

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Adversity Quotient

2.1.1 Hakikat Adversity Quotient

Kesulitan, masalah, kesengsaraan, dan penderitaan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sejak kejatuhan manusia pertama ke dalam dosa (Ferguson, 2007). Tugas manusia sebagai gambar dan rupa Allah dalam mengerjakan mandat penciptaan tidak lagi mudah karena sudah terdistorsi oleh dosa. Kutuk Allah atas dosa membuat manusia harus berjuang bahkan walau hanya untuk bertahan hidup (Pratt, 2006), namun dalam murka dan keadilan-Nya yang selaras dengan kasih dan anugerah, Allah tidak begitu saja membiarkan manusia tenggelam dalam kehancurannya. Atas inisiatif Allah, manusia diselamatkan melalui pengorbanan Kristus di kayu salib. Allah memberikan Kristus sebagai ganti manusia yang seharusnya mengalami kesengsaraan kekal menjadi dibenarkan dan memiliki kemampuan untuk mengalahkan kuasa dosa (Ferguson, 2007).

Konsekuensi hukuman kekal atas dosa manusia dibayarkan oleh kematian Kristus sebagai tebusannya. Setiap orang yang beriman kepada Kristus dan kuasa kebangkitan-Nya, telah mati dan bangkit bersama-sama Kristus, serta memiliki jaminan beroleh hidup yang kekal (Ferguson, 2007). Dosa memang sudah tidak berkuasa lagi atas kehidupan umat tebusan Allah, namun kuasanya masih tetap ada sebab manusia masih hidup di dalam daging. Manusia yang sudah ditebus masih harus terus berjuang untuk menjalani proses pengudusan, dan melawan kuasa dosa yang masih terus berusaha menggerogoti (Pratt, 2006).

Kehidupan Kristen tidak menjanjikan suatu hidup yang terlepas dari kesulitan, kesengsaraan, dan penderitaan (Ferguson, 2007). Hal ini terbukti dari berbagai kisah pahlawan iman dan jemaat mula-mula yang diceritakan di dalam Alkitab, bahkan kehidupan Kristus pun demikian. Kehidupan Kristen adalah pertempuran yang tiada akhir sampai pada hari kedatangan Kristus yang kedua kalinya (Ferguson, 2007). Allah tidak pernah menjanjikan kehidupan yang terbebas dari kesulitan, kesengsaraan, dan penderitaan, tetapi Allah menjanjikan kekuatan untuk melaluinya. Fakta akan kehidupan yang sudah mati dan bangkit bersama Kristus memberikan manusia penghiburan dan pengharapan untuk tetap bertekun dalam berberbagai kesulitan dalam hidup ini. Kesulitan, penderitaan, dan tantangan merupakan sarana yang Allah izinkan membentuk manusia semakin bertumbuh menjadi pribadi yang semakin dewasa dalam iman (Tong, 2004). Kebenaran inilah yang seharusnya memampukan manusia untuk menghadapi dan mengatasi berbagai kesulitan yang ditemui dalam kehidupan.

Kemampuan untuk menghadapi kesulitan atau hambatan tersebut dikenal sebagai konsep kecerdasan adversitas atau *adversity quotient* oleh Paul G. Stoltz sejak tahun 1997. *Adversity quotient* terdiri atas dua kata dari Bahasa Inggris, yaitu *adversity* dan *quotient*. Dalam Bahasa Indonesia, kata *adversity* diartikan sebagai kesulitan, kesengsaraan, kemalangan, atau kesukaran, dan kata *quotient* biasa dimaksudkan sebagai ukuran kecerdasan seperti pada *intelligence quotient* (kecerdasan intelegensi) dan *emotional quotient* (kecerdasan emosi). *Oxford Living Online Dictionary* mendefinisikan bahwa *adversity* adalah “a difficult or unpleasant situation” yang artinya suatu situasi yang sulit dan tidak menyenangkan,

dan *quotient* didefinisikan “*a degree or amount of specified quality or characteristic*” yang artinya derajat dari suatu kualitas atau karakteristik tertentu.

Menurut Paul G. Stoltz sebagai pencetus, *adversity quotient* adalah ukuran yang menjelaskan kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan, atau di dalam Bahasa Inggris *science of human resilience* (Stoltz, 2000). Dalam Bahasa Indonesia, *resilience* diartikan sebagai ketahanan, gaya pegas, atau gaya lenting. *Oxford Living Online Dictionary* memberikan penjelasan bahwa *resilience* adalah “*The capacity to recover quickly from difficulties; toughness*” yang artinya kemampuan untuk segera pulih dari kesulitan.

Venkatesh & Shivaranjani (2015) mengemukakan bahwa “*AQ is popularly defined as the inner capacity of the person to deal and respond with the different adversities of life at various critical situations.*” (hal. 23) yang artinya *adversity quotient* secara populer didefinisikan sebagai kapasitas batin seseorang untuk menangani dan menanggapi kesulitan yang berbeda-beda di berbagai situasi kritis dalam hidup. *Adversity quotient* juga diartikan sebagai sesuatu yang dapat menjelaskan “*how well a person can withstand adversity and his/her ability to surmount it*” (Phoolka & Kaur, 2012, hal. 109) yang artinya seberapa baik seseorang dapat bertahan dalam kesulitan dan mengatasinya”. Menurut Andy Green (2006), “*adversity quotient is the will to succeed, your resilience, the ability to bounce back, not be deterred in your quest*” (hal. 25) yang artinya *adversity quotient* adalah suatu keinginan untuk berhasil, ketahanan, kemampuan untuk bangkit kembali, dan tidak terhalang dalam pencarian anda. Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *adversity quotient* adalah sesuatu yang dapat

menjelaskan dan membedakan ukuran kemampuan seseorang dalam menghadapi dan mengatasi situasi sulit atau tantangan yang dialami.

2.1.2 Pentingnya *Adversity Quotient*

Setiap manusia dalam segala bidang kehidupan pasti menjumpai berbagai kesulitan dalam hidupnya. Hal ini menunjukkan bahwa penting bagi seseorang untuk memiliki kemampuan untuk menghadapi dan mengatasi kesulitan tersebut (*adversity quotient*). Menurut Stoltz (2000), *adversity quotient* dapat menjelaskan efektivitas seseorang sebagai manusia karena melaluinya kinerja, motivasi, pemberdayaan, kreativitas, produktivitas, pengetahuan, energi, pengharapan, kebahagiaan, vitalitas, kegembiraan, kesehatan emosional, kesehatan jasmani, ketekunan, daya tahan, tingkah laku, dan respons terhadap perubahan seseorang dapat diprediksikan (hal. 11). Menurut Vinas & Aquino-Malabanan (2015), penting bagi orang tua untuk mengasah *adversity quotient* anak karena hal tersebut dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa *adversity quotient* menjadi salah satu aspek yang penting dan perlu diperhatikan dalam kehidupan.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi *Adversity Quotient*

Pada umumnya ukuran kecerdasan seseorang merupakan bagian dari perkembangan hidup seseorang yang dapat dipengaruhi oleh hal-hal alamiah (*nature*) dan juga hasil interaksi dengan lingkungan (*nurture*) (Santrock, 2009). Sebagai salah bentuk ukuran kecerdasan, *adversity quotient* juga dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut, namun Stoltz (2000) sebagai pencetus lebih mencondongkan pada pengaruh faktor *nurture* atau bukan faktor bawaan sejak lahir, sebab menurutnya “*adversity quotient* adalah sesuatu yang dipelajari” (hal. 47). Hal ini

didukung oleh Carol Dweck melalui hasil risetnya yang menunjukkan bahwa respons seseorang terhadap kesulitan dibentuk lewat pengaruh-pengaruh dari orang tua, guru, teman sebaya, dan orang-orang yang berperan penting selama masa kanak-kanak (Stoltz, 2000). Figur-figur tersebut berperan penting untuk mempengaruhi seseorang karena mereka adalah konteks sosial tempat anak-anak tinggal, dan hal-hal tersebutlah yang mempengaruhi mereka (Bronfenbrenner, 1917 dalam Santrock 2009).

Menurut Santrock (2003), kemampuan seorang remaja untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan hidup dipengaruhi oleh keterampilan kognitif (perhatian, pemikiran deduktif) dan respons positif terhadap orang lain, keluarga yang hangat, dan ketersediaan sumber dukungan eksternal di lingkungan sekitar seperti guru, teman, tetangga, maupun gereja. Berdasarkan seluruh uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *adversity quotient* dapat dipengaruhi oleh faktor *nature*, maupun faktor *nurture* atau hasil belajar dan pengalaman seseorang dengan lingkungannya, namun beberapa ahli menyatakan bahwa faktor yang secara dominan mempengaruhi adalah faktor *nurture*.

2.1.4 Tipe-tipe Manusia berdasarkan tingkat *Adversity Quotient*

Sebagai pencetus *adversity quotient*, Paul G. Stoltz mengibaratkan perjalanan untuk mencapai tujuan kehidupan seperti sebuah pendakian yang didalamnya terdapat tiga tipe manusia, yaitu *quitter*, *camper*, dan *climber* (Stoltz, 2000). Pendakian yang dimaksudkan oleh Stoltz (2000) adalah “pertumbuhan dan perbaikan seumur hidup pada diri seseorang” (hal. 19). Tiga tipe tersebut menunjukkan perbedaan tingkat *adversity quotient* seseorang. *Oxford Living Online Dictionary* mendefinisikan *quitter* adalah “a person who gives up easily or does not

have the courage or determination to finish a task” yang artinya seseorang yang mudah menyerah atau tidak memiliki keberanian atau tekad untuk menyelesaikan tugas. *Quitter* adalah mereka yang memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur, dan berhenti (Stoltz, 2000). Tipe ini tergolong pada tingkat *adversity quotient* yang rendah. Menurut (Vinas & Aquino-Malabanan (2015), siswa dengan tipe *quitter* memiliki ciri-ciri: menghindari tantangan, cenderung menyerah ketika situasi buruk muncul, apabila dimarahi atau ditegur guru mereka akan pulang meninggalkan kelas, dan terkadang ketika tidak mencapai ekspektasi guru ataupun orang tua, mereka mundur atau pasrah begitu saja. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tipe *quitter* adalah tipe orang-orang yang belum mencoba untuk melakukan sesuatu namun sudah putus asa terlebih dahulu.

Tipe selanjutnya adalah *camper*. *Oxford Living Online Dictionary* mendefinisikan *camper* adalah “*a person who spends a holiday in a tent or holiday camp*” yang artinya seseorang yang menghabiskan liburan di sebuah perkemahan liburan. *Camper* adalah mereka yang tidak pergi seberapa jauh, lalu berhenti pada suatu tempat untuk mengakhiri pendakiannya, dan mencari tempat yang nyaman sebagai tempat persembunyian dari situasi yang tidak menyenangkan (Stoltz, 2000). Menurut Vinas & Aquino-Malabanan (2015), siswa dengan tipe *camper* memiliki ciri-ciri: dapat mengatasi dengan baik dalam peristiwa menyedihkan, namun lebih rendah kendalinya daripada yang memiliki *adversity quotient* tinggi, menolak banyak kesulitan, dan tidak akan memberikan kenyamanan yang dimiliki berapapun harganya. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tipe *camper* adalah tipe orang-orang yang mencari zona aman dan nyaman, serta

cepat puas pada yang telah mereka jumpai karena takut apabila kedepannya menemukan kesulitan atau kenyamanannya hilang.

Tipe yang terakhir adalah *Climber*. *Merriam-Webster Online Dictionary* mendefinisikan *Climber* dalam konteks sosial adalah “*one who attempts to gain a superior social or business position*” yang artinya seseorang yang berusaha untuk mendapatkan posisi sosial atau bisnis yang unggul. *Climber* adalah mereka yang selalu memikirkan berbagai kemungkinan, tanpa membiarkan latar belakang ataupun hambatan-hambatan menghalangi pendakiannya (Stoltz, 2000). Tipe ini tergolong pada tingkat *adversity quotient* yang tinggi. Menurut (Vinas & Aquino-Malabanan (2015), siswa dengan tipe *climber* memiliki ciri-ciri: mencari dan menerima tantangan, meskipun mata pelajaran ataupun tugas yang dimiliki sulit, mereka tetap bisa menunjukkan kinerja yang optimal di sekolah, bahkan beberapa masih bisa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, berinisiatif untuk memulai dan melakukan dengan baik tugas yang diberikan, dan termotivasi untuk belajar hampir segala sesuatu. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tipe *climber* adalah tipe orang-orang yang pantang menyerah dan penuh semangat menjalani berbagai hal dalam kehidupan meskipun ada tantangan-tantangan yang mungkin dihadapi.

2.1.5 Indikator *Adversity Quotient*

Sejak Paul G. Stoltz mencetuskan teori ini belum ada ahli lainnya yang mengemukakan aspek-aspek yang dapat mengukur *adversity quotient*. Alat pengukuran *adversity quotient* yang disusun oleh Paul G. Stoltz bernama *Adversity Response Profile (ARP)*. Hasil dari *Adversity Response Profile (ARP)* akan

menunjukkan tingkat *adversity quotient* seseorang yang ditunjukkan dalam rentang skor antara 0 sampai dengan 200. Skor tersebut ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 2. 1

Interpretasi Skor Adversity Quotient

Rentang Skor	Kondisi
0-59 (Rendah)	Cenderung mengalami sesuatu penderitaan yang seharusnya tidak perlu dalam sejumlah hal.
60-94	Cenderung kurang memanfaatkan potensi yang dimiliki, dan mudah dibuat menyerah oleh kesulitan.
95-134 (Sedang)	Cukup baik dalam menempuh liku-liku hidup sepanjang segala sesuatu berjalan relatif lancar, namun cenderung menjadi kecil hati dengan menumpuknya beban frustrasi dan tantangan-tantangan hidup.
135-165	Cukup bertahan menembus tantangan-tantangan dan memanfaatkan sebagian besar potensi yang dikembangkan setiap harinya.
166-200 (Tinggi)	Berkemampuan untuk menghadapi kesulitan yang berat dan terus bergerak maju dan ke atas dalam hidup.

Sumber: (Adaptasi dari Stoltz, 2000, hal. 139)

Skor tersebut diperoleh dari keempat dimensi *adversity quotient*, yaitu *control*, *origin and ownership*, *reach*, dan *endurance* (Stoltz, 2000). Setiap dimensi memberikan kontribusi skor yang sama, yaitu maksimum 50 poin dengan pengkategorian: skor 10-23 (rendah), 24-37 (tengah), dan 38-50 (tinggi). Keempat

dimensi tersebut adalah indikator penyusun instrumen variabel *adversity quotient* pada penelitian ini.

1. *Control* (Kendali)

Control adalah dimensi yang menjelaskan kemampuan seseorang dalam memberikan respons dan mengendalikan situasi yang menimbulkan kesulitan (Stoltz, 2000). Seseorang dengan tingkat *adversity quotient* yang lebih tinggi cenderung memiliki kemampuan untuk mengendalikan peristiwa-peristiwa dalam hidupnya daripada seseorang dengan tingkat *adversity quotient* yang rendah. Seseorang dengan skor yang rendah pada dimensi *control* akan menunjukkan ciri-ciri: menunjukkan sikap bahwa banyak hal berada di luar jangkauannya, pesimis, cepat putus asa, dan merasa usaha yang akan dilakukan pasti tidak akan ada gunanya (Stoltz, 2000).

2. *Origin and Ownership* (Asal Usul dan Pengakuan)

Origin dan ownership adalah dimensi yang menjelaskan kemampuan seseorang mengenali asal usul atau sumber kesulitan yang terjadi, serta bertanggung jawab atas akibat-akibat dari kesulitan tersebut (Stoltz, 2000). Seseorang dengan skor yang rendah pada dimensi *origin dan ownership* akan menunjukkan dua ekstrem ketika menghadapi masalah atau kesulitan. Ekstrem pertama adalah terlalu mempersalahkan dirinya atas segala hal yang terjadi, sehingga semangatnya akan mudah hancur, konsep dirinya keliru, terus merasa tertekan, dan dapat memicu depresi (Stoltz, 2000). Ekstrem yang kedua adalah tidak mengakui adanya masalah sehingga berpotensi besar untuk gagal bertindak dan mudah untuk menuding orang lain (Stoltz, 2000). Hal ini berbeda dengan seseorang dengan skor yang lebih tinggi. Mereka akan

memiliki rasa penyesalan yang sewajarnya dan sangat bertanggung jawab sehingga mereka cenderung belajar untuk terus melakukan perbaikan (Stoltz, 2000).

3. *Reach* (Jangkauan)

Reach adalah dimensi yang menjelaskan kemampuan seseorang membatasi kesulitan yang dialami agar tidak mempengaruhi atau menjangkau aspek-aspek lain dari kehidupan (Stoltz, 2000). Seseorang dengan skor yang rendah pada dimensi *reach* menganggap seluruh kehidupannya akan hancur meskipun hanya satu masalah yang sedang berlangsung (Stoltz, 2000). Hal ini menandakan bahwa seseorang dengan dimensi *reach* yang rendah akan cenderung mudah mengalami stres, sedangkan seseorang dengan *reach* yang cukup tinggi dapat bersikap secara profesional dan tidak mudah terpengaruh oleh situasi.

4. *Endurance* (Daya Tahan)

Endurance adalah dimensi yang menjelaskan kemampuan atau ketahanan seseorang dalam menghadapi dan menyelesaikan kesulitan yang dialami (Stoltz, 2000). Seseorang dengan skor yang rendah pada dimensi *endurance* menganggap kesulitan dan penyebab-penyebabnya adalah sesuatu yang berlangsung lama atau bahkan selamanya sehingga cenderung dengan segera menyerah dan rendah diri (Stoltz, 2000).

2.2 Minat

2.2.1 Hakikat Minat

Diciptakan sebagai gambar dan rupa Allah berimplikasi pada keberadaan manusia sebagai satu-satunya makhluk yang berpribadi sebagaimana Allah berpribadi. Sebagai ciptaan Allah, manusia memiliki kehidupan yang bergantung sepenuhnya kepada Allah penciptanya, tetapi sebagai pribadi manusia memiliki kebebasan yang relatif (bukan mutlak) untuk dapat membuat berbagai keputusan dalam hidup, menetapkan tujuan dan bertindak untuk berusaha mencapainya, serta bertanggung jawab atas keputusan dan tindakannya (Hoekema, 2008). Inilah yang menjadi alasan mengapa secara alamiah manusia dapat memiliki kecenderungan-kecenderung untuk dapat menentukan pilihannya pada satu hal dan tidak pada hal lainnya. Hal inilah yang telah menjelaskan bahwa secara ideal dalam diri manusia terdapat minat pada hal-hal tertentu yang dapat mendorongnya untuk berusaha melakukan berbagai tindakan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, diartikan pula sebagai gairah atau keinginan. Dalam bahasa Inggris, minat dipadankan dengan kata *interest* dan *passion*. “*Interest* bermakna perasaan ingin memerhatikan dan penasaran akan suatu hal, sedangkan *passion* sama maknanya dengan gairah perasaan yang kuat atau antusiasme terhadap suatu objek” (Sefrina, 2013, hal. 27). Berdasarkan asal kata tersebut, minat dapat diartikan sebagai perasaan atau hasrat untuk memiliki kecenderungan pada sesuatu. Minat juga dapat diartikan sebagai “suatu dorongan yang menyebabkan tertariknya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang” (Jahja, 2011, hal. 63). Secara lebih spesifik dalam dunia

pendidikan, Winkel (2014) menegaskan bahwa minat adalah “kecenderungan subjek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu” (hal. 219). Gerungan (1991) mengemukakan bahwa di dalam minat mencakup unsur seleksi atau pemilihan (Djaali, 2013). Hal ini menandakan bahwa ketika seseorang memiliki minat melibatkan suatu proses untuk mengambil keputusan. Berdasarkan uraian pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat adalah hasrat seseorang untuk memiliki ketertarikan dan perhatian pada sesuatu yang sifatnya menetap, dapat menimbulkan perasaan senang, dan membuat orang tersebut berkeputusan memilih sesuatu yang menarik perhatiannya tersebut.

2.2.2 Pentingnya Minat

Minat merupakan sesuatu yang penting khususnya dalam konteks dunia pendidikan karena minat merupakan salah satu faktor mempengaruhi kesuksesan dalam belajar (Khairani, 2014). “Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian dalam hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu” (Syah, 2009, hal. 136). Menurut Slameto (2011), minat memiliki pengaruh signifikan dalam belajar karena apabila bahan ajar tidak sesuai dengan minat siswa, mereka tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut. Hal ini dijelaskan secara lebih spesifik oleh Gie (1998), menurutnya minat penting dalam pelaksanaan studi karena (Khairani, 2014, hal. 143):

1. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.
2. Minat mencegah gangguan dari luar.
3. Minat memperkuat bahan pelajar melekat dalam ingatan.

4. Minat memperkecil kebosanan belajar.

Minat dapat membuat seseorang termotivasi untuk melakukan apa yang diinginkan (Jahja, 2011, hal. 63). Seseorang yang telah memiliki minat pada bidang tertentu sangat berpotensi untuk meraih sukses karena melalui minat yang dimilikinya akan lahir energi untuk dapat berjuang menekuni bidang yang diminatinya tersebut (Khairani, 2014). Hal ini menunjukkan penting bagi seseorang untuk memiliki minat dalam melakukan suatu hal khususnya dalam mempelajari suatu bidang karena dengan minat akan timbul dorongan bagi seseorang untuk berusaha optimal melakukan yang diminatinya.

2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat tidaklah dibawa sejak lahir (Slameto, 2011), oleh karena itu minat yang timbul pada seseorang tidak muncul begitu saja. Ada faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat seseorang pada sesuatu. Menurut Khairani (2014), minat seseorang berasal dari “hasil pengenalan dengan lingkungan, atau hasil berinteraksi dan belajar dengan lingkungannya” (hal. 135). Hal ini menunjukkan bahwa minat seseorang berasal dari pengalaman seseorang dalam mengidentifikasi dan mengenali kebutuhan lingkungannya. Seorang anak yang hidup di lingkungan perkotaan tentu memiliki kebutuhan yang berbeda dengan anak di lingkungan pedesaan, demikian juga dengan anak yang hidup di daerah pantai tentu memiliki kebutuhan yang berbeda dengan anak di daerah pegunungan, oleh karena itu tentu mereka memiliki minat yang berbeda (Sagala, 2013). Crow dan Crow (1973) menjelaskan bahwa minat seseorang dapat timbul dari rangsangan lingkungan yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, motif sosial, dan emosi atau perasaan (Khairani, 2014).

Menurut Slameto (1995), minat dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu cita-cita, kepuasan, kebutuhan, bakat serta kebiasaan, dan faktor eksternal berupa kelengkapan sarana dan prasarana, pergaulan dengan orang tua, dan persepsi masyarakat terhadap suatu objek serta latar belakang sosial budaya (Khairani, 2014). Secara lebih spesifik pada rentang usia remaja, Elizabeth Hurlock (1998) menjelaskan bahwa minat seorang remaja bergantung pada seks, intelegensi, lingkungan tempat hidup, kesempatan untuk mengembangkan minat, minat teman sebaya, status dalam kelompok sosial, kemampuan bawaan, minat keluarga, dan banyak faktor lainnya (hal. 216-217). Berdasarkan uraian pada ahli, terlihat bahwa minat seseorang merupakan sesuatu yang kompleks karena terdapat banyak faktor yang mempengaruhinya, namun secara umum dapat dilihat bahwa faktor utamanya adalah kebutuhan yang berasal dari dalam maupun dari luar diri seseorang.

2.2.4 Indikator Minat

Berdasarkan pengertian minat pada penjabaran sebelumnya, minat ditandai dengan adanya ketertarikan dan perhatian, perasaan senang, serta keputusan memilih pada sesuatu. Menurut Makmun Khairani (2014), minat diindikasikan dengan adanya unsur pemusatan perasaan, perhatian, dan pikiran dari subyek karena tertarik, adanya perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran, dan adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Slameto (2011), menjabarkan bahwa minat seseorang pada sesuatu dinyatakan melalui pernyataan lebih menyukai suatu hal daripada hal lain yang dimanifestasikan dengan keterlibatan pada yang disukainya tersebut. Minat melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun motorik seseorang (Jahja, 2011), oleh

karena itu minat tidak hanya mencakup segi pemikiran saja melainkan juga emosi, dan tindakan seseorang.

Berdasarkan uraian para ahli tentang berbagai hal yang menunjukkan tanda-tanda seseorang berminat pada sesuatu, maka indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Ketertarikan

Winkel (2014) mengartikan minat ditandai dengan adanya ketertarikan pada pada bidang tertentu. Menurut Andin Sefrina (2013), ketertarikan yang dimaksudkan dalam minat adalah sesuatu yang berasal dari hati yang tulus, bukan karena paksaan orang lain. Ketertarikan pada sesuatu lahir dari kesadaran akan pentingnya hal tersebut (Gie, 1998 dalam Khairani, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa apabila seseorang yang tertarik pada suatu kegiatan ataupun bidang pasti akan menganggap informasi mengenai kegiatan atau bidang tersebut adalah hal yang penting untuk diketahuinya.

2. Perhatian

Menurut Stern dan Bigot (1950), “perhatian merupakan pemusatan kekuatan jiwa pada suatu objek” (Sagala, 2013, hal. 130). Perhatian juga dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam memilih rangsangan yang datang dari lingkungan (Slameto, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa perhatian merupakan usaha aktif seseorang terhadap sesuatu. Pada umumnya objek yang diperhatikan merupakan sesuatu yang berarti dan berkaitan dengan diri orang tersebut (Khairani, 2014). Orang memberi perhatian pada suatu hal umumnya mengarahkan indra atau sistem persepsinya untuk menerima informasi tentang sesuatu, apabila perhatian tersebut sudah pada tingkat yang

lebih tinggi, maka orang tersebut tidak hanya bersedia untuk menerima, melainkan juga berusaha memberi tanggapan atau respons terhadap informasi yang diterimanya (Slameto, 2011).

3. Perasaan Senang

Adanya minat seseorang pada suatu hal akan ditandai dengan adanya perasaan senang pada hal tersebut. Perasaan senang timbul dari perhatian yang dipelajari (Khairani, 2014). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dan sesuai dengan konteks minat, perasaan senang dapat ditafsirkan betah, suka, atau gembira. Hal ini menandakan perasaan senang seseorang pada suatu hal dapat terlihat dari sesuatu yang lebih disukainya dari pilihan yang ada. Perasaan senang juga membuat orang tersebut merasa nyaman atau menikmati waktu untuk berlama-lama pada hal tersebut. Menurut Syaiful Sagala (2013), perasaan merupakan pengalaman yang dihayati sebagai suka atau ketidaksukaan yang timbul dari perangsangan, dan perangsangan yang menyenangkan adalah perasaan yang disukai dan diinginkan, sehingga diusahakan untuk memperolehnya. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang merasa senang erat kaitannya dengan usaha aktif seseorang terhadap hal yang disukainya tersebut.

4. Kemauan

Menurut Makmun Khairani (2014), “kemauan adalah dorongan kehendak yang terarah pada tujuan-tujuan hidup tertentu, dan dikendalikan, oleh pertimbangan akal budi” (hal. 170). Kemauan juga didefinisikan sebagai “kekuatan atau kehendak untuk memilih dan merealisasikan suatu tujuan yang merupakan pilihan antara berbagai tujuan yang bertentangan” (Sagala,

2013, hal. 133). Hal ini menunjukkan bahwa kemauan merupakan aspek motorik yang meliputi pemilihan dan berujung pada tindakan atau usaha mewujudkan yang telah dipilih dan dipertimbangkan. Seseorang yang memiliki kemauan pada sesuatu akan melakukan berbagai tindakan atau perbuatan untuk mewujudkannya.

2.3 Siswa

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, siswa dikenal dengan istilah peserta didik, yaitu anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, secara idealnya siswa adalah seseorang yang sedang mengembangkan potensinya dalam jenjang pendidikan apapun. Siswa atau peserta didik dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9 pada jenjang pendidikan formal atau sekolah menengah pertama (SMP). Mereka berada pada rentang usia 13-15 tahun yang menurut periode perkembangan dikategorikan pada masa remaja (Santrock, 2009), dan secara lebih spesifik tergolong dalam masa remaja awal (Hurlock, 1998).

Berdasarkan teori perkembangan manusia yang dikemukakan oleh Erik Erikson, siswa sebagai individu pada masa remaja tergolong pada tahap perkembangan identitas versus kebingungan identitas (Santrock, 2009). Pada tahap ini individu mulai mencari tahu siapa dirinya, seperti apa dirinya, dan ke mana tujuan hidup mereka (Santrock, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang berkembang pada tahap ini secara ideal seharusnya dapat mengenali apa yang menjadi kekurangan, kelebihan, kebutuhan, maupun kapasitas dirinya secara tepat.

Pengenalan akan hal-hal tersebut dengan tepat dapat memungkinkan seseorang untuk dapat mengenali minatnya secara pribadi, namun besarnya peran orang-orang sekitar dalam masa pembentukan identitas juga tidak dapat dipungkiri. Peran orang tua, guru, dan teman-teman yang adalah konteks sosial dari seorang remaja berpengaruh signifikan pada perkembangannya (Santrock, 2009). Tak jarang pada usia ini remaja seringkali menentukan pilihan atau minatnya pada sesuatu sesuai dengan rekomendasi temannya ataupun tuntutan dari orang tuanya.

Menurut Erikson, pada masa pencarian identitas, seseorang akan mengalami krisis. Krisis tersebut merupakan titik balik dari kerentanan yang semakin meningkat dan potensi yang semakin meninggi, dan apabila seseorang berhasil menyelesaikan krisis tersebut, maka semakin sehat secara psikologis (Santrock, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa individu atau remaja yang berhasil secara ideal berkembang pada tahap ini seharusnya dapat menunjukkan kemampuan mengatasi kesulitan atau *adversity quotient* yang cukup.

Berdasarkan teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, siswa pada masa remaja berada pada tahap kognitif operasional formal (Santrock, 2009). Pada tahap ini individu-individu mulai mengambil keputusan berdasarkan pengalaman nyata dan berpikir dengan lebih abstrak, idealis, dan logis (Santrock, 2009). Tak jarang pada rentang usia ini siswa secara idealnya mulai memiliki minat pendidikan yang dipengaruhi oleh minat pada pekerjaan tertentu (Hurlock, 1998). Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas 9 yang harus memutuskan untuk pemilihan jurusan idealnya dapat menentukan pilihan sesuai dengan minat pada bidang pekerjaan tertentu. Kemampuan berpikir lebih abstrak, idealis, dan logis yang dimiliki oleh remaja idealnya dapat menuntun mereka untuk dapat mempertimbangkan berbagai

kemungkinan-kemungkinan yang akan dialami dan membuat berbagai perencanaan untuk memecahkan suatu permasalahan (Santrock, 2009). Hal ini memberikan kemungkinan bagi remaja yang secara kognitif sudah pada tahap operasional formal untuk memiliki kemampuan mengatasi kesulitan atau *adversity quotient* yang cukup.

2.4 Jurusan IPS di SMA

Penjurusan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang diterapkan di Indonesia sudah dikenal sejak zaman belanda dan terus mengalami perubahan samapai saat ini sesuai dengan perkembangan kurikulum (Walgito, 2005). Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010, penjurusan pada SMA berbentuk program studi yang memfasilitasi kebutuhan pembelajaran serta kompetensi yang diperlukan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Program studi tersebut meliputi: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), bahasa, dan keagamaan khusus MA.

Penjurusan umumnya dikenal pada sekolah yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, dan sekolah yang sudah memberlakukan Kurikulum Nasional 2013 mengenalnya dengan program peminatan. KTSP 2006 menerapkan program penjurusan dilakukan setelah siswa naik kelas 11 (Rufaidah, 2015). Sekolah tempat penelitian ini berlangsung menggunakan KTSP 2006, namun program penjurusan dilakukan sejak awal siswa masuk di SMA atau sejak kelas 10. Pembagian jurusan di sekolah tempat penelitian ini berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Jurusan IPA dengan mata pelajaran utama biologi, fisika, kimia, dan matematika.

2. Jurusan IPS dengan mata pelajaran utama sosiologi, ekonomi-akuntansi, sejarah, dan geografi.

Penjurusan diperkenalkan sebagai upaya untuk lebih mengarahkan siswa berdasarkan minat dan kemampuan akademiknya (Rufaidah, 2015), oleh karena melakukan pemilihan jurusan hendaknya tidak lahir dari motivasi untuk menghindari jurusan tertentu. Siswa diharapkan tidak memilih jurusan karena menganggap jurusan tersebut mudah atau lebih rendahuntutannya dari pada jurusan lainnya, padahal sesungguhnya memiliki kemampuan untuk menempuh jurusan lain yang memungkinkan perkembangan lebih baik (Suparno, Rohandi, Sukadi, & Kartono, 2002, hal. 73).

2.5 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian landasan teori, variabel *adversity quotient* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai ukuran yang dapat menjelaskan dan membedakan kemampuan seseorang dalam menghadapi dan mengatasi situasi sulit atau tantangan yang dialami. Variabel minat siswa terhadap jurusan IPS di SMA didefinisikan sebagai hasrat atau kecenderungan hati seseorang untuk memiliki ketertarikan dan perhatian yang bersifat menetap, sehingga timbulnya perasaan senang, dan membuat orang tersebut berkeputusan memilih jurusan IPS.

Hubungan antara dua variabel dalam penelitian ini adalah hubungan kovariasional yang artinya hubungan yang “menyatakan perubahan pada satu variabel diikuti perubahan dalam variabel lain, tetapi perubahan pada variabel lain tidak diakibatkan oleh perubahan pada variabel yang diikutinya meskipun di antara keduanya mengalami perubahan” (Silalahi, 2012, hal. 143). Hubungan kovariasional antara dua variabel dalam penelitian ini didasari oleh beberapa

literatur. Secara ideal, *adversity quotient* dan minat hendaknya dapat ada secara bersamaan, sebab seseorang yang memiliki minat atau hasrat yang tinggi pada suatu hal pasti akan memiliki daya untuk berjuang terhadap yang diminatinya meskipun mengalami berbagai kesulitan dan tantangan dalam pelaksanaannya (Khairani, 2014). Menurut Hurlock (1999), minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan (Khairani, 2014), dan orang-orang dengan termotivasi merupakan orang-orang dengan tingkat *adversity quotient* yang tinggi (Stoltz, 2000).

Minat merupakan salah satu faktor pokok untuk mencapai kesuksesan dalam studi (Khairani, 2014), begitu pula dengan kemampuan untuk menghadapi dan mengatasi kesulitan dan tantangan (Stoltz, 2000). Penelitian yang dilakukan oleh Wardiana, Wiarta, dan Zulaikha (2014) membuktikan hal tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan *adversity quotient* secara bersamaan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar anak. Berdasarkan uraian teori dan penelitian yang pernah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa minat dan *adversity quotient* menunjukkan hubungan kovariasional. Hal ini pun diasumsikan dapat berlaku pada hubungan antara *adversity quotient* dan minat siswa terhadap jurusan IPS di SMA.

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, yang akan dibuktikan melalui data-data yang dikumpulkan (Sugiyono, 2014). Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang sudah dijabarkan, maka hipotesis penelitian ini adalah “terdapat hubungan antara *adversity quotient* dan minat siswa terhadap jurusan IPS di SMA”.