

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Alasan Pemilihan Teori

Perilaku yang tercermin dari mahasiswa berprestasi rendah di Fakultas Psikologi mengarahkan peneliti pada sebuah teori mengenai *Adversity Quotient* dari Paul G Stoltz.

2.2 Teori

2.2.1 *Adversity Quotient*

Konsep *Adversity quotient* (AQ) yang dikemukakan oleh Stoltz ini member wacana baru mengenai kualitas pribadi yang diperlukan seseorang untuk meraih kesuksesan di segala aspek kehidupannya. Konsep ini merupakan hasil penelitian selama 19 tahun dan penerapannya selama 10 tahun serta melibatkan laporan dari 7500 orang yang pernah mengikuti seminarnya. Melalui konsep AQ ini, Stoltz memberikan teknik yang menjamin individu menjadi seseorang yang lebih psproduktif, kreatif dan kompetitif sekaligus mampu mengurangi lingkungan yang terus berubah dan bergejolak, serta dapat mengatasi ancaman-ancaman dan kegagalan-kegagalan yang dialami.

2.2.1.1 Pengertian *Adversity Quotient*

Menurut Stoltz (2000), defenisi AQ dapat dilihat dalam tiga bentuk yaitu :

- a. AQ adalah suatu konsep kerangka kerja guna memahami dan meningkatkan semua segi dari kesuksesan.
- b. AQ adalah suatu pengukuran tentang bagaimana seseorang berespon terhadap kesulitan

- c. AQ merupakan alat yang didasarkan pada pengetahuan sains untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berespon terhadap kesulitan.

Dapat didefinisikan bahwa AQ adalah suatu konsep mengenai ketahanan individu dalam menghadapi berbagai kesulitan di berbagai aspek kehidupannya. Melalui AQ dapat diketahui seberapa jauh individu tersebut mampu bertahan dalam menghadapi kesulitan yang dialami, sekaligus kemampuannya untuk mengatasi kesulitan tersebut. AQ dapat meramalkan siapa yang akan tampil sebagai pemenang dan siapa yang akan putus asa dalam ketidakberdayaan sebagai pecundang. Selain itu, AQ dapat pula meramalkan siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan saat menghadapi suatu kesulitan. Dalam konsep AQ, hidup diumpamakan sebagai suatu pendakian. Kesuksesan adalah sejauh mana individu terus maju dan menanjak, terus berkembang sepanjang hidupnya meskipun berbagai kesulitan dan hambatan menjadi penghalang (Stolzt,2000). Peran AQ sangat penting dalam mencapai tujuan hidup atau memperhatikan visi seseorang, AQ digunakan untuk membantu individu memperkuat kemampuan dan ketekunannya dalam menghadapi tantangan hidup sehari-hari, sambil tetap berkembang pada prinsip dan impian yang menjadi tujuan.

2.2.1.2 Teori Dasar *Adversity Quotient*

AQ sebagai faktor utama yang menentukan kemampuan individu untuk tetap bertahan menghadapi berbagai kesulitan, dibentuk berdasarkan tiga bidang ilmu yang berbeda (*The Three Building Block of AQ*). Ketiga bidang ilmu tersebut terdiri dari beberapa teori yang menyusunnya, yaitu Psikologi Kognitif, Psikoimunologi dan Neuropsikologi. Penjelasan ketiga teori tersebut dijelaskan sebagai berikut :

A. Balok Pembangunan Pertama : Psikologi kognitif

Pembangunan pertama ini berdasarkan pada beberapa penelitian yang berkaitan dengan kebutuhan manusia akan kendali (kontrol) atau penguasaan terhadap hidupnya. Psikologi Kognitif mencakup beberapa konsep penting untuk memahami motivasi, efektifitas dan kinerja manusia. Beberapa teori Psikologi Kognitif yang berhubungan dengan AQ akan dijelaskan sebagai berikut :

- *Learned Helplessness*

Learned Helplessness menjelaskan tentang hilangnya kontrol yang dipersepsikan terhadap kejadian yang menyulitkan. Teori ini menggambarkan tentang kekuatan kepercayaan bahwa apapun yang dilakukan oleh seseorang tidak akan memiliki pengaruh terhadap hidupnya atau dengan kata lain, individu tersebut merasa ia tidak memiliki kendali atas kegagalan atau hambatan dalam kehidupannya. Menurut *American Psychological Association* (APA), ketidakberdayaan yang dipelajari ini merupakan alasan banyaknya individu yang menyerah saat menghadapi tantangan hidup. *Learned Helplessness* akan melemahkan kinerja, produktifitas, motivasi, energi, belajar, peningkatan, pengambilan resiko, kreativitas, kesalahan, vitalitas, ketangguhan dan ketekunan (Stoltz,2000). Sama halnya dengan rasa ketidakberdayaan yang dapat diperoleh dengan pembelajaran, AQ pun adalah suatu aspek yang dapat dipelajari. Walaupun faktor hereditas dapat mempengaruhi intelegensi seseorang, termasuk *adversity intelligence*, namun faktor tersebut bukanlah faktor penentu yang mutlak. Melalui pembelajaran dan pelatihan, ketangguhan seseorang dalam menghadapi tantangan dapat ditingkatkan.

- Gaya penjelasan, Atribusi dan *Optimisme*

Gaya penjelasan setiap individu terhadap kemalangan atau kesulitan yang dihadapinya berbeda-beda, tergantung pada bagaimana ia merespon situasi sulit tersebut. Berkaitan dengan teori atribusi, *Weiner* (*Bintari, dalam Lasmono,2001*) memaparkan bahwa atribusi memiliki dimensi stabilitas, kuualitas dan pengendali. Mengenai *optimisme* dan *pesimisme*, penelitian yang dilakukan oleh *Dweck* (dalam *Stoltz, 2000*) menunjukkan bahwa individu yang pesimis akan merespon kegagalannya sebagai sesuatu yang permanen dan bersifat personal. Sedangkan individu yang optimis akan merespon kegagalan yang dideritanya sebagai sesuatu yang temporal dan bersifat eksternal.

Optimisme dapat terbentuk melalui pengajaran yang didapat semasa kanak-kanak. Wanita pada umumnya akan cenderung merespon kesulitan sebagai sesuatu yang sulit dirubah karena kurangnya kemampuan yang mereka miliki, sedangkan pria cenderung meyakini bahwa mereka meyakini bahwa mereka akan dapat merubah segala sesuatu yang terjadi dalam hidup mereka dikarenakan semasa kanak-kanak lingkungan mengajarkan bahwa mereka adalah kaum pria yang memiliki kemampuan lebih dari wanita.

- Keteguhan dan Kemampuan Bertahan dalam Menghadapi Kesulitan

Kobasa (*Sarafino, 1994 dalam Lasmono, 2001*) menjelaskan bahwa dalam keadaan di bawah tekanan, individu yang lebih teguh akan lebih sehat daripada individu yang kurang teguh. Hal ini disebabkan oleh individu yang teguh bisa mengatasi tekanan lebih baik dan kurang memiliki kecenderungan untuk menjadi cemas dan terusik dengan tekanan itu. *Oulette* (dalam *Stoltz,*

2000) menemukan bahwa individu yang teguh relative lebih sedikit merasakan akibat yang negative dari kemalangannya ketimbang individu yang tidak teguh. Keteguhannya (*hardiness*) merupakan predictor dari kesehatan fisik dan mental serta kualitas kehidupan secara menyeluruh. Individu yang terbiasa mengalami kesulitan dalam hidupnya, memiliki kemampuan *finansial* yang kurang serta sering mengalami pengalaman kegagalan dan kemampuan untuk kembali bangkit akan dapat merespon kesulitan tersebut lebih baik. Mereka dapat menghayati kesulitan yang mereka alami sebagai hal biasa yang akan segera berlalu sehingga kesulitan-kesulitan ini tidak mempengaruhi hal lain dalam hidup mereka

- Ketabahan atau Resiliensi (*Resilience*)

Resiliensi, *stress resistance* atau *invulnerability* adalah proses-proses yang terjadi saat individu menghadapi resiko sedemikian rupa hingga ia memperoleh hasil yang sama baiknya atau bahkan lebih baik lagi dari saat tidak ada resiko. Dalam defenisi ini, individu yang resilian adalah individu yang tidak begitu saja menghindari hasil yang paling negative berkaitan dengan resiko, akan tetapi justru menunjukkan adaptasi yang cukup atau bahkan lebih dari cukup dalam menghadapi situasi sulit atau kemalangan. Resiko itu sendiri adalah hal-hal yang menyebabkan individu memperoleh hasil yang negative atau tidak diinginkan (*Cowan, Hetherington & Blechman, 1996 dalam Lasmono, 2001*).

- *Self-efficacy* dan *Locus of Control*

Bandura (1986) mengemukakan defenisi *Self-efficacy* sebagai penilaian individu mengenai kemampuannya untuk mengelola dan melakukan suatu performa yang

spesifik. Kualitas ini tidak berkaitan dengan keterampilan melainkan berkaitan dengan penilaian mengenai apa yang dapat ia lakukan dengan keterampilan apa pun yang dimilikinya. *Self-efficacy* memiliki berbagai perilaku, usaha yang dilakukan, ketekunan, pola-pola perilaku dan reaksi-reaksi emosional. *Locus of Control* internal akan membuat individu secara aktif akan mengejar atau menolak imbalan (*rewards*) dan hukuman (*punishments*) karena dia merasa dia sendirilah yang mengendalikan imbalan dan hukuman, sebaliknya, *Locus of Control* eksternal cenderung akan membuat individu bersikap pasif menerima hukuman maupun imbalan.

Dari kombinasi teori-teori tersebut, Stoltz (2000) mengemukakan *Master Theory of Control*, yaitu:

- Kesuksesan sangat dipengaruhi oleh kemampuan untuk mengendalikan atau menguasai kehidupan.
- Kesuksesan sangat dipengaruhi dan dapat diramalkan melalui bagaimana individu merespon terhadap kesulitan dan gayanya dalam menjelaskan situasi sulit tersebut.
- Dalam merespon kesulitan atau kemalangan, individu-individu menampilkan responnya dalam pola-pola yang khusus.
- Apabila tidak mendapat hambatan atau koreksi, maka pola-pola tersebut akan konsisten seumur hidup.
- Pola-pola ini tidak sepenuhnya disadari karena bekerja di bawah sadar.
- Dengan demikian, apabila individu dapat mengukur dan memperkuat caranya dalam berespon terhadap kesulitan maka dia akan dapat menikmati

produktivitas, kinerja, vitalitas, ketabahan, proses belajar, peningkatan, motivasi dan kesuksesan yang lebih baik.

B. Balok Pembangunan kedua : *Psychoneuroimmunologi*

Berbagai penelitian di bidang *psikoneuroimmunologi* telah membuktikan bahwa terdapat hubungan langsung antara apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu dengan proses yang terjadi dalam tubuhnya. Kesimpulan yang di peroleh dari penelitian-penelitian tersebut adalah:

1. Terdapat hubungan langsung antara bagaimana individu berespon terhadap kesulitan dengan kondisi mental dan kesehatan fisik.
2. Kemampuan mengendalikan (kontrol) sangat penting bagi kesehatan dan umur panjang.
3. Bagaimana individu berespon terhadap kesulitan (AQ) akan mempengaruhi fungsi-fungsi kekebalan, pemulihan dari pembedahan dan kerentanan terhadap penyakit-penyakit yang berbahaya.

C. Balok Pembangunan Ketiga : *Neurophysiology*

Menurut Nuwer (dalam Stoltz, 2000) proses pembelajaran pada manusia dapat terjadi dalam otak. Kesimpulan dari berbagai penelitian di bidang *neurofisiologi* adalah sebagai berikut:

- Otak secara ideal dipergunakan untuk membentuk kebiasaan
- Kebiasaan-kebiasaan menjadi semakin kuat di bagian bawah sadar
- Kebiasaan tak sadar (*unconscious habits*), seperti halnya AQ dapat dengan cepat dihentikan, atau diubah untuk membentuk suatu kebiasaan baru yang semakin lama semakin kuat seiring dengan berjalannya waktu.

2.2.1.3 Dimensi-dimensi *Adversity Quotient*

Stoltz (2000) membagi *Adversity Quotient* dalam empat dimensi, yaitu : kontrol, asal usul dan kepemilikan, jangkauan serta daya tahan. Penjelasan lebih jauh mengenai dimensi-dimensi tersebut akan dipaparkan sebagai berikut :

A. Kendali (*control*)

Kontrol dapat diartikan sebagai:

- Seberapa jauh seseorang dapat secara positif mempengaruhi situasi.
- Seberapa jauh seseorang dapat mengendalikan responnya terhadap situasi
- Gambaran seberapa besar Kendali yang ditangkap (*perceived*) individu atas kegagalan yang mereka hadapi (Stoltz, 2000).

Individu dengan skor tinggi pada dimensi ini merasa mereka memiliki kendali yang besar hal-hal yang terjadi pada mereka, sehingga mereka cenderung untuk lebih mengambil tindakan atau penjelasan terhadap peristiwa-peristiwa buruk. Sedangkan respon kontrol yang rendah akan membuat seseorang merasa tidak berdaya dan tidak mampu mengubah situasi. Mereka merasa peristiwa-peristiwa buruk terjadi di luar kendali mereka dan hanya sedikit yang bisa mereka lakukan untuk mencegahnya. Menurut penelitian Selligman, Dweck dkk, perasaan tidak berdaya ini adalah hasil pembelajaran. Ketidakberdayaan diajarkan pada individu sejak kecil. Penelitian lain oleh Dweck menyatakan bahwa anak perempuan lebih sering menerima kritik yang bersifat sementara sehingga akibatnya wanita dididik untuk lebih merasa tidak berdaya dibandingkan pria.

B. Asal usul dan Kepemilikan (*Origin and Ownership*)

Sumber berkaitan dengan rasa menyalahkan diri (*blame*). Pada derajat yang tepat rasa menyalahkan diri ini berfungsi sebagai cara untuk belajar dan

menyesuaikan perilaku serta untuk membantu kita untuk menilai apakah cara-cara kita berperilaku menyakiti orang lain atau tidak. Respon asal yang rendah dapat membuat seseorang menjadi menyalahkan diri secara terus menerus dan mengurangi kemampuannya untuk belajar dari kesalahan-kesalahannya. Bila rasa menyalahkan diri ini menjadi bersifat *destruktif* maka akan membuat seseorang kehabisan energi, harapan, makna diri dan sistem kekebalan tubuh sehingga pada akhirnya akan menghambat seseorang dalam bertindak. Pada wanita terdapat kecenderungan untuk menyalahkan diri secara deduktif, sementara pria lebih terfokus pada hasil atau akibat daripada terhadap perannya sebagai penyebab adanya kegagalan. Sebaliknya, seseorang dengan respon asal yang tinggi akan mampu menilai sumber kesulitan secara tepat, mampu menempatkan diri dan lebih efektif ketika menghadapi situasi yang sama di lain waktu.

Kepemilikan (*Ownership*) adalah sejauh mana seseorang mengganggu suatu akibat dari situasi atau keadaan tertentu, tanpa peduli apa penyebabnya (Stoltz, 2000). Hal ini berkaitan dengan rasa memiliki hasil atau akibat dari perilakunya (*accountability*). Respon terhadap kepemilikan yang tinggi akan membuat mereka lebih bertindak dan merasa berwenang (*empowered*) atas apa yang mereka lakukan.

C. Jangkauan (*Reach*)

Dimensi ini menggambarkan seberapa jauh kegagalan atau hambatan mempengaruhi area lain dalam hidup suatu individu. Respon tinggi pada aspek ini dapat membuat seseorang dapat membatasi jangkauan masalahnya pada peristiwa yang sedang dihadapi saja dan tidak akan ada hubungannya dengan peristiwa buruk lain. Mereka akan merespon suatu kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik

atau terbatas. Sedangkan respon yang rendah terhadap dimensi ini dapat menimbulkan pikiran *katastrofi* atau pikiran berlebih-lebihan pada suatu individu untuk melibatkan kegagalannya pada bidang-bidang lain. Individu dengan perilaku *emmeshment* tidak dapat memisahkan permasalahan yang ia hadapi di salah satu aspek kehidupannya dengan aspek kehidupannya yang lain, sehingga bila mereka menghadapi masalah maka dampaknya akan terbawa-bawa di setiap aspek kehidupannya. Ini dapat menjelaskan mengapa kehidupan sosial orang dengan perilaku seperti itu akan terganggu dan mereka cenderung menarik diri dari pergaulan atau lingkungan sosialnya. Secara psikologis pun mereka akan terganggu, mereka tidak dapat menikmati aktifitasnya dan juga akan cenderung berperilaku reaktif.

D. Daya tahan (*Endurance*)

Dimensi ini menggambarkan berapa lama suatu individu menangkap kegagalan atau hambatan serta akibat dari kegagalan tersebut berlangsung. Suatu individu dapat menangkap kegagalan sebagai suatu hal yang bersifat permanen atau suatu yang bersifat sementara. Semakin rendah respon pada aspek ini, semakin besar seseorang memandang kesulitan dan penyebab-penyebabnya sebagai suatu peristiwa yang akan berlangsung lama atau permanen. Mereka juga akan menganggap peristiwa-peristiwa yang baik sebagai sesuatu yang hanya bersifat sementara.

2.2.1.4 Karakteristik

Paul G. Stolzt (2000) membuat tiga karakteristik manusia berdasarkan Adversity Quotient yang dimilikinya. Penjelasan dari ketiga karakteristik manusia tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tipe pertama dinamakan sebagai *Quitter*. Mereka adalah kelompok orang yang menolak untuk mendaki lebih tinggi lagi. Cirinya :

- Memiliki gaya hidup yang datar
- Bekerja sekedar cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari
- Cenderung menghindari tantangan berat
- Jarang sekali memiliki persahabatan sejati
- Dalam menghadapi perubahan mereka cenderung melawan atau lari dan cenderung menolak perubahan.
- Seringkali menggunakan kata-kata yang sifatnya membatasi, seperti tidak mau, mustahil, dan sebagainya.
- Tidak memiliki visi dan keyakinan akan masa depan
- Kontribusinya sangat kecil ketika sedang berhadapan situasi sulit.

2. Tipe kedua adalah *Camper*. Mereka adalah orang-orang yang memiliki kemauan untuk mendaki, meskipun kemudian akan berhenti di pos tertentu ketika dirinya merasa cukup. Cirinya :

- Mereka merasa cukup puas telah mencapai suatu tahapan tertentu
- Masih memiliki sejumlah inisiatif, sedikit semangat, dan beberapa usaha.
- Mengorbankan kemampuan individunya untuk mendapatkan kepuasan
- Menahan diri terhadap perubahan, meskipun kadang tidak menyukai perubahan besar karena mereka merasa nyaman dengan kondisi yang ada.
- Mereka menggunakan bahasa dan kata-kata yang kompromistis, misalnya, ini cukup bagus, atau kita cukupkan sampai disini saja.

- Prestasi mereka tidak tinggi, dan kontribusinya tidak besar juga
- Meskipun telah melalui berbagai rintangan, namun mereka akan berhenti juga pada suatu tempat dan mereka berdiam diri di situ.

3. Tipe ketiga adalah *Climber*. Mereka membuktikan dirinya untuk terus mendaki. Mereka adalah pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan. Cirinya:

- Hidupnya lengkap karena telah melewati dan mengalami semua tahapan sebelumnya. Mereka menyadari bahwa akan banyak imbalan yang diperoleh dalam jangka panjang melalui rintangan-rintangannya yang sedang dilewatinya.
- Menyambut baik tantangan, memotivasi diri, memiliki semangat tinggi, dan berjuang mendapatkan yang terbaik dari hidup. Mereka cenderung membuat segala sesuatu terwujud.
- Tidak takut menjalani potensi-potensi tanpa batas yang ada, memahami dan menyambut baik resiko rasa sakit yang muncul karena kesediaan menerima kritik.
- Menyambut baik setiap perubahan, bahkan ikut mendorong perubahan tersebut kearah yang positif.
- Bahasa yang digunakan adalah bahasa dan kata-kata yang penuh dengan kemungkinan-kemungkinan. Mereka berbicara tentang apa yang bisa dikerjakan dan cara mengerjakannya. Mereka berbicara tentang tindakan, dan tidak sabar dengan kata-kata yang tidak didukung dengan perbuatan.

- Memberikan kontribusi yang cukup besar karena bisa mewujudkan potensi yang ada pada dirinya.
- Mereka tidak asing dengan situasi yang sulit karena kesulitan merupakan bagian dari hidupnya.

2.2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Adversity Quotient*

Faktor-faktor yang ikut membangun *Adversity Quotient* dalam diri seseorang adalah pengalaman organisasi yang dimiliki seseorang, keberadaan panutan dan dukungan dari orang-orang terdekat, kemandirian dalam pengambilan keputusan dan target atau tujuan yang dimiliki. Stoltz (2000) mengatakan bahwa kemunduran dan kekecewaan merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan berorganisasi. Organisasi dapat mengembangkan sifat tahan banting untuk bertahan menghadapi masa-masa sulit tanpa menjadi lemah dan rapuh. Oleh karena itu, seseorang yang mengikuti kegiatan organisasi menjadi lebih terbiasa menghadapi kesulitan dibandingkan dengan orang yang tidak mengikuti kegiatan organisasi.

Menurut Stoltz (2000), selain organisasi, dukungan yang diterima dari orang-orang sekitar dengan cara mendengarkan juga bisa membuat seseorang merasa diakui, dikuatkan dan diperhatikan. Bercerita bisa menjadi sarana untuk mengungkapkan emosi dan pikiran seseorang sehingga dirinya merasa lebih lega dan siap untuk menghadapi masalahnya tersebut. Namun, dukungan berbentuk pemberian solusi bisa menjadikan seseorang menjadi tergantung pada orang yang memberikan solusi tersebut. Hal ini bisa menyebabkan dirinya menjadi tidak terbiasa mengatasi masalahnya.

Selain kedua hal yang telah disebutkan sebelumnya terdapat juga faktor kemandirian dalam pengambilan keputusan yang ikut mempengaruhi *Adversity Quotient* seseorang. Seseorang yang terbiasa mengambil keputusan dengan mengikut sertakan orang lain akan menjadi tergantung pada orang tersebut ketika dirinya mengalami situasi sulit. Orang tersebut menjadi kurang mampu menarik pelajaran dari situasi sulit yang dihadapinya sehingga akan mempengaruhi kemampuannya untuk bertahan dalam situasi sulit di masa yang akan datang. Keberadaan target juga merupakan faktor yang berperan dalam *Adversity Quotient*. Target memungkinkan seseorang untuk meningkatkan diri sendiri tentang alasan atau tujuan mengapa terlihat dalam situasi dimana kesulitan itu muncul. Ingatan tentang alasannya tersebut bisa memacu dirinya untuk terus bergerak kembali dan berusaha agar targetnya bisa tercapai.

2.2.2 Mahasiswa

Pada umumnya, mahasiswa yang sedang menjalani studi di perguruan tinggi berada diusia antara 18-26 tahun. Pada rentang usia itu, seorang mahasiswa berada pada masa peralihan dari remaja akhir ke dewasa awal dimana sikap-sikap, kebiasaan dan pola tingkah laku yang berbentuk pada masa ini akan dibawa ke masa dewasa dan mempengaruhi cara hidup individu tersebut di masa mendatang. Adapun tugas-tugas perkembangan dewasa awal menurut Havighurst (1972) adalah sebagai berikut :

1. Mencapai hubungan yang telah matang dengan teman sebaya
2. Mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita
3. Menerima keadaan fisik dan menggunakan secara efektif
4. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya

5. Mencapai jaminan kemandirian ekonomi
6. Memilih dan mempersiapkan karier atau pekerjaan
7. Mempersiapkan pernikahan dan hibup berkeluarga
8. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan bagi warga negara.
9. Mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial
10. Memperoleh tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial

Piaget (1972; dalam Hoyer, 2003) menyatakan bahwa pada usia tersebut individu berada pada periode *formal operation*. Periode ini ditandai oleh kemampuan untuk berpikir secara formal pada permasalahan-permasalahan yang bersifat abstrak. Individu dapat membuat hipotesa berdasarkan hal-hal yang mereka amati, membayangkan suatu hal yang bersifat hipotesis seperti kejadian nyata, dan mendeduksi atau menginduksi aturan-aturan di sekitar mereka.

2.2.3 Prestasi Belajar

2.2.3.1 Pengertian Prestasi

Istilah prestasi berasal dari bahasa Belanda, yaitu *prestatie*, yang berarti hasil dari usaha. Menurut Muhibbin Syah, “Prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program” (2010: 141). Menurut Sumadi Suryabrata (2006: 297), prestasi adalah “Nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu”. Sejalan dengan pendapat di atas, Syaiful Bahri Djamarah (2006) mengemukakan bahwa Prestasi adalah “Penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang

berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka dan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum”.

Berdasarkan kesimpulan dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil dari usaha atau tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan belajar siswa selama masa tertentu dan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Dengan adanya prestasi tersebut, maka siswa dapat melihat seberapa jauh kemampuan yang diperolehnya dalam proses belajar mengajar.

2.2.3.2 Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Sumadi Suryabrata (2006: 25), menyatakan bahwa *“Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu latihan, pengalaman yang harus didukung oleh kesadaran”*. Hal senada dikemukakan Winkel (2004: 15) bahwa prestasi belajar adalah *“Hasil usaha yang dapat dicapai siswa setelah melakukan proses belajar yang berlangsung dalam interaksi subjek dengan lingkungannya yang akan disimpan atau dilaksanakan menuju kemajuan”*. Menurut Muhibbin Syah (2010: 144-145), *“Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”*. Jadi prestasi belajar merupakan kemampuan nyata seseorang sebagai hasil dari melakukan usaha kegiatan tertentu dan dapat diukur hasilnya. Dari pendapat di atas, pengertian tersebut menunjukkan bahwa Prestasi Belajar merupakan suatu kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan baik mempelajari, memahami dan mampu mengerjakan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi di sekolah. Nilai merupakan perumusan terakhir yang

diberikan guru mengenai kemajuan atau prestasi belajar siswa selama masa tertentu dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.

2.2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik berasal dari dirinya (*intern*) maupun dari luar dirinya (*ekstern*). Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai prestasi yang seoptimal mungkin dengan kemampuan masing-masing.

Menurut Slameto (2010: 54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sebagai berikut:

1) Faktor Intern

- Faktor jasmaniah (*fisiologi*), baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, yang termasuk faktor ini adalah kesehatan dan cacat tubuh.
- Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dll.
- Faktor kelelahan, baik jasmani maupun rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor Ekstern

- Faktor keluarga, diantaranya adalah: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- Faktor sekolah, diantaranya adalah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah. Standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
- Faktor masyarakat, terdiri atas: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar yang diperoleh ditentukan oleh banyak faktor, antara lain:
 - a. Faktor intern terdiri dari faktor fisiologis (kesehatan jasmani dan rohani), dan faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan).
 - b. Faktor ekstern yaitu faktor dari luar siswa antara lain: lingkungan belajar baik sekolah, keluarga, maupun masyarakat, guru dan cara mengajarnya, alat yang digunakan dalam belajar.

2.2.3.4 Kebiasaan Belajar

A. Pengertian Belajar

Belajar selalu berhubungan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar. Hal ini yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman-pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. Kegiatan belajar dilaksanakan oleh siswa adalah usaha yang dilakukan oleh siswa

untuk menambah pengetahuan dan mempelajari nilai-nilai yang ada dan berlaku. Sebagaimana yang dikatakan Slameto (2010: 2), "*Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya*". Menurut Winkel (2004: 59), belajar pada diri manusia dapat di rumuskan "*Suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap*". Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh perubahan tingkah laku yang dalam dirinya sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

B. Pengertian Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar seseorang sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar, karena dengan Kebiasaan Belajar yang salah menyebabkan seseorang malas belajar dan berakibat pada hasil belajar yang diperoleh tidak optimal. Seseorang yang ingin berhasil dalam belajarnya harus mempunyai sikap dan cara belajar yang teratur. Kebiasaan bisa diartikan sebagai hal-hal yang dilakukan berulang-ulang, sehingga dalam melakukan itu tanpa memerlukan pemikiran. Menurut Djaali (2008: 128) mengungkapkan bahwa "*Kebiasaan Belajar dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas, dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan*".

Menurut Burghardt dalam Muhibbin Syah (2010:120) mengungkapkan bahwa, *“Kebiasaan timbul karena proses penyusutan kecenderungan respon dengan menggunakan simulasi yang berulang”*. Dalam proses belajar, kebiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan. Menurut Muhibbin Syah (2010: 120-121) *“Proses penyusutan atau pengurangan ini terjadi karena muncul suatu pola bertingkah laku baru yang relative menetap dan otomatis”*. Kebiasaan Belajar yang baik bukan bakat yang dibawa sejak lahir, melainkan suatu kecakapan yang dapat dimiliki setiap orang melalui latihan secara rutin dan terjadwal. Berkaitan dengan Kebiasaan Belajar Sumadi Suryabrata (2006: 63-68), mengatakan tiga cara mengembangkan Kebiasaan Belajar yang baik, yaitu:

- 1) Penyusunan rencana studi
- 2) Penyusunan jadwal belajar
- 3) Penggunaan waktu belajar

Kebiasaan bila dilakukan secara baik dan rutin, dalam arti membuat rencana studi yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Misalnya menyusun jadwal belajar yang disesuaikan dengan kemampuan dan penggunaan waktu belajar yang tepat, maka menjadi semakin terbiasa pada diri siswa sebagai bagian integral dirinya. Menurut Nana Sudjana (2005: 173), menyatakan bahwa *“Keberhasilan siswa atau mahasiswa dalam mengikuti pelajaran atau kuliah banyak tergantung pada kebiasaan belajar yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan”*.

Kebiasaan belajar teratur dimulai dari cara mengikuti pelajaran, cara belajar mandiri, cara belajar kelompok, cara mempelajari buku pelajaran, dan cara menghadapi ujian. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses belajar, yaitu:

a. Cara mengikuti pelajaran

Cara mengikuti pelajaran antara lain membaca dan mempelajari materi yang telah lalu dan materi selanjutnya, mencatat hal yang tidak jelas untuk ditanyakan pada guru, memeriksa keperluan belajar sebelum berangkat, konsentrasi saat guru menerangkan, mencatat pokok-pokok materi yang disampaikan oleh guru.

b. Cara belajar mandiri

Cara mengikuti pelajaran antara lain mempelajari kembali catatan hasil pelajaran di sekolah, membuat pertanyaan dan berlatih menjawabnya sendiri, menanyakan hal yang kurang jelas, belajar pada waktu yang memungkinkan.

c. Cara belajar kelompok

Cara belajar kelompok antara lain memilih teman yang cocok untuk bergabung dalam kelompok, membahas persoalan satupersatu, menulis kesimpulan dan diskusi.

d. Cara mempelajari buku pelajaran

Cara mempelajari buku pelajaran antara lain menentukan bahan yang ingin diketahui, membaca bahan tersebut, member tanda pada bahan yang diperlukan, membuat pertanyaan dari bahan tersebut.

e. Cara menghadapi ujian

Cara menghadapi ujian antara lain dengan memperkuat kepercayaan diri, membaca pertanyaan dengan mengingat jawabannya, mendahulukan menjawab pertanyaan yang lebih mudah, memeriksa jawaban sebelum diserahkan (Nana Sudjana, 2005: 165-173). Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kebiasaan belajar adalah suatu kebiasaan atau cara yang dilakukan secara berulang-ulang dan rutin dalam proses belajar. Indikator kebiasaan belajar dalam penelitian ini diambil dari pendapat Nana Sudjana yang meliputi: cara mengikuti pelajaran, cara belajar mandiri, cara belajar kelompok, cara mempelajari buku pelajaran, cara menghadapi ujian.

Komponen Kebiasaan Belajar

Menurut Djaali (2007: 128) “*Kebiasaan belajar dibagi ke dalam dua bagian, yaitu Delay Avoidan (DA), dan Work Methods (WM)*”. DA menunjukkan pada ketepatan waktu penyelesaian tugas-tugas akademis, menghindarkan diri dari hal-hal yang memungkinkan tertundanya penyelesaian tugas, dan menghilangkan rangsangan yang akan mengganggu konsentrasi dalam belajar. Adapun WM menunjukkan kepada penggunaan cara (prosedur) belajar yang efektif dan efisien dalam mengerjakan tugas akademik dan keterampilan belajar.

C. Pengertian Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru

4. Pengertian Persepsi

Menurut Slameto (2010: 102) “Persepsi adalah suatu proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak melalui indera manusia”. Prinsip-prinsip dasar tentang persepsi:

- 1) Persepsi itu relatif bukannya absolut.
- 2) Persepsi itu selektif.

3) Persepsi itu mempunyai tatanan.

4) Persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan.

5) Persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama. (Slameto 2010: 103).

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 8) "*Persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasikan stimulus yang masuk dalam alat indera*". Sedangkan Menurut Bimo Walgito (2004: 87) "*Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera*". Proses persepsi tidak dapat lepas dari proses penginderaan, karena proses penginderaan merupakan proses pendahuluan dari proses persepsi. Proses penginderaan akan berlangsung setiap saat, pada waktu individu menerima stimulus melalui alat inderanya, yaitu melalui mata sebagai alat penglihatan, telinga sebagai alat pendengar, hidung sebagai alat pembauan, lidah sebagai alat pengecap, kulit pada telapak tangan sebagai alat perabaan, yang kesemuanya merupakan alat indera yang digunakan untuk menerima stimulus dari luar individu. Bimo Walgito (2004: 89) mengemukakan faktor-faktor yang berperan dalam persepsi, yaitu:

1) Objek yang dipersepsi

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor.

2) Alat indera, syaraf dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran.

3) Perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada sesuatu atau sekumpulan objek. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah merupakan tanggapan seseorang atas informasi atau kejadian melalui alat inderanya, dan merupakan respon dari sebuah kejadian.

Secara garis besar persepsi merupakan proses yang digunakan untuk mengumpulkan, menyeleksi dan mengorganisasi serta menginterpretasi informasi yang telah didapatkan dari hasil pembacaan hasil stimulus rangsang yang disampaikan ke otak. Maka dari itu persepsi disebut juga proses kognitif yang kompleks dan dialami oleh setiap orang untuk menghasilkan informasi dan informasi yang didapatkan akan mempengaruhi pola pikir orang tersebut.

5. Pengertian Metode Mengajar Guru

Metode Mengajar ialah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa (Tardif dalam Muhibbin Syah, 2010: 201). Metode mengajar guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting yang berkaitan dengan

keberhasilan kegiatan belajar-mengajar. Kedudukan metode mengajar guru sebagaimana diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 72) adalah sebagai berikut:

- a. Metode sebagai alat motivasi ekstrensisik.
- b. Metode sebagai strategi pembelajaran.
- c. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan satu metode saja akan cenderung menghasilkan suasana belajar yang membosankan. Dengan kata lain guru harus menguasai berbagai metode mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrensisik dalam kegiatan belajar. Efektifitas penggunaan metode dapat dicapai bila terjadi kesesuaian antara semua komponen dalam proses pengajaran. Winarno Surakhmad dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 46), mengemukakan lima macam faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang berbagai-bagai jenis dan fungsinya,
- 2) Anak didik yang berbagai-bagai tingkat kematangannya,
- 3) Situasi yang berbagai-bagai keadaannya,
- 4) Fasilitas yang berbagai kualitas dan kuantitasnya,
- 5) Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbedabeda

Dalam proses kegiatan belajar-mengajar, daya serap siswa terhadap materi pelajaran bermacam-macam. Penggunaan metode yang bervariasi diharapkan dapat mengatasi keadaan ini. Kemampuan memanfaatkan metode mengajar guru secara tepat akan menjadikan sebagai pelajaran yang mudah bagi siswa. Dalam

proses belajar mengajar jarang sekali ditemukan guru hanya menggunakan satu metode mengajar saja, akan tetapi kombinasi dari dua atau beberapa macam metode. Beberapa metode yang dapat divariasikan oleh pendidik diantaranya menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 82), yaitu:

1) Metode Proyek

Metode Proyek adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna.

- Kelebihannya:
 - a. Dapat memperluas pemikiran siswa.
 - b. Dapat membina siswa dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.
 - c. Metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip didaktik modern
- Kekurangannya:
 - a. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini, belum menunjang pelaksanaan metode ini.
 - b. Pemilihan topik unit tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

2) Metode Eksperimen

Metode eksperimen (percobaan) adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

- Kelebihannya:
 - a. Membuat siswa lebih percaya atas kebenaran percobaannya.
 - b. Dapat membina siswa untuk membuat terobosan-terobosan baru.

- c. Hasil-hasil percobaan yang berharga dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia sehari-hari.
- Kekurangannya:
 - a. Lebih sesuai untuk bidang-bidang sains dan teknologi.
 - b. Fasilitas peralatan dan bahan yang tidak selalu mudah diperoleh dan mahal.
 - c. Menuntut ketelitian, keuletan, dan ketabahan.
 - d. Setiap percobaan tidak selalu memberikan hasil yang diharapkan karena mungkin ada faktor-faktor tertentu.

3) Metode Tugas dan Resitasi

Metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.

- Kelebihannya:
 - a. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual ataupun kelompok.
 - b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa.
 - c. Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
 - d. Dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- Kekurangannya:
 - a. Siswa sulit dikontrol, apakah benar ia mengerjakan tugas ataukah orang lain.
 - b. Khusus untuk tugas kelompok, tidak jarang yang aktif mengerjakan dan menyelesaikannya adalah anggota tertentu saja, sedangkan anggota lainnya tidak berpartisipasi dengan baik.

- c. Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa.
- d. Sering memberikan tugas yang monoton (tidak bervariasi) dapat menimbulkan kebosanan siswa.

4) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, di mana siswa-siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama.

- Kelebihannya:
 - a. Merangsang kreativitas anak didik dalam pemecahan suatu masalah.
 - b. Mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain.
 - c. Memperluas wawasan.
- Kekurangannya:
 - a. Memerlukan waktu yang panjang.
 - b. Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar.
 - c. Peserta mendapat informasi yang terbatas.

5) Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama adalah cara penyajian pelajaran, dengan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

- Kelebihannya:
 - a. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
 - b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul bibit seni drama dari sekolah.
 - d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- Kekurangannya:
 - a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
 - b. Banyak memakan waktu.
 - c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
 - d. Mengganggu konsentrasi belajar kelas lain.

6) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan.

- Kelebihannya:
 - a. Dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret.
 - b. Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari.
 - c. Proses pengajaran lebih menarik.
 - d. Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukannya sendiri.

- Kekurangannya:
 - a. Metode ini memerlukan keterampilan guru secara khusus.
 - b. Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik.
 - c. Demonstrasi memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang disamping memerlukan waktu yang cukup panjang.

7) Metode Problem Solving

Metode problem solving adalah cara pengajaran dengan suatu metode berpikir, sebab dalam metode problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

- Kelebihannya:
 - a. Metode ini dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan.
 - b. Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil.
 - c. Metode ini merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh.
- Kekurangannya:
 - a. Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa, tingkat sekolah, dan kelasnya serta

pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa, sangat memerlukan kemampuan dan keterampilan guru.

- b. Memerlukan waktu yang cukup banyak.

8) Metode Karyawisata

Metode karyawisata adalah cara mengajar yang dilakukan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu dan sebagainya.

- Kelebihannya:
 - a. Memiliki prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran.
 - b. Lebih merangsang kreativitas siswa.
 - c. Informasi sebagai bahan pelajaran lebih luas dan aktual.
- Kekurangannya:
 - a. Fasilitas yang diperlukan dan biaya yang dipergunakan sulit untuk disediakan oleh siswa dan sekolah.
 - b. Sangat memerlukan persiapan atau perencanaan yang matang.
 - c. Memerlukan koordinasi dengan guru serta bidang studi lain agar terjadi tumpang tindih waktu dan kegiatan selama karyawisata.

9) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru.

- Kelebihannya:
 - a. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.
 - b. Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
 - c. Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
- Kekurangannya:
 - a. Siswa merasa takut, apalagi bila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani.
 - b. Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
 - c. Waktu sering banyak terbuang, terutama apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.

10) Metode Latihan

Metode latihan adalah cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu.

- Kelebihannya:
 - a. Untuk memperoleh kecakapan motorik, seperti menulis, melafalkan huruf, kata-kata atau kalimat.
 - b. Untuk memperoleh kecakapan mental.
- Kekurangannya:
 - a. Menghambat bakat dan inisiatif siswa.
 - b. Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan.
 - c. Dapat menimbulkan verbalisme.

11) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode tradisional, karena sejak dahulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar.

- Kelebihannya:
 - a. Guru mudah menguasai kelas.
 - b. Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar.
 - c. Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.
- Kekurangannya:
 - a. Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
 - b. Bila sering digunakan dan terlalu lama, membosankan.
 - c. Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sulit sekali.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Metode Mengajar Guru adalah cara yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dari teori persepsi dan metode mengajar guru di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru adalah proses siswa menangkap cara yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa. Masing-masing siswa mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap guru, persepsi tersebut dapat berupa persepsi yang positif dan negatif. Persepsi siswa dapat dilihat dari penguasaan materi pelajaran yang disampaikan, pengelolaan kelas, komunikasi guru dengan siswa, dan juga evaluasi yang dilakukan oleh guru tersebut. Faktor yang Dipertimbangkan dalam Memilih Metode Mengajar

Metode mengajar sangat penting dalam proses keberhasilan penyampaian suatu materi pelajaran. Seorang guru harus dapat memilih metode mengajar yang tepat sehingga sesuai dengan karakteristik siswanya dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan gurunya. Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan guru dalam memilih metode mengajar, diantaranya: Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 78-82), faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam memilih metode mengajar, yaitu:

1) Anak didik

Anak didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkewajiban untuk mendidiknya. Di ruang kelas guru akan berhadapan dengan sejumlah anak dengan berbagai perbedaan baik dari aspek fisik, aspek biologis, dan juga aspek psikologis. Semua perbedaan tersebut mewarnai suasana kelas, dan dinamika kelas terlihat dari banyaknya jumlah anak dalam kegiatan belajar mengajar. Kegaduhan semakin terasa jika jumlah anak didik sangat banyak, semakin mudah terjadi konflik, dan cenderung sukar dikelola. Sehingga guru harus mampu memilih metode yang tepat agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kreatif demi tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

2) Tujuan

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar. Secara hierarki tujuan bergerak dari yang rendah hingga yang tinggi, yaitu tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran, tujuan kurikuler atau tujuan kurikulum, tujuan instusional, dan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pembelajaran ada dua yaitu TIU (Tujuan Instruksional Umum), dan TIK (Tujuan Instruksional Khusus).

Perumusan tujuan instruksional khusus akan mempengaruhi kemampuan yang terjadi pada anak didik, sehingga metode yang guru pilih harus sejalan dengan taraf kemampuan yang hendak diisi ke dalam diri setiap anak didik.

3) Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari. Dalam hal ini, guru harus memilih metode mengajar yang sesuai dengan situasi yang diciptakannya itu.

4) Fasilitas

Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar.

5) Guru

Setiap guru mempunyai kepribadian, latar belakang, dan pengalaman mengajar yang berbeda. Semua itu merupakan hal intern guru yang dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan metode mengajar yaitu metode mengajar sesuai dengan pengelolaan siswa di kelas, metode mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, metode mengajar sesuai dengan situasi dan waktu pembelajaran, metode mengajar sesuai dengan fasilitas yang tersedia, dan metode mengajar sesuai dengan kemampuan guru.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru. Persepsi seseorang terhadap sesuatu tidak muncul begitu saja dengan sendirinya, tetapi ada hal-hal yang mempengaruhinya. Oleh karena itu, persepsi yang dimiliki seseorang berbeda dengan yang lain, walaupun dengan

objek yang sama. Sama halnya dengan persepsi siswa terhadap gurunya. Siswa mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap metode mengajar guru. Siswa yang merasa bisa menerima pelajaran cenderung mempunyai persepsi yang positif, tetapi siswa yang bosan terhadap pelajaran cenderung mempunyai persepsi yang negatif. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa tentang metode mengajar guru antara lain:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari siswa itu sendiri. Faktor tersebut antara lain: faktor biologis atau jasmani dan faktor psikologis. Faktor psikologis meliputi perhatian, sikap, motivasi, minat, dan pengalaman.
- 2) Faktor eksternal, yaitu dari luar individu atau siswa yang meliputi objek sasaran dan situasi atau lingkungan dimana persepsi berlangsung.
- 3) Adanya informasi yang masuk dan pengolahan informasi tersebut ke dalam seorang dengan baik.

2.3 Kerangka Pikir

Seleksi masuk Universitas yang dijalani oleh mahasiswa baru yang berupa psikotes dan tes pengetahuan umum, untuk menghasilkan orang-orang terpilih yang diasumsikan bahwa para mahasiswa tersebut dapat menjalani perkuliahan dengan baik. Namun pada kenyataannya tidak semua mahasiswa mampu mendapatkan prestasi yang baik, berbagai macam respon yang dilakukan mahasiswa ketika dihadapkan dengan permasalahan diperkuliahan akan mempengaruhi prestasi yang diraih, mahasiswa dengan prestasi rendah pada kenyataannya cenderung menghindari masalah yang dihadapi, saat mereka dihadapkan dengan tugas yang banyak, mereka menghindari tugas tersebut

dengan tidak mengerjakan tugas tersebut. Mahasiswa pun terkadang tidak hadir dalam perkuliahan atau menipiskan absen ketika belum mengerjakan tugas, hal tersebut terkadang membuat mereka mendapatkan cekal sehingga tidak dapat mengikuti ujian dan mendapatkan nilai yang buruk. Ketika mahasiswa mendapatkan prestasi yang rendah, beban selama menjalani kuliah akan bertambah seperti mengulang mata kuliah, sekelas dengan mahasiswa angkatan bawah, serta rasa malu terhadap teman yang sudah mengambil matakuliah selanjutnya.

Berbagai beban dan hambatan yang dialami oleh mahasiswa selama perkuliahan oleh sebagian mahasiswa dianggap sebagai suatu masalah yang menyebabkan prestasi belajar mereka rendah, atau dibawah standar IPK minimal. Beban yang dialami seperti mengulang mata kuliah, orangtua yang meminta untuk segera lulus, malu dengan teman yang mendapat prestasi tinggi, ataupun hambatan seperti tidak mengerti ketika dosen menjelaskan, kurang mendapatkan informasi tentang perkuliahan, serta malas dan jenuh dengan perkuliahan. Berdasarkan hal diatas maka diperlukan kualitas yang lain diluar kecerdasan yang dimiliki mahasiswa, sehingga mereka mampu meraih prestasi yang tinggi meskipun dihadapkan dengan hambatan-hambatan diperkuliahan.

Menurut **Stoltz** (2000), *Adversity Quotient* dapat menunjukkan apakah seseorang akan segera menyerah jika berhadapan dengan situasi sulit atau tetap bertahan sampai berhasil. Seseorang yang memiliki *Adversity Quotient* tinggi mempunyai kemampuan untuk tetap bertahan ketika dihadapkan dengan berbagai kesulitan, serta tetap berjuang untuk meraih tujuan yang ingin dicapainya. Menurut informasi akademik di fakultas psikologi Unisba dengan IPK 2.00

minimal untuk lulus. *Adversity Quotient* yang tinggi memungkinkan mahasiswa untuk dapat meraih prestasi belajar lebih dari standar minimal IPK yang ditentukan, karena tidak mudah menyerah dan putus asa dalam menghadapi berbagai hambatan dalam perkuliahan. *Adversity Quotient* memiliki 4 dimensi yaitu, *control* (kendali), *origin and ownership* (asal dan kepemilikan), *reach* (jangkauan), dan *endurance* (ketahanan).

Control (kendali), seberapa banyak kendali yang dirasakan terhadap peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Perasaan memiliki kendali yang kuat dalam setiap peristiwa disekitarnya mampu membuat seseorang bertindak mencari solusi dan bukannya pasrah pada keadaan. Seperti mahasiswa yang memiliki kendali ketika berhadapan dengan masalah atau situasi yang sulit, seperti dihadapkan dengan *deadline* tugas, kurang memahami matakuliah tertentu, adanya kuis dadakan, mendapatkan banyak tugas dalam waktu bersamaan, terlambat datang keperkuliahan, dan situasi sulit lainnya. Mahasiswa berprestasi rendah tidak mencari cara untuk bisa tetap mendapatkan nilai yang baik dalam matakuliah tersebut, mereka hanya diam dan menganggap tidak ada satupun tindakan yang dapat dilakukan untuk merubah situasi tersebut.

Origin (asal usul) mempertanyakan siapa yang menyebabkan asal usul kesulitan. Seseorang perlu menempatkan dirinya secara wajar dan tidak mempermasalahakan secara berlebihan atas situasi sulit yang dialaminya. Apabila mahasiswa terlalu mempermasalahakan dirinya saat mengalami masalah di perkuliahan, maka ia tidak akan belajar dari kesalahan-kesalahan yang dibuatnya yang justru bisa mengakibatkan semangat dalam belajar menurun. *Ownership* (kepemilikan) sejauh mana individu mengakui akibat dari kesulitan diatas.

Mahasiswa yang memiliki kepemilikan tinggi akan bertanggung jawab ketika kesulitan terjadi dengan tidak menghindari tugasnya sebagai mahasiswa. Ia tidak akan membiarkan apa akibat yang ditimbulkan dari masalah tersebut, namun mencari cara untuk menyelesaikannya, Mahasiswa yang tidak memiliki *origin and ownership* biasanya mereka akan mempermasalahkan dirinya sendiri ketika mengalami kesulitan.

Reach (jangkauan) menggambarkan seberapa jauh suatu kesulitan menjangkau aspek-aspek lain dalam kehidupan. Kesulitan yang terjadi dianggap sebagai sesuatu yang sifatnya spesifik dan terbatas pada situasi itu saja. Pembatasan terhadap kesulitan diperukan agar mahasiswa tidak menyatukan kesulitan yang satu dan yang lainnya. kesulitan yang dihadapi diluar perkuliahan seharusnya tidak mengganggu atau mempengaruhi prestasi akademik. Contohnya, malu ketika harus kuliah dengan mahasiswa angkatan bawah, permintaan orangtua agar dapat lulus tepat waktu, seharusnya tidak mengganggu dalam perkuliahan dan tidak mengganggu prestasi akademik. Namun pada mahasiswa yang memiliki prestasi rendah hal tersebut mempengaruhi dan mengganggu perkuliahan.

Endurance (ketahanan) menggambarkan seberapa lama kesulitan dan penyebab kesulitan akan berlangsung. Seseorang yang menganggap bahwa kesulitan dan penyebabnya berlangsung lama atau sifatnya menetap akan membuat orang tersebut tidak berdaya untuk melakukan suatu perubahan, pada mahasiswa berprestasi rendah seperti ketika diberikan tugas yang banyak, dan hal tersebut dirasakan sebagai suatu hambatan, ia memilih tidak mengerjakan dan adapun yang sampai tidak hadir keperkuliahan.

Mahasiswa Angkatan 2012 yang Memiliki Prestasi Rendah (dibawah 2.00)

Beban mahasiswa berprestasi rendah

- Mengulang mata kuliah
- Mengontrak mata kuliah lebih sedikit dibandingkan teman yang lain
- Mengikuti kuliah dengan angkatan yang lebih muda
- Orangtua meminta untuk segera lulus
- Malu dengan teman yang mendapat prestasi tinggi
- Tidak mengerti ketika dosen menjelaskan
- Kurang mendapatkan informasi tentang perkuliahan dari teman
- Malas dan jenuh

Adversity Quotient

