

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Kecerdasan Adversitas (*adversity quotient*)

Kecerdasan adversitas pertama kali diperkenalkan oleh Paul G. Stolz yang disusun berdasarkan riset lebih dari 500 kajian diseluruh dunia. Kecerdasan adversitas ini merupakan terobosan penting dalam pemahaman tentang apa yang dibutuhkan untuk mencapai kesuksesan. Menurut Paul G. Stolz kecerdasan adversitas (*adversity quotient*) mempunyai tiga bentuk, antara lain: (1) suatu kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan; (2) suatu ukuran untuk mengetahui respon anda terhadap kesulitan; (3) serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon anda terhadap Kesulitan.²

Kecerdasan adversitas bisa digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui respon seseorang dan alat untuk memperbaiki respon seseorang terhadap kesulitan yang dialaminya.

Menurut Paul G. Stolz disebut AQ (*adversity quotient*), yakni kegigihan dalam mengatasi segala rintangan demi mendaki tangga kesuksesan yang diinginkan³ Semakin gigih seseorang menghadapi segala rintangan yang diberikan. Maka semakin tinggi pula kecerdasan adversitas yang dimiliki oleh orang tersebut. Kegigihan seseorang dapat diukur dari respon-respon spontan terhadap kesulitan yang dialami. Ketika diberikan masalah atau rintangan. Mungkin AQ kita sedang rendah, maka akan segera terlintas

² Paul G. Stolz, op.cit. hal. 8-9.

³ Jen Z.A. Hans, *Strategi Pengembangan Diri* (Jakarta, Personal Development Training, 2009), hal. 92.

pikiran bahwa kita tidak dapat mengatasinya dan bahkan kita akan menyerah. Sedangkan seseorang yang memiliki kecerdasan *adversity* yang tinggi akan terus mencoba sampai mereka bisa mengatasi masalah atau rintangan tersebut. Paul G Stolz membagi 3 tipe manusia, yaitu: a) Quitters (mereka berhenti), b) Campers (pekemah), c) Climbers, (pendaki)”⁴

a) Quitters (mereka berhenti)

Manusia jenis tipe quitters ialah tipe yang belum mencoba menghadapi masalah tetapi sudah menyerah dan gampang putus asa.

b) Campers (pekemah)

Jenis tipe campers ialah manusia yang sudah mencoba atau melangkah tetapi ia mudah puas dan beranggapan “sudah cukup sampai disini” dan berhenti menghadapi masalah.

c) Climber (pendaki)

Manusia jenis climber ialah yang selalu optimistis, selalu mencoba walaupun kegagalan selalu menerpa, tidak peduli dengan resiko yang akan dia dapat apabila tetap mencoba. Intinya tipe climber ini ialah tipe pantang menyerah dan memiliki kecerdasan *adversity* yang tinggi.

Menurut Sandra dan Roy Sembel “Kelompok juara terdiri dari orang-orang yang pantang menyerah, yang menjadikan kealahannya bukan sebagai akhir, tetapi sebagai batu loncatan untuk menyusun strategi meraih

⁴ Paul G. STOLZ, op. cit. hal.23.

kemenangan”⁵ orang yang pantang menyerah akan meraih tujuan dan impiannya apabila selalu belajar dari setiap kegagalannya. Karena dari kegagalan yang kita dapat akan menjadi pelajaran yang berharga agar kita tidak gagal lagi. Sejalan dengan ini Jhon Gray, berkata, “semua kesulitan sesungguhnya merupakan kesempatan bagi jiwa untuk tumbuh”⁶ Semakin tinggi tingkat kesulitan yang sedang kita hadapi, semakin besar pelajaran yang bisa kita cermati. Dikarenakan kesulitan membuat orang belajar untuk menghadapi kesulitan tersebut.

Menurut Stolz dalam bukunya yang berjudul *Adversity Quotient* menyatakan bahwa dalam kecerdasan adversitas terdapat empat dimensi CO₂RE, yakni :

- a. *Control* (kendali)
- b. *Origin* (penyebab) dan *Ownership* (tanggung jawab)
- c. *Reach* (Jangkauan)
- d. *Endurance* (daya tahan).⁷

a. *Control* (C)

Dimensi ini bertujuan untuk mengetahui beberapa banyak atau seberapa besar control yang dirasakan oleh individu terhadap suatu peristiwa yang sulit. Dimensi ini mempertanyakan seberapa besar kendali yang dirasakan individu terhadap situasi yang sulit. Individu yang memiliki kecerdasan

⁵ Jen Z.A.Hans, Op.cit, hal.90.

⁶ Dani Ronnie M, *The Power Of Emotional & Adversity Quotient for Teacher*(Jakarta,PT Mizan publika,2006), hal.194.

⁷ Paul G. STOLZ, op. cit. hal.46.

adversitas yang tinggi merasa bahwa mereka memiliki control dan pengaruh yang baik pada situasi yang sulit bahkan dalam situasi yang sangat diluar kendali. Individu yang memiliki skor tinggi pada dimensi control akan berpikir bahwa pasti ada yang bisa dilakukan, selalu ada cara menghadapi kesulitan dan tidak merasa putus asa saat berada dalam situasi yang sulit. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah, merespon situasi sulit seolah olah mereka hanya memiliki sedikit bahkan tidak memiliki control, tidak bisa melakukan apa – apa dan biasanya mereka menyerah dalam menghadapi situasi sulit.

b. Origin dan ownership (O₂)

Dimensi ini mempertanyakan dua hal, yaitu apa atau siapa yang menjadi penyebab dari suatu kesulitan dan sampai sejauh manakah seseorang mampu menghadapi akibat – akibat yang ditimbulkan oleh situasi sulit tersebut.

Origin

Dimensi ini mempertanyakan dua hal, yaitu siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan. Dimensi ini berkaitan dengan rasa bersalah. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah, cenderung mendapatkan rasa bersalah yang tidak semestinya atau peristiwa – peristiwa buruk yang terjadi. Dalam banyak hal, mereka melihat dirinya sendiri sebagai satu – satunya penyebab atau asal usul (origin) kesulitan tersebut. Selain itu, individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah juga cenderung untuk menyalahkan

diri sendiri. Individu yang memiliki nilai rendah pada dimensi origin cenderung bahwa ia telah melakukan kesalahan, tidak mampu, kurang memiliki pengetahuan dan merupakan orang yang gagal. Sedangkan individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi menganggap sumber – sumber kesulitan itu berasal dari orang lain atau dari luar. Individu yang memiliki tingkat origin yang lebih tinggi akan berpikir bahwa ia merasa saat ini bukan waktu yang tepat, setiap orang akan mengalami masa – masa yang sulit, atau tidak ada yang dapat menduga datangnya kesulitan.

Ownership

Dimensi ini mempertanyakan sejauh mana individu bersedia mengakui akibat – akibat yang ditimbulkan dari situasi yang sulit. Mengakui akibat – akibat yang ditimbulkan dari situasi yang sulit mencerminkan sikap tanggung jawab (*ownership*). Individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi mampu bertanggung jawab dan menghadapi situasi sulit tanpa menghiraukan penyebabnya serta tidak akan menyalahkan orang lain. Rasa tanggung jawab yang dimiliki menjadikan individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi untuk bertindak dan membuat mereka jauh lebih berdaya daripada individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah dalam kemampuan untuk belajar dari kesalahan. Sementara individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah, menolak untuk bertanggung jawab, tidak mau mengakui akibat – akibat dari

suatu kesulitan dan lebih sering merasa menjadi korban serta merasa putus asa.

c. Reach (R)

Dimensi ini merupakan bagian dari kecerdasan adversitas yang mengajukan pertanyaan sejauh mana kesulitan yang dihadapi akan mempengaruhi bagian atau sisi lain dari kehidupan individu. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi memperhatikan kegagalan dan tantangan yang mereka alami, tidak membiarkannya mempengaruhi keadaan pekerjaan dan kehidupan mereka. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah membiarkan kegagalan mempengaruhi area atau sisi lain dalam kehidupan dan merusaknya.

d. Endurance (E)

Dimensi keempat ini dapat diartikan ketahanan yaitu dimensi yang mempertanyakan berapa lama suatu situasi sulit akan berlangsung. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah merasa bahwa suatu situasi yang sulit akan terjadinya selamanya. Individu yang memiliki respon yang rendah pada dimensi ini akan memandang kesulitan sebagai peristiwa yang berlangsung terus menerus dan menganggap peristiwa – peristiwa positif sebagai sesuatu yang bersifat sementara. Sementara individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi memiliki kemampuan yang luar biasa untuk tetap memiliki harapan dan optimis.

2. Permainan tradisional

Permainan dibagi menjadi dua yaitu : permainan untuk bermain (play) dan permainan untuk bertanding (*games*)⁸ permainan untuk bermain biasanya banyak dilakukan oleh ana-anak untuk mengisi waktu luang. Saat ini anak mempunyai minat melakukan individual, mereka juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar.⁹ Permainan yang umumnya dilakukan adalah petak umpet, pencuri dan polisi, lompat tali, main kejar-kejaran, dan sejenisnya. Sedangkan permainan untuk bertanding (*games*) ada team atau perorangan yang bertanding untuk menjadi yang terbaik dan mendapatkan juara. Permainan untuk bertanding dibagi empat jenis yaitu : permainan yang memerlukan kekuatan,permainan yang memerlukan siasat, permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan permainan yang bersifat untung-untungan."¹⁰ Keempat unsur tersebut selalu kita temui saat kita melakukan permainan untuk bertanding (*games*) permainan asli Indonesia banyak sekali yang mengandung keempat unsur tersebut.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak

⁸ Achmad Allatief Ardiwinata,Suherman dan Marta Dinata,*Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*(Jakarta,kemenpora,2006), hal.4.

⁹ Mayke S. Tedjasaputra,*Bermain Mainan dan Permainan*(Jakarta,PT Grasindo,2001), hal.61

¹⁰Achmad Allatief Ardiwinata,Suherman dan Marta Dinata , op. cit. hal.4.

mempunyai variasi.”¹¹ Permainan tradisional biasanya menyebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama di setiap daerah meskipun dasarnya sama. Permainan tradisional merupakan pewarisan permainan dari generasi terdahulu. Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pendidikan jasmani”¹² Indonesia sangat kaya dengan permainan tradisional. Jika dihitung ada ribuan jenis permainan tradisional yang berkembang di Indonesia, yang merupakan hasil pemikiran dan kreatifitas para pendahulu kita. Kondisi ini membuat terciptanya permainan tradisional di setiap daerah Indonesia. mereka yang banyak melakukan kegiatan permainan tradisional akan mendapat banyak manfaat dari permainan tradisional.

a. Macam macam permainan tradisional

Banyak sekali permainan tradisional asli di Indonesia. permainan tradisional asli Indonesia mempunyai banyak manfaat. Beberapa contoh permainan tradisional:

- Engklek

Engklek mengkombinasikan kecepatan melempar pecahan genteng(disebut gacok) ke dalam kotak-kotak dan kemampuan menjaga

¹¹ Nofi Marlina Siregar, *Bahan Ajar Teori Bermain* (Jakarta, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA, 2013), hal.137.

¹²http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196308241989031-AGUS_MAHENDRA/
(diakses tanggal 27 Januari 2016 02.18 WIB)

keseimbangan.”¹³ Permainan engklek dapat dibuat di atas tanah maupun halaman depan rumah atau halaman sekolah.

Garis engklek bisa menggunakan kapur. Saat melewati kotak-kotak yang tersedia, pemain tidak boleh terkena garis dan harus melompat-lompat dengan satu kaki. Pemain yang mempunyai bintang di setiap kotak yang paling banyak ia lah yang menjadi pemenang.



Gambar 1 permainan engklek. Sumber : Dokumentasi pribadi

- Egrang batok kelapa

Egrang merupakan salah satu permainan tradisional, yang sangat populer. Permainan ini dikenal berbagai wilayah di nusantara. Selalin menggunakan bambu egrang dapat pula dibuat menggunakan batok

¹³ Nofi Marlina Siregar, Op.cit, hal 145

kelapa.”¹⁴ Egrang batok kelapa merupakan kelapa yang di belah menjadi dua. Lalu, tengah kelapa dilubangi dan di masukan dengan seutas tali. Kelapa yang telah di beri tali untuk pijakan kaki pemain. Pemain yang mencapai finish lebih dulu. lalah yang menjadi pemenangnya.



Gambar 2 Permainan Egrang Batok Kelapa. Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Terompah panjang

Permainan terompah panjang sejak dulu sudah ada di daerah sepanjang perairan sungai rokan, baik rokan kiri maupun rokan kanan, kabupaten Kampar, Riau. Kini terompah panjang sudah merakyat.”¹⁵

Terompah panjang merupakan dibuat dari balok/papan yang tebal lalu dibuat

¹⁴ Keen Acroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), hal 114

¹⁵ Achmad Allatief Ardiwinata Suherman Marta Dinata, Op, cit hal 20

pegangan untuk kaki dengan menggunakan karet ban. Biasanya terompa panjang dibuat untuk tiga sampai lima pemain.



Gambar 3 Permainan Terompa Panjang. Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Gobak sodor

Permainan gobak sodor dapat disebut permainan menembus daerah lawan. Dalam permainan ini diperlukan empat orang penjaga dalam satu kali permainan, sedangkan lawan atau penembus daerah, cukup 1 orang.”¹⁶ 1 team berisi 5 pemain. 2 team akan bertanding. Pemain yang paling banyak yang menembus hadangan lawan. Team tersebutlah yang akan memenangkan pertandingan.

¹⁶ Aisyah fad, *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia* (Jakarta, Niaga swadaya, 2014) hal 62



Gambar 4 Permainan Gobak Sodor. Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Karakteristik siswa SMP

remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun.¹⁷ secara umum remaja dapat didefinisikan suatu tahap individu. Dimana remaja menjadi masa transisi dari anak menuju dewasa. Masa remaja anak mengalami perkembangan moral, biologis, dan psikologis. Dilihat dari tahapan perkembangannya yang disetujui oleh banyak ahli, anak usia sekolah menengah pertama (SMP) berada pada tahapan perkembangan pubertas.

¹⁷ <https://id.wikipedia.org/wiki/Remaja>
(diakses 27 Januari 2016 pukul 03.18 WIB)

(10-14 tahun). Terdapat sejumlah karakteristik yang menonjol yaitu: terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan, mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder, kecenderungan ambivilensi antara keinginan untuk bebas dari dominasi keinginan bergaul, senang membandingkan kaedah-kaedah, mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi, dan reaksi dan ekspresi emosi masih labil, dan kecenderungan minat dan pilihan karier sudah lebih jelas.”¹⁸ Oleh karena itu, perlu secara khusus menghadapi siswa SMP. Dikarenakan siswa SMP memasuki masa pubertas. Dimana dalam masa ini siswa akan lebih aktif dalam melakukan aktivitas dan tindakan.

A. Kerangka teoritik

Berdasarkan pengamatan awal, siswa kelas VII SMP Tahta Syajar ditemukan siswa cenderung lebih memilih permainan modern seperti: *hp*, *playstation*, *tab* dll. Untuk mengisi waktu luang di bandingkan permainan tradisional seperti: egrang batok, engklek, terompah panjang dan gobak sodor. Kebanyakan siswa belum mengetahui macam-macam permainan tradisional dan manfaat permainan tradisional. Kondisi ini membuat siswa cenderung memilih permainan yang praktis tanpa aktifitas fisik. Terlalu seringnya siswa banyak mempermainkan permainan modern. Mental siswa

¹⁸ <http://eprints.uny.ac.id/8317/17/12%20-%20analisis%20siswa.pdf>,
(Diakses 12 Desember 2015 pukul 11.02 WIB)

akan lemah dan mudah menyerah apabila diberikan suatu pelajaran yang sulit. Pemberian materi permainan tradisional diharapkan bisa membuka *mindset* siswa yang tadinya memilih permainan modern untuk mengisi waktu luang bisa berubah lebih milih permainan tradisional untuk mengisi waktu luang. Karena dengan siswa bermain permainan tradisional, mereka akan mendapatkan banyak manfaat di bandingkan dengan mereka bermain permainan modern. Hasilnya diharapkan dengan melakukan permainan tradisional dapat mengubah mental siswa yang tadinya lemah menjadi kuat sekaligus meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa

B. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah di paparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis sebagai berikut : Permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap kecerdasan *adversity* siswa kelas VII SMP Tahta Syajar Bekasi.