

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Mahasiswa Keperawatan

2.1.1 Definisi Mahasiswa Keperawatan

Mahasiswa secara harfiah adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi. Mahasiswa secara umum yaitu suatu peran tertinggi dalam dunia pendidikan yang mengatur pola tingkah laku manusia dari remaja menuju berperan sesungguhnya, bisa dikatakan mahasiswa adalah proses dimana pola pikiran mengarah kelebih tinggi atau lebih serius dalam menjalani peran tersebut (Nasari & Darma, 2013). Menurut Hartaji (2012) Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Mahasiswa keperawatan merupakan tonggak awal pembangun bagi profesi keperawatan kedepannya. Baik dan buruk nya profesi keperawatan selanjutnya akan ditentukan oleh calon calon perawat yang sekarang tengah menduduki jenjang perkuliahan. Sebagai seorang mahasiswa keperawatan, dituntut untuk memiliki sebuah kemampuan dan skill diatas para senior mereka, hal ini diwujudkan dalam sebuah perubahan dan inovasi. Sehingga kualitas pelayanan keperawatan dari tahun ke tahun akan semakin baik (Mepsa, 2012).

Menurut Black (2014) Mahasiswa keperawatan adalah seseorang yang dipersiapkan untuk dijadikan perawat profesional di masa yang akan datang. Perawat profesional wajib memiliki rasa tanggung jawab atau akuntabilitas pada dirinya, akuntabilitas merupakan hal utama dalam praktik keperawatan yang profesional dimana hal tersebut wajib ada pada diri mahasiswa keperawatan sebagai perawat di masa mendatang.

Seorang mahasiswa merupakan golongan akademis dengan intelektual yang terdidik dengan segala potensi yang dimiliki untuk berada di dalam suatu lingkungan sebagai agen perubahan. Mahasiswa mempunyai tanggung jawab yang besar untuk dapat memecahkan masalah dalam bangsanya, maka dari itu mahasiswa bertanggung jawab dan mempunyai tugas dalam hal akademis ataupun organisasi (Oharella, 2011).

2.1.2 Tingkat Pendidikan Mahasiswa Keperawatan

Menurut UU nomor 38 tahun 2014 pasal 9 pendidikan tinggi keperawatan dapat diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang memiliki legalitas sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Pendidikan yang dimaksud berupa universitas, institut, sekolah tinggi, politeknik atau akademi yang menyediakan fasilitas pelayanan kesehatan guna menunjang pendidikan dan melakukan berkolaborasi dengan organisasi dan profesi perawat. Pendidikan tinggi keperawatan itu sendiri dalam UU no.38 tahun 2014 dalam pasal 5-8 terdiri atas:

- 1) Pendidikan vokasi, adalah pendidikan diploma dan merupakan pendidikan paling rendah dalam keperawatan.

- 2) Pendidikan akademik diantaranya sarjana keperawatan, magister keperawatan, dan doktor keperawatan.
- 3) Pendidikan profesi terdiri atas profesi umum dan program keperawatan spesialis.

2.1.3 Peranan Mahasiswa

Menurut Faruq (2012) menyebutkan terdapat 5 peranan mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

1. *Iron Stock*

Mahasiswa dapat menjadi *Iron Stock*, yaitu mahasiswa diharapkan menjadi manusia yang memiliki kemampuan dan akhlak mulia yang nantinya dapat menggantikan generasi-generasi sebelumnya. Intinya peranan mahasiswa sebagai *Iron Stock* itu merupakan aset, cadangan, harapan bangsa untuk masa depan yang lebih baik.

2. *Guardian of Value*

Mahasiswa sebagai *Guardian of Value* berarti mahasiswa berperan sebagai penjaga nilai-nilai di masyarakat. Maksudnya adalah mahasiswa sebagai insan akademis yang selalu berpikir ilmiah dalam mencari kebenaran dari setiap masalah yang ada.

3. *Agent of Change*

Mahasiswa sebagai *Agent of Change* adalah mahasiswa sebagai agen dari suatu perubahan. Sebab mahasiswa itu sebagai langkah terakhir kita untuk

para pelajar untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi, agar dapat mengaplikasikan gelar sebagai agen perubahan perubahan suatu yang lebih baik. Maksudnya peranan mahasiswa sebagai Agent of Change yaitu mahasiswa diharapkan dapat memberikan perubahan yang positif terhadap bangsa dan Negara.

4. *Moral Force*

Mahasiswa sebagai *Moral Force*, kita sebagai mahasiswa berperan sebagai kekuatan moral untuk negeri. Maksudnya mahasiswa harus memiliki acuan dasar dalam berperilaku terhadap tata cara berpakaian, sikap, tingkah laku dan perkataan yang baik.

5. *Social Control*

Mahasiswa sebagai *Social Control* adalah kita harus berperan sebagai pengontrol kehidupan sosial. Dalam hal ini adalah mengontrol kehidupan masyarakat, dengan menjadikan diri kita sebagai jembatan antara masyarakat dengan pemerintah.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Definisi Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2014) Hasil Belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “Hasil” dan “Belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah

perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Hasil Belajar adalah suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada seseorang dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2014).

Tetapi persyaratan akademik di pendidikan tinggi bukan sekedar mengikuti perkuliahan saja, tetapi ada ketentuan-ketentuan lain seperti presentase kehadiran dalam perkuliahan, penyelesaian tugas-tugas, dan ikut aktif dalam kegiatan akademik lainnya (diskusi, presentasi, mengikuti ujian, kuis). Keberhasilan mahasiswa dalam bidang akademik ditandai dengan prestasi akademik yang dicapai, ditunjukkan melalui Hasil Belajar.

2.2.2 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa yang berasal dari dalam diri mahasiswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa. Menurut Slameto (2015) membagi faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua kelompok yaitu :

- A. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri mahasiswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Adapun faktor-faktor internal tersebut meliputi:
 - a. Faktor jasmani

Faktor jasmaniah adalah faktor yang berasal dari diri mahasiswa sendiri. Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh. Mahasiswa yang sehat akan merasa bersemangat, berkonsentrasi dalam memahami pembelajaran di kelas. Sebaliknya jika tidak sehat maka mahasiswa akan merasa tidak bersemangat dan konsentrasi dalam memahami pelajaran di kelas akan kurang. Cacat itu dapat berupa tuli, buta, setengah buta, lumpuh, patah kaki dan lainnya. Keadaan cacat tubuh juga dapat mempengaruhi proses belajar mahasiswa.

b. Faktor psikologi

Faktor psikologis merupakan faktor hasil belajar yang berasal dari diri mahasiswa itu sendiri. Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor itu antara lain:

1. Kecerdasan

Kecerdasan merupakan kemampuan dalam memecahkan persoalan. Kecerdasan terdiri dari 3 komponen ialah kemampuan mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan mengubah arah tindakan jika tindakan tersebut telah dilakukan, dan kemampuan mengkritik diri sendiri. Kecerdasan tidak lebih dari sekedar potensi akademik yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan sesuatu. Potensi ini dikembangkan dengan kecerdasan-kecerdasan yang lain sehingga menjadi meta kecerdasan. Meta kecerdasan merupakan penggabungan

antara *Intelligence Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), *Spiritual Quotient* (SQ), *Creativity Quotient* (CQ), dan *Adversity Quotient* (AQ) yang berarti di dalam diri manusia terdapat berbagai potensi kecerdasan yang memungkinkan berfungsi dalam kesatuan.

2. Perhatian

Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Menjamin hasil belajar yang baik, maka mahasiswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian mahasiswa maka timbulah kebosanan sehingga ia tidak suka belajar.

3. Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.

4. Bakat

Bakat adalah potensi/kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda, seseorang akan mudah mempelajari yang sesuai bakatnya. Apabila bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena senang belajar.

5. Motivasi

Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

6. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Belajar akan lebih berhasil jika sudah siap, jadi kemajuan baru memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

7. Kelelahan

Kelelahan terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Adapun agar dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

c. Faktor kelelahan

Faktor kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh seseorang sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang sehingga mahasiswa tidak akan fokus terhadap proses pembelajaran di kelas, ini akan sangat berpengaruh nantinya pada hasil belajar mahasiswa.

B. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa yang mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor-faktor eksternal tersebut meliputi :

a. Keluarga

Mahasiswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua dalam mendidik anak-anaknya, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan, ini akan berpengaruh pada proses belajar di kelas. Jika ini terjadi akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

b. Kampus

Faktor kampus yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode/model dalam mengajar, relasi dosen dan mahasiswa, relasi mahasiswa dengan mahasiswa, disiplin kampus, alat pelajaran.

c. Masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan mahasiswa yang tidak lepas dari peran masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan mahasiswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat, ini juga akan berpengaruh pada mahasiswa, sehingga jika terjadi akan berpengaruh pada proses belajar mahasiswa di kelas. Lingkungan masyarakat yang baik akan berdampak baik terhadap

seseorang, namun jika lingkungan masyarakatnya kurang baik maka akan berdampak buruk terhadap seseorang.

2.2.3 Penilaian Hasil Belajar

Nilai adalah Sesuatu yang menunjuk kepada tuntunan perilaku yang membedakan perbuatan yang baik dan buruk atau dapat diartikan sebagai kualitas kebaikan yang melekat pada sesuatu (Sulfemi, 2019). Menurut Jihad (2012) Pada akhir program pendidikan, pengajaran ataupun pelatihan pada umumnya diadakan penilaian. Tujuannya untuk mengetahui apakah program pendidikan, pengajaran ataupun pelatihan itu telah dikuasai oleh pesertanya atau belum. Angka atau nilai tertentu biasanya dijadikan patokan untuk penguasaan program. Pembobotan nilai ditentukan oleh dosen, untuk mendapatkan nilai mutu digunakan nilai angka dari 0 (nol) sampai dengan 100 (seratus). Hubungan antara nilai angka dan nilai mutu adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Angka Mutu Hasil Belajar

Rentang Nilai	Huruf
80 – 100	A
75 – 79,99	A-
70 – 74,99	AB
65 – 69,99	B
60 – 64,99	B-
55 – 59,99	BC
50 – 54,99	C
45 – 49,99	D
0 – 44,99	E

2.3 *Adversity Quotient*

2.3.1 Definisi *Adversity Quotient*

Adversity Quotient (AQ) adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon terhadap kesulitan (Stoltz, 2018). Sukses tidaknya seorang individu dalam pekerjaan maupun kehidupannya ditentukan oleh AQ. *Adversity Quotient* dapat memberitahukan seberapa jauh individu mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya, siapa yang akan mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur, siapa yang akan melampaui harapan atas kinerja dan potensi mereka serta siapa yang akan gagal, dan siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan.

Menurut Phoolka dan Kaur (2012), *Adversity Quotient* merupakan kemampuan seseorang dalam mengatasi kesulitan dan hambatan dalam hidupnya. *Adversity Quotient* mampu memprediksi bagaimana reaksi individu dalam menghadapi situasi sulit. *Adversity Quotient* juga dapat memprediksi individu yang tahan banting dan tekun juga dapat meningkatkan efektivitas dalam tim, hubungan, keluarga, komunitas, budaya, masyarakat, dan juga dalam organisasi. *Adversity Quotient* mampu membangkitkan keterpurukan seseorang dari sebuah musibah, kegagalan, atau kecelakaan menjadi sebuah motivasi besar untuk menyelamatkan dan memperbaiki kehidupan (Yoga, 2018) dalam Awaluddin (2022).

Adversity Quotient dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang menggambarkan ketahanan fisik, mental, dan spiritual untuk dapat menguasai dan menghadapi segala tantangan, hambatan, dan permasalahan yang timbul agar

seseorang mampu membuat kehidupannya menjadi berharga dan bertanggung jawab (Ahmad, 2013). Menurut Vinas dan Malabanan (2015) menyatakan bahwa *Adversity Quotient* mengukur bagaimana seseorang melihat dan menghadapi tantangan. *Adversity Quotient* juga mengukur kemampuan untuk bersikap mengatasi situasi yang sulit. Individu yang tidak mampu mengatasi kesulitan dapat menjadi kewalahan dan emosional dengan mudah, lalu menyendiri, berhenti berusaha dan berhenti belajar.

Nashori (dalam Noprianti, 2015) berpendapat bahwa *Adversity Quotient* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengarahkan, mengubah cara berpikir dan tindakannya ketika menghadapi hambatan dan kesulitan yang bisa menyengsarakan dirinya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* adalah kemampuan individu dalam mengatasi, menghadapi, dan memahami segala kesulitan dan permasalahan dalam hidupnya untuk meraih kesuksesan.

2.3.2 Faktor yang mempengaruhi *Adversity Quotient*

Paul G. Stoltz dalam bukunya menggambarkan potensi dan daya tahan individu dalam pohon yang disebut pohon kesuksesan tersebut yang dianggap mempengaruhi *Adversity Quotient* seseorang, faktor-faktor yang mempengaruhi *Adversity Quotient* menurut Stoltz (2018) diantaranya adalah:

a. Faktor internal

1) Genetika

Warisan genetis tidak akan menentukan nasib seseorang tetapi pasti ada pengaruh dari faktor ini. Beberapa riset-riset terbaru menyatakan bahwa genetika sangat mungkin mendasari perilaku.

2) Keyakinan (*Self Efficacy*)

Keyakinan mempengaruhi seseorang dalam menghadapi suatu masalah serta dapat membantu seseorang dalam mencapai tujuan hidup.

3) Bakat

Kemampuan dan kecerdasan seseorang dalam menghadapi suatu kondisi yang tidak menguntungkan bagi dirinya salah satunya dipengaruhi oleh bakat. Bakat adalah gabungan pengetahuan, kompetensi, pengalaman, dan keterampilan.

4) Hasrat atau kemauan

Untuk mencapai kesuksesan dalam hidup diperlukan tenaga pendorong yang berupa keinginan atau disebut hasrat. Hasrat menggambarkan, motivasi, antusias, gairah, dorongan, ambisi, dan semangat.

5) Karakter

Seseorang yang berkarakter baik, semangat, tangguh, dan cerdas akan memiliki kemampuan untuk mencapai sukses.

6) Kinerja

Merupakan bagian yang mudah dilihat orang lain sehingga seringkali hal ini sering dievaluasi dan dinilai. Salah satu keberhasilan seseorang dalam menghadapi masalah dan meraih tujuan hidup dapat diukur lewat kinerja.

7) Kecerdasan

Bidang kecerdasan yang dominan biasanya mempengaruhi karier, pekerjaan, pelajaran, dan hobi.

8) Kesehatan

Kesehatan emosi dan fisik dapat mempengaruhi seseorang dalam menggapai kesuksesan. Kondisi fisik dan psikis yang prima akan mendukung seseorang dalam menyelesaikan masalah.

b. Faktor eksternal

1) Pendidikan

Pendidikan dapat membentuk kecerdasan, pembentukan kebiasaan yang sehat, perkembangan watak, keterampilan, hasrat dan kinerja yang dihasilkan.

2) Lingkungan

Lingkungan tempat individu tinggal dapat mempengaruhi bagaimana individu beradaptasi dan memberikan respon kesulitan yang dihadapinya.

2.3.3 Dimensi *Adversity Quotient*

Stoltz (2018) menjelaskan *Adversity Quotient* terdiri dari empat dimensi, yaitu:

a. Kendali /*control* (C)

Kendali berkaitan dengan seberapa besar orang merasa mampu mengendalikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dan sejauh mana individu merasakan bahwa kendali itu ikut berperan dalam peristiwa yang

menimbulkan kesulitan. Semakin besar kendali yang dimiliki semakin besar kemungkinan seseorang untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan dan tetap teguh dalam niat serta ulet dalam mencari penyelesaian. Demikian sebaliknya, jika semakin rendah kendali, akibatnya seseorang menjadi tidak berdaya menghadapi kesulitan dan mudah menyerah.

b. Asal usul dan pengakuan / *origin and ownership (O2)*

Asal-usul dan pengakuan akan mempertanyakan siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan dan sejauh mana seorang individu menganggap dirinya mempengaruhi dirinya sendiri sebagai penyebab asal-usul kesulitan. Orang yang skor origin (asal-usulnya) rendah akan cenderung berfikir bahwa semua kesulitan atau permasalahan yang datang itu karena kesalahan, kecerobohan, atau kebodohan dirinya sendiri serta membuat perasaan dan pikiran merusak semangatnya.

c. Jangkauan / *reach (R)*

Jangkauan mempertanyakan sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian lain dari individu. Jangkauan menunjukkan kemampuan dalam melakukan penilaian tentang beban kerja yang menimbulkan stres. Semakin tinggi jangkauan seseorang, semakin besar kemungkinannya dalam merespon kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik dan terbatas. Semakin efektif dalam menahan atau membatasi jangkauan kesulitan, maka seseorang akan lebih berdaya dan perasaan putus asa atau kurang mampu membedakan hal-hal yang relevan dengan kesulitan yang ada, sehingga ketika memiliki masalah di

satu bidang dia tidak harus merasa mengalami kesulitan untuk seluruh aspek kehidupan individu tersebut.

d. Daya tahan /*endurance* (*E*)

Dimensi ini lebih berkaitan dengan persepsi seseorang akan lama atau tidaknya kesulitan akan berlangsung. Daya tahan dapat menimbulkan penilaian tentang situasi yang baik atau buruk. Seseorang yang mempunyai daya tahan yang tinggi akan memiliki harapan dan sikap optimis dalam mengatasi kesulitan atau tantangan yang sedang dihadapi. Semakin tinggi daya tahan yang dimiliki oleh individu, maka semakin besar kemungkinan seseorang dalam memandang kesuksesan sebagai sesuatu hal yang bersifat sementara dan orang yang mempunyai *adversity quotient* yang rendah akan menganggap bahwa kesulitan yang sedang dihadapi adalah sesuatu yang bersifat abadi, dan sulit untuk diperbaiki.

Dimensi-dimensi yang dikemukakan oleh Stoltz di atas menjadi tolak ukur *adversity quotient* seseorang. Persepsi seseorang dalam melihat suatu masalah akan berdampak pada cara seseorang tersebut mengatasi masalah, semakin seseorang mengenal apa masalahnya akan semakin mampu seseorang tersebut menyelesaikan masalah bahkan menjadi lebih berkembang setelah mampu mengatasi masalahnya.

2.3.4 Tingkatan *Adversity Quotient*

Stoltz (2018) meminjam istilah para pendaki gunung untuk memberikan gambaran mengenai tingkatan *Adversity Quotient*. Stoltz membagi para pendaki menjadi 3 bagian, yaitu :

a. *Quitters* (mereka yang berhenti)

Quitters atau orang-orang yang berhenti, maksudnya orang yang menghentikan pendakian, menolak kesempatan yang diberikan. Banyak orang yang memilih untuk menghindari kewajiban, mundur dan berhenti dari usahanya. Mereka menolak, mengabaikan, menutupi atau meninggalkan kesempatan yang ditawarkan.

b. *Campers* (mereka yang berkemah)

Campers atau orang-orang yang berkemah, maksudnya orang yang pergi tidak seberapa jauh karena bosan, mengakhiri pendakian dan mencari tempat nyaman sebagai tempat bersembunyi dari situasi yang tidak bersahabat serta memilih untuk menghabiskan sisa-sisa hidup dengan duduk di tempat tersebut. Kelompok individu yang kedua adalah campers atau orang-orang yang mudah puas dengan hasil yang diperolehnya. Mereka tidak ingin melanjutkan usahanya untuk mendapatkan lebih dari untuk didapatkan sekarang.

c. *Climbers* (para pendaki)

Climbers atau orang-orang yang seumur hidup membaktikan dirinya pada pendakian, maksudnya orang yang tidak menghiraukan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib buruk atau baik. Climbers adalah pemikir

yang selalu memikirkan kemungkinan dan tidak pernah membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cacat fisik atau mental dan hambatan lainnya untuk menghalangi usahanya. Mereka selalu berani menghadapi resiko untuk menuntaskan pekerjaannya. Dalam konteks ini, para climber dianggap memiliki AQ tinggi.

Setiap orang memiliki respon yang berbeda-beda terhadap suatu masalah sehingga menyebabkan kesuksesan dan kebahagiaan yang dinikmati juga berbeda. Ada seseorang yang mudah menyerah sehingga tidak melanjutkan usahanya menghadapi kesulitan dalam mewujudkan impiannya, ada yang mudah puas dengan yang telah dilakukan sehingga tidak melanjutkan lagi usahanya dan ada pula yang terus berjuang untuk menghadapi kesulitan apapun.

2.3.5 Cara Perbaiki *Adversity Quotient*

Stoltz (2018) menyatakan bahwa *Adversity Quotient* dapat ditingkatkan atau diperbaiki dengan melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) *Listen*

Mendengarkan respon-respon terhadap kesulitan dan kelemahan merupakan langkah yang penting dalam mengubah *Adversity Quotient* individu menjadi lebih baik dan efektivitas jangka panjang dari sebuah pola seumur hidup, tidak sadar, dan yang sudah menjadi kebiasaan. Jika menghadapi kesulitan, individu berusaha menyadari dan menemukan respon, kemudian menanyakan pola diri sendiri, apa itu respon *Adversity Quotient*

yang tinggi atau rendah, serta menyadari dimensi *Adversity Quotient* mana yang paling tinggi dari respon yang telah diberikan untuk mengatasi kesulitan tersebut.

2) *Explore* atau jajaki asal usul dan pengakuan atas akibatnya

Pada tahap ini, mahasiswa didorong untuk menggali penyebab dari masalah, hingga akhirnya diketahui penyebab inti masalah tersebut dan mengerti bagian mana yang menjadi kesalahan mahasiswa yang bersangkutan. Setelah itu mengeksplorasi berbagai alternatif tindakan untuk menemukan penyelesaian yang tepat.

3) *Analyze* (Analisa)

Pada tahap ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisa bukti apa yang menyebabkan dirinya tidak dapat mengendalikan masalah, bukti bahwa kesulitan itu harus menjangkau wilayah lain dalam kehidupan, serta bukti mengapa kesulitan itu harus berlangsung lebih lama lagi dari yang semestinya.

4) *Do* (Lakukan)

Pada tahap akhir, mahasiswa diharapkan dapat mengambil tindakan nyata setelah melewati tahapan-tahapan sebelumnya karena sebenarnya mahasiswa telah mampu mengatasi kesulitan yang terjadi atas pertimbangan-pertimbangan yang telah dilakukan melalui tahapan sebelumnya.

Keempat teknik ini disingkat dengan kata LEAD. LEAD dapat mengubah keberhasilan dengan mengubah kebiasaan-kebiasaan berpikir, perubahan diciptakan dengan pola-pola lama dan membentuk pola baru. Melalui *listen* dapat mendengarkan

respon-respon terhadap kesulitan, melalui *explore* mampu memahami kesulitan serta konsekuensinya dari kesulitan yang dihadapinya, melalui *analyze* mampu menelusuri bagaimana kendalanya terhadap kesulitan yang dihadapinya, dan melalui *do* seseorang tindak tinggal diam dalam menghadapi kesulitan karena ia akan mengambil tindakan.

2.3.6 Alat Ukur *Adversity Quotient*

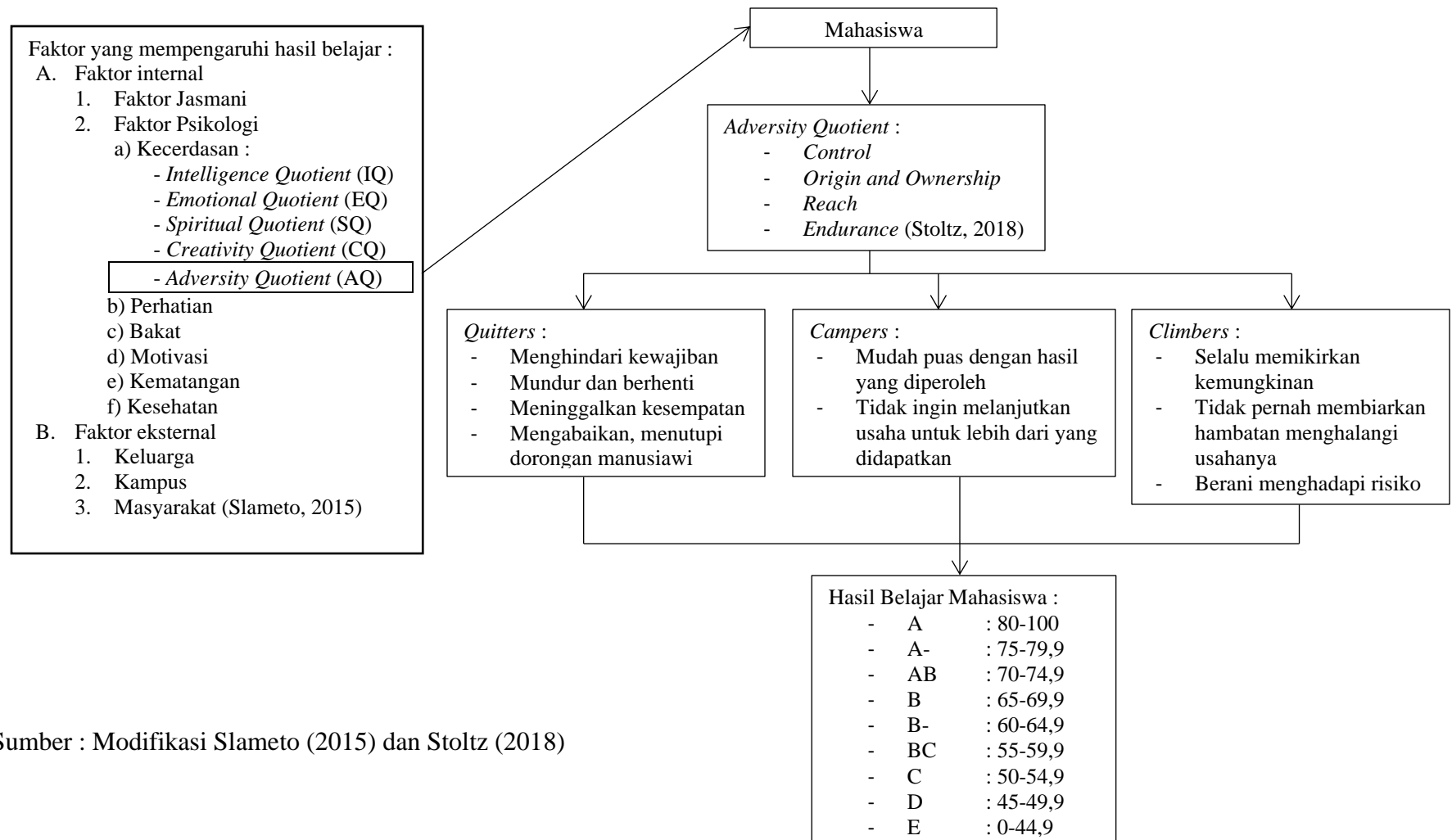
Kuesioner *Adversity Quotient* diadopsi dari desain angket *Adversity Quotient* Paul G. Stolz dalam buku *Adversity Quotient* (2018). Mengukur seberapa besar ukuran *Adversity Quotient* digunakan instrumen *Adversity Quotient* dengan menggunakan unsur dimensi *Adversity Quotient* yaitu (CO2RE) seperti yang dilakukan oleh Paul G Stoltz (2000) dalam Mulyani, Wahyuningsih, & Natalliasari (2019). Dalam angket *Adversity Quotient* terdapat sejumlah pertanyaan yang kemudian dikelompokkan kedalam dimensi *control* (C), *origin* (Or) dan *ownership* (Ow), *reach* (R), dan *endurance* (E), atau dengan akronim CO2RE. Angket ini digunakan untuk mengelompokkan mahasiswa kedalam tiga kategori AQ yaitu AQ tinggi (*climber*), AQ sedang (*camper*), dan AQ rendah (*quitter*).

Adversity Response Profile memuat 30 peristiwa kehidupan. Setiap peristiwa disertai dua pernyataan yang menggunakan skala bipolar lima poin. Pernyataan-pernyataan tersebut terdapat 20 pernyataan yang bersifat negatif dan 10 pertanyaan yang bersifat positif. Menurut Stoltz (2018) pernyataan negatif inilah yang diperhatikan skornya, karena lebih memperhatikan respon-respon terhadap kesulitan.

ARP mengukur seluruh komponen AQ, yaitu *Control* (C), *Origin* dan *Ownership* (O2), *Reach* (R) dan *Endurance* (E). Angket *Adversity Response Profile* (ARP) digunakan untuk mengelompokkan mahasiswa ke dalam tiga kategori yaitu mahasiswa *climber*, *camper* dan *quitter*. Responden dengan memberikan tanda bulat (O) pada kolom "1", "2", "3", "4", atau "5" berdasarkan pernyataan yang sesuai untuk masing-masing aspek yang akan dinilai.

2.4 Kerangka Konseptual

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual



Sumber : Modifikasi Slameto (2015) dan Stoltz (2018)