

KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI SMP DITINJAU DARI KECERDASAN *ADVERSITY* DI WILAYAH 3 KECAMATAN CIMALAKA KABUPATEN SUMEDANG

Wahyuningtyas Puspitorini

Tyashs22@yahoo.co.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Hubungan antara kecerdasan *adversity* dengan kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama Wilayah 3 Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey. Populasi adalah seluruh Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama yang tercatat di Wilayah 3 Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang baik Pegawai Negeri Sipil Maupun yang bukan dengan jumlah seluruh nya 51 orang Guru Pendidikan Jasmani, terdiri dari 33 PNS dan 18 non PNS. Sebagai sampel digunakan total sampling. Instrumen yang digunakan adalah instrument kuesioner untuk kecerdasan *adversity* guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan kreativitas menggunakan non tes. Validitas instrumen menggunakan teknik Korelasi Product Moment untuk kedua variabel tersebut. Reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach. Analisis data menggunakan teknik korelasi sederhana, serta teknik regresi linear. Hasil penelitian menyimpulkan :terdapat hubungan positif antara kecerdasan *adversity* guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (X) dengan kreativitas (Y) dengan koefisien korelasi $r_y = 0,986$ dan koefisien determinasi $r^2_y = 97,21\%$ dan persamaan regresi $\hat{Y} = 34,026+0,936X$. Dengan demikian bahwa kecerdasan *adversity* guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memberikan kontribusi terhadap kreativitas.

Kata Kunci: Kreativitas, *Adversity*

PENDAHULUAN

Selama mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa yang dialami oleh para siswa. Situasi yang mungkin baru dirasakan, mulai dari perubahan situasi lingkungan, teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang kadang dirasakan begitu mengikat.

Ragam aktivitas pembelajaran dalam kelas maupun di luar kelas yang kadangkala monoton dan membosankan, lama kelamaan akan mempengaruhi

motivasi belajar para siswa. Akhirnya tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara keseluruhan yaitu yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, terutama aspek afektif dalam upaya pembentukan nilai-nilai disiplin dan kerjasama sulit terwujud.

Dalam pelaksanaan pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan selalu dilaksanakan dalam bentuk praktek dan dikemas dalam suatu metode mengajar yang tepat. Penggunaan metode mengajar, sarana, serta media yang kurang tepat, maka tujuan dari pendidikan, jasmani olahraga dan

kesehatan tidak akan tercapai dengan maksimal.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk jenjang SMP/MTs adalah: Permainan dan Olahraga meliputi : olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, ketrampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tennis lapangan, bulu tangkis, bela diri, serta aktivitas lainnya.

Aktivitas Pengembangan meliputi : mekanika sikap tubuh, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya. Aktivitas Senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. Aktivitas Ritmik meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic, serta aktivitas lainnya. Aktivitas Air meliputi : permainan air, keselamatan air, ketrampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.

Pendidikan Luar Kelas meliputi : piknik / karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjajajah, dan mendaki gunung. Kesehatan meliputi : penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Kecerdasan *adversity* adalah kemampuan seseorang mengubah hambatan menjadi peluang. Seseorang yang mempunyai kecerdasan *adversity* rendah dan karenanya tidak mempunyai kemampuan untuk bertahan dalam

kesulitan, potensinya akan tetap kecil untuk meraih sukses. Sebaliknya seseorang yang mempunyai kecerdasan *adversity* tinggi akan berkembang pesat.

Jika guru pendidikan jasmani mempunyai kecerdasan *adversity* tinggi, maka dimungkinkan untuk mengatasi hambatan dalam rangka mencapai tujuan atau meraih sukses. Dengan demikian, kemampuan mengubah hambatan menjadi peluang (kecerdasan *adversity*) guru pendidikan jasmani erat hubungannya dengan kinerja guru pendidikan jasmani. Semakin tinggi kecerdasan *adversity* guru pendidikan jasmani maka semakin tinggi pula kreativitas guru pendidikan jasmani, karena dapat mengatasi hambatan, kesulitan dalam proses belajar pembelajaran.

Kreativitas. Kreativitas merupakan konsep yang sangat kompleks. Karena melibatkan banyak sekali aspek dan bisa ditinjau dari berbagai aspek segi. Pendapat dan rumusan tentang kreativitas sangat beragam, berbeda, bahkan saling bertentangan. Semiawan menjelaskan, “dari semua konstruk psikologi, konstruk kreativitas merupakan yang paling kompleks dan paling sukar didefinisikan. Karena itu proses berpikir kreatif tidak mudah untuk dipahami”.

Ketidakhudahan itu terjadi karena kreativitas meliputi banyak sekali aspek yang secara tradisional dianggap bertentangan, yaitu ilmu dan seni, logika dan emosi, kebebasan dan disiplin, fakta dan imajinasi, rasio dan intuisi. Sementara itu para ahli yang membuat rumusan tentang kreativitas seringkali memberi tekanan yang berbeda-beda. Ini antara lain terkait dengan bidang keahlian masing-masing dan landasan teori yang digunakan untuk merumuskan kreativitas. Supriadi menguraikan

keaktivitas merupakan suatu bidang kajian yang sulit, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Ini disebabkan oleh dua alasan. Pertama, sebagai suatu "konstruk hipotesis" kreativitas merupakan ranah psikologi yang kompleks dan multidimensional yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Penjelasan di atas memberikan dua tekanan penting yaitu kreativitas sebagai konstruksi hipotesis dan pentingnya peran teori yang melandasi kreativitas. Sebagai konstruksi yang hipotesis, kreativitas tampaknya sangat terbuka untuk terus dirumuskan dan dikembangkan. Ini membuka kesempatan bagi perluasan kawasan, dan pendalaman maknanya, sehingga berbagai unsur terus dapat ditambahkan pada kreativitas. Ini juga berarti tidak perlu membuat definisi yang definitif dan tuntas tentang kreativitas, karena pada dasarnya kreativitas merupakan konsep yang selayaknya terus berkembang.

Wujec secara metaforis menggambarkan, kreativitas berada di jantung intelegensia. Namun berusaha mendefinisikannya seperti berusaha memegang dan menangkap seberkas sinar dengan katupan jari. Itulah sebabnya beberapa psikolog mengira bahwa kreativitas tidak lebih dari pemecahan inovatif.

Para psikolog lain mengira bahwa kreativitas itu adalah keliaran, proses yang tidak dapat dikendalikan yang menghentakkan pikiran sadar dan tidak sadar, dan melibatkan lompatan besar dari pemahaman. Dalam kategori ini kreativitas menjadi misterius dan tidak dapat diramalkan.

Samples mengungkapkan dengan cara berbeda, kreativitas merupakan konsep yang banyak diperdebatkan. Hampir separuh orang menelaahnya terkesan dengan mitisisme yang dianggap cirinya. Yakin bahwa kreativitas merupakan bentuk perluasan dari penalaran rasional logis. Ada konsekuensi logis dari dua bentuk pemikiran di atas. Jika mitisisme yang menjadi ciri kreativitas, maka kreativitas tidak dapat diajarkan, dan dianggap bakat khusus yang hanya dimiliki oleh segelintir orang. Sebaliknya, bila rasional-logis yang menjadi ciri kreativitas, maka kreativitas dapat dijelaskan. Karena itu dapat diajarkan kepada siapa saja yang sungguh ingin mempelajarinya.

Himes menjelaskan kreativitas proses yang samar – samar, yang mentransformasikan serangkaian gagasan abstrak lebih dekat ke realitas, penggunaan kemampuan dan keingintahuan mental ke suatu tempat yang menghasilkan penciptaan atau penemuan sesuatu yang baru. Proses kreatif secara lengkap tampaknya belum dapat dijelaskan. Tetapi, dua hal sangat jelas dalam rumusan ini. Pertama, kreativitas adalah suatu proses transformasi gagasan yang sangat abstrak menjadi lebih dekat dengan realitas. Ini berarti kreativitas bukan semata-mata bertumpu pada gagasan, namun bagaimana membuat gagasan itu terwujud. Kedua, rumusan itu menyebutkan kreativitas sebagai kemampuan dan pentingnya keingintahuan. Ini mengandung makna sebagai kemampuan tentulah kreativitas dapat dipelajari. Sementara itu keingintahuan adalah titik anjak yang fundamental bagi kreativitas.

Kecerdasan Adversity adalah suatu kemampuan seseorang dalam hal

bagaimana dia memecahkan masalah dalam hidupnya sehari-hari. Setiap orang mempunyai tingkat kecerdasan yang berbeda-beda, hal ini di pengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Kecerdasan itu sendiri tidak hanya menyangkut hal-hal belajar di sekolah yang lebih bersifat akademis dan intelektual.

Adversity diartikan sebagai kesanggupan seorang pribadi untuk mengubah persepsi mengenai situasi di sekelilingnya yang pada awalnya dimaknai sebagai hambatan, menjadi bermakna sebagai peluang bagi dirinya untuk meraih sukses. Orang yang memiliki tingkat *adversity* yang tinggi memiliki ciri-ciri bahwa: ia punya kepercayaan diri yang kuat, mampu menjalankan rasa tanggung jawab dalam peran mengatasi permasalahan, mampu mengelola emosi dengan tidak mencapur adukkan rasa gagal di satu bidang ke aspek hidup lainnya, serta memiliki keuletan bertahan dalam situasi menekan tanpa merasa tertekan. Secara umum dari ciri *adversity*, dapat dikenali bahwa konsep tersebut tergolong aspek yang disebut kompetensi, yang artinya merupakan bagian dari kemampuan manusia yang ada karena dilatih dan dibentuk. Ia tidak mendapatkan begitu saja seperti halnya aspek temperamen atau sifat dasar seseorang.

Dalam menjalankan tugas, seseorang sangat perlu melakukan langkah-langkah yang memungkinkan yang bersangkutan mengambil jalan yang paling taktis. Jalan taktis tersebut berguna untuk melakukan terobosan penting agar kesuksesan menjadi nyata. Menurut Stolz "suksesnya pekerjaan dan hidup terutama ditentukan oleh *adversity quotient* anda". Dikatakan bahwa *adversity Quotient* berakar pada bagaimana kita merasakan dan menghubungkan dengan tantangan-tantangan. Orang yang memiliki

adversity quotient lebih tinggi tidak menyalahkan pihak lain atas kemunduran yang terjadi dan mereka bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah.

Stoltz membagi tiga kelompok manusia yang diibaratkan sedang dalam perjalanan mendaki gunung yaitu pertama, *high-AQ* dinamakan *Climbers*, kelompok yang suka mencari tantangan, yang kedua *Low-AQ* dinamakan *quitters* kelompok yang melarikan diri dari tantangan. Yang ketiga, *moderate-AQ* dinamakan *Campers*. *AQ* mempunyai tiga bentuk yaitu "pertama, *AQ* adalah suatu kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan. Kedua, *AQ* adalah suatu ukuran untuk mengetahui segalan respon terhadap kesulitan. Terakhir, *AQ* adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon terhadap kesulitan".

Agar kesuksesan menjadi nyata maka Stoltz berpendapat bahwa gabungan dari ketiga unsur di atas yaitu pengetahuan baru, tolak ukur, dan peralatan yang praktis merupakan sebuah kesatuan yang lengkap untuk memahami dan memperbaiki komponen dasar meraih sukses. Berbeda dengan Mortel yang berpendapat bahwa makin besar harapan kita terhadap diri sendiri makin kuat tekad kita meraih sukses.

Dalam melakukan suatu kegiatan tidak semuanya berjalan lancar, ada kalanya dihadapkan pada kegagalan, hambatan, kesulitan. Mortel mengemukakan kegagalan ialah suatu proses yang perlu dihargai, selain itu Mortel juga berpendapat bahwa kegagalan adalah suatu pengalaman yang akan mengantar untuk mencoba berusaha lagi dengan pendekatan yang berbeda. Seiring dengan itu Maxsuel mengungkapkan bahwa perbedaan antara

orang yang berprestasi, biasa-biasa saja dengan orang yang prestasinya luar biasa adalah persepsi mereka tentang kegagalan serta bagaimana respon mereka terhadap kegagalan.

Dalam bukunya Stoltz “megemukakan bahwa orang yang tahan banting tidak terlalu menderita, dan walaupun menderita, tidak akan lama”. Sifat tahan banting dalam diri manusia merujuk pada kemampuan menghadapi kondisi-kondisi kehidupan yang keras. Senada dengan itu menurut Wetner yang dikutip Stoltz “mengatakan bahwa anak-anak yang ulet adalah perencanaan-perencana, orang-orang yang mampu menyelesaikan masalahnya dan orang yang mampu memanfaatkan peluang”. Orang-orang yang mengubah kegagalan menjadi batu loncatan mampu memandang kekeliruan atau pengalaman negatifnya sebagai bagian dari hidupnya, belajar darinya kemudian maju terus.

Berdasarkan teori dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan adversity adalah kemampuan yang dimiliki seorang guru pendidikan jasmani didalam mengatasi hambatan dengan selalu memberikan respon yang tepat terhadap kesulitan, sehingga akan memperbaiki kemampuannya untuk mengatasi dan bertahan dalam menghadapi berbagai hambatan.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan survey dengan teknik tes, dan non tes, dimana Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama mengisi soal tes kecerdasan *adversity* yang dibagikan oleh peneliti serta mengisi angket kreativitas.

HASIL PENELITIAN

Hubungan antara Kecerdasan *Adversity* Guru Pendidikan Jasmani dengan Kreativitas

Hubungan antara Kecerdasan *Adversity* guru Pendidikan Jasmani dengan Kreativitas dinyatakan oleh persamaan regresi $Y = 34,026 + 0,936X$. Artinya Kreativitas dapat diketahui atau diperkirakan dengan persamaan regresi tersebut jika variabel Kecerdasan *Adversity* guru Pendidikan Jasmani (X) diketahui.

Berdasarkan hasil pengujian disimpulkan, bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 34,026 + 0,936X$ adalah signifikan dan linear. Bentuk hubungan antara Kecerdasan *Adversity* guru Pendidikan Jasmani dengan Kreativitas, dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 34,026 + 0,936X$

Persamaan regresi $\hat{Y} = 34,026 + 0,936X$ menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 skor Kecerdasan *Adversity* guru Pendidikan Jasmani (X) akan menyebabkan kenaikan 0,936 skor Kreativitas (Y) pada konstanta 34,026 sebagai mana terlihat pada Gambar 3. Kekuatan hubungan antara Kecerdasan *Adversity* guru Pendidikan Jasmani (X) dengan Kreativitas (Y) ditunjukkan oleh koefisien korelasi $r_{y_1} = 0,986$. Koefisien korelasi tersebut harus diuji terlebih dahulu mengenai keberartiannya. Sebelum digunakan untuk mengambil kesimpulan.

Uji keberartian koefisien korelasi di atas terlihat bahwa $t_{hitung} = 14,906$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,676$ berarti koefisien korelasi $r_{y_1} = 0,986$ adalah signifikan. Dengan demikian hipotesis yang mengatakan terdapat hubungan yang positif antara Kecerdasan *Adversity* guru Pendidikan Jasmani dengan Kreativitas didukung oleh data penelitian.

Koefisien determinasi Kecerdasan *Adversity* guru Pendidikan Jasmani

dalam Kreativitas (ry^2) = 0,9721 hal ini berarti bahwa 97,21 % Kreativitas ditentukan oleh Kecerdasan *Adversity* guru Pendidikan Jasmani (X).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada Bab IV, tentang uji keberartian koefisien korelasi bahwa $t_{hitung} = 14,9006$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,676$ berarti koefisien korelasi $ry_1 = 0,986$ adalah signifikan. Dengan demikian hipotesis yang mengatakan terdapat hubungan yang positif antara kecerdasan *adversity* guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan kreativitas didukung oleh data penelitian. Koefisien determinasi kecerdasan *adversity* guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam kreativitas (ry^2) = 0,9721 hal ini berarti bahwa 97,21 % kreativitas ditentukan oleh kecerdasan *adversity* guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (X).

Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Terdapat hubungan positif antara kecerdasan *adversity* guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan kreativitas di Wilayah 3 Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bob Samples. 2002. *Revolusi Belajar Untuk Anak*. Penerjemah: Rahmani Astuti. Bandung: KAIFA..
- Dedi Supriadi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK* Bandung: Alfabeta.
- Edward de Bono. 1990. *Enam Tepi Berpikir*. Alih Bahasa Ridwan Max Sijabat. Jakarta: Erlangga.
- Gary K. Himes. 2000. *Mengembangkan Gagasan Kreatif Anda*. Dalam A Dale Timpe (ed) *Kreativitas*. Alih Bahasa Sotyan Cikmat. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Gary A. Davis. 1976. "Research and Development in Training Creative Thinking." Dalam Joel R. Levin and Kemon L. Allen, *Cognitive Learning in Children: Theories and Strategic*. London: Academic Press.
- Geoffrey Petty. 2002. *Creativity: Memaksimalkan Potensi Kreatif*. Alih bahasa: Hari Wahyudi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Horton Bloomberg (ed.). 1973. *Creativity: Theory and Research*. New Haven, Conn: College & University Press Publisher.
- James R. Evans. 1994. *Berpikir Kreatif dalam Pengambilan Keputusan dan Manajemen*. Penerjemah: Bosco Carvalo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julius Chandra. 2000. *Kreativitas : Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Michael A. West. 2000. *Mengembangkan Kreativitas dalam Organisasi*. Alih bahasa: Bem Hidayat. Yogyakarta: Kanisius.
- Mihaly Csikszentmihalyi. 2005. *Creativity: Flow and Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harpercollins Publisher, Inc.
- Paul Birch dan Brian Clegg. 1996. *Berpikir Kreatif dalam Berbisnis*. Alih bahasa D. Heru. Jakarta: Gramedia.
- Paul G. Stoltz. 2000. *Adversity Quotient*. Jakarta: Grasido.

- Robert L. Solso. 1991. *Cognitive Psychology*. Boston: Selyn and Bacon.
- Ruth Yuni T. Imanti. 2009. *Kompetensi atau Karunia?* Oktober 2009, untuk Majalah DIA Edisi terakhir.
- Semiawan Conny. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Gramedia.
- Robert J. Sternberg. 1997. *Successful Intelligence: How Practical and Creative Intelligence Determine Success in Life*. Kuala Lumpur: Syarikat First Agency Publishing.
- Steven M. Smith. 1995. "Creative Cognition: Demystifying Creativity" dalam Carolyn N. Hedley, Patricia Antonacci, Mitchell Rabinovity (ed.) *Thinking and Literacy: The Mind at Work*. New Jersey: Lawrence Elbaum Associates Publisher.
- Tom Wujec. 1996. *Pumping Ions: Permainan dan Pelatihan yang memacu dan memicu Pikiran Anda*. Alih Bahasa I.G. Triharsa M.S. Jakarta: Abdi Tador.
- Utami Munandar. 1999. *Kreativitas dan Keberkatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.