Universitas Indonesia Library >> UI - Tesis Membership

Hubungan inteligensi, kreativitas dan adversity dengan prestasi belajar Siswa SLTP (sebuah penelitian di Jakarta Timur)

Anizar Rahayu, author

Deskripsi Lengkap: https://lib.ui.ac.id/detail?id=20343557&lokasi=lokal

---

Abstrak

Abad 21, dunia semakin mengglobal, diperlukan individu berkuaiitas yang mampu berkompetisi sekaligus bergaui dan bekerjasama dengan bangsa Iain. Peran inteligensi, kreativitas dan adversity semakin penting.

Sampai saat ini inteligensi masih diyakini sebagai potensi terbesar yang berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang. Freeman (1971) menyatakan seseorang yang inteligen tidak hanya mampu memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari hal yang dipelajarinya, tetapi juga mampu mempertahankan pengetahuan dan pengalaman tersebut untuk diterapkan pada situasi baru. Kreativitas (berfikir kreatif) adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berlikir serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan (Utami Munandar, 1992).

Sedangkan Adversity (Stoltz, 2000) merupakan sebuah kerangka konseptual baru untuk memahami dan meningkatkan semua aspek keberhasilan; ukuran bagaimana seseorang merespon kemalangan dan alat untuk memperbaiki respon terhadap kemalangan.

Dari penelitian terdahulu terbukti bahwa ketiganya merupakan prediktor terhadap keberhasilan. Dalam dunia pendidikan, variabel-variabel tersebut terbukti memiliki hubungan secara bermakna terhadap prestasi belajar (Salah satu tolok ukur keberhasilan siswa). Inteligensi berkorelasi denan prestasi belajar sebesar r = 0,72 (Sekolah Dasar) dan r = 0,58 (SLTP), Utami Munandar (1977). Penelitian tentang hubungan kreativitas dan inteligensi dengan prestasi betajar membuktikan bahwa kreativitas sama absahnya seperti inteligensi sebagai prediktor prestasi belajar di sekolah; jika inteligensi dieliminasi, hubungan kreativitas dan prestasi belajar tetap substansial (Utami Nlunandar, 1977). Stoltz (2000), menemukan bahwa seseorang yang memiliki Adversity Quotient (AQ) tinggi, menikmati manfaat kinerja, produktivitas, kreativitas, kesehatan, ketekunan, daya tahan dan vitalitas Iebih besar dibanding orang ber-AQ rendah. AQ meramalkan siapa yang akan memiliki prestasi melebihi harapan kinerja mereka, dan siapa yang gagal.

Begitu penting peranan ke tiga variabel diatas bagi keberhasitan seseorang khususnya siswa dalam mencapai prestasi belajar di sekolah. Permasalahannya, masih banyak siswa underachiever yaitu berprestasi dibawah taraf keoerdasannya (S- Sadli, dikutip Yusuf Munawir, 1996). Dari variabel kreativitas, masih dijumpai penelitian yang meragukan pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar siswa (Sukarti, 1997). Selain itu Iingkungan kondusif yang dibutuhkan untuk menemu-kenali kreativitas sejak dini dan memberinya kesempatan beragam agar dapat muncul sebagai prestasi nyata, sering tidak memberinya dorongan yang cukup kuat. Demikian juga adversity yang memiiiki hubungan bermakna terhadap keberhasilan (Stoltz, 2000) merupakan teori baru, berasal dari dunia barat yang masih perlu dibuktikan keefektifannya bila diterapkan di Indonesia.

Sampai saat ini pemanfaatannya pun masih terbatas pada dunia kerja, alat yang dipakainya juga masih sangat terbatas- Dengan alasan-alasan tersebut penelitian ini dilakukan. Dari penelitian ini ingin diketahui hubungan inteligensi, kreativitas (bertikir kreatif) dan adversity dengan prestasi belajar siswa SLTP; dan variabel mana yang paling besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

Subyek penelitian yang diambii dengan Stratiiied Random Sarnpiing adalah siswa SLTP Negeri 49 (mewakili peringkat atas) SLTP Negeri 184 (mewakili peringkat tengah) dan SLTP 222 (mewakili penngkat bawah), dengan sampel 37 pria dan 37 wanita dari masing-masing sekolah, sehingga jumlah seluruhnya 222 orang.

Alat yang diorgunakan untuk mengukur inteiigensi adalah Standard Progressive Matrices (SPM) dari Raven; alat ukur kreativitas (bertikir kreatif) adalah Tes Kreativitas Verbal Pararel 1 (TKV Pararel-1) dari Utami Munandar, dan untuk mengukur Adversity Quotient digunakan Adversity Response Protiie Moditikasi (ARP-MAR).

Melalui kajian teoritis diajukan delapan hipotesis yang teiah diuji kebenarannya meialui teknik korelasi berganda, korelasi parsial dan korelasi bivariat dari Pearson, dan diperoleh hasil sebagai berikut;
1. Ada hubungan yang signihkan antara inteligensi, kreativitas (bertikir kreatif) dan adversity secara bersama-sama dengan prestasi belajar siswa SLTP.
2. Ada hubungan yang signitikan antara inteligensi dengan prestasi belajar siswa SLTP, setelah dikontrol variabel kreativitas (bertikir kreatif) dan adversity.
3. Ada hubungan yang signiikan antara kreativitas (berpikir kreatif) dengan prestasi belajar siswa SLTP, setelah dikontrol variabel inteiigensi dan adversity.
4. Tidak ada hubungan yang signitikan antara adversity dengan prestasi belajar siswa SLTP, setelah dikontrol variabel inteligensi dan kreativitas (berHkir kreatif).
5. Ada hubungan yang signitikan antara inteligensi dengan kreativitas (bertikir kreatif) siswa SLTP.
6. Tidak ada hubungan yang signihkan antara inteligensi dengan adversity siswa SLTP.
7. Tidak ada hubungan yang signitikan antara kreativitas (bertikir kreatif) dengan adversity siswa SLTP.
8. Secara murni hanya variabel inteligensi dan kreativitas (bertikir kreatif) yang memberi sumbangan secara bermakna terhadap prestasi belajar siswa SLTP. Dan dari dua variabel tersebut, variabel kreativitas (berfikir kreatif) adalah penyumbang terbesar terhadap prestasi belajar siswa SLTP.

Sebagai hasil tambahan ditemukan :
1. Dimensi adversity control, origin dan ownership berkorelasi secara signifikan dengan prestasi belajar siswa SLTP.
2. Dimensi adversity origin dan ownership berkorelasi secara signifikan dengan inteligensi.
3. Dimensi advers;ty control, origin dan ownership berkorelasi secara signifikan dengan kreativitas (berfikir kreatif).

Saran yang diajukan berkaitan dengan :
1. Sampel. Agar hasil dapat dimanfaatkan dalam lingkup yang lebih luas, disarankan untuk memperluas

sampet penelitian.
2. Alat Ukur
a. Alat ukur prestasi belajar {nilai rapor) Nilai raper dari sembilan mata pelajaran dianggap terlalu sempit untu mewakili prestasi elajar siswa (lebih banyak engukur ranah kognitif). Pada penelitian sejenis disarankan menyertakan nilai mata elajaran ekstra kurikuler.
b. Alat ukur adversity
1) Dalam penyajiannya ARP-MAR disarankan lebih memperhatikan faktor rappert dan administrasinya.
2) Bagi peneliti lain yang ingin memakai ARP-MAR, disarankan meneliti ulang validitas dan reliabilitasnya.
3) Peneliti I in yang ingin me odifikas1 ARP-Stoltz, disarankan untuk lebih memperhatikan pengaruh budaya.
3. Variabel inteligensi, kreativitas, adversity dan prestasi belajar. Mengingat ke empat variabel tersebut panting bagi dunia pendidikan, disarankan terus mengembangkannya melalui peneli ian secara berkala.
4. Variabel kreativitas dan a dversity dapat ditemu-kenali serta ditumbuhkembangkan ejak dini. Oleh karena itu disarankan agar dilibatkan dalam proses belajar-mengajar di berbagai lingkup dan memasukkannya ke dalam kurikulum sekolah.