BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak-anak merupakan aset berharga dalam pembangunan suatu bangsa, terutama di komunitas adat seperti Suku Bajo. Di tengah dinamika kehidupan yang penuh tantangan, anak-anak Suku Bajo tidak hanya harus menyesuaikan diri dengan lingkungan alam dan sosial yang seringkali berubah, tetapi juga menghadapi berbagai kondisi adversitas, seperti keterbatasan akses pendidikan, pergeseran nilai budaya, dan tekanan ekonomi.

Anak-anak Suku Bajo tumbuh dalam lingkungan yang kental dengan budaya maritim dan kearifan lokal. Kreativitas mereka banyak dipengaruhi oleh kehidupan sehari-hari yang terkait dengan laut, tradisi, dan kearifan lokal. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu indikator penting perkembangan kognitif yang berperan dalam menyelesaikan masalah secara inovatif. Kemampuan ini memungkinkan anak-anak untuk menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi alternatif, dan beradaptasi dengan lingkungan yang dinamis.

Suku Bajo merupakan suku tertinggal dan minoritas di Indonesia dari aspek pendidikan, ekonomi, sosial. Data sensus penduduk pada tahun 2000, estimasi total populasi suku Bajo di Asia Tenggara sekitar 1.077.020 jiwa, dimana; 570.857 jiwa di Filipina, 347.193 jiwa di Malaysia, dan 158.970 jiwa di wilayah Indonesia. Saladin dalam (Machmud *et.,al* 2020) menyoroti pendidikan dan gaya hidup orang Bajo menyimpulkan bahwa secara umum perkembangan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi serta perubahan sosial tidak banyak mempengaruhi perubahan suku Bajo, termasuk aspek Pendidikan dibandingkan dengan kelompok minoritas lainnya pada anak Suku Bajo, kemampuan berpikir kreatif dapat menjadi modal penting dalam menjaga dan mengembangkan warisan budaya serta mengoptimalkan potensi lokal dalam menghadapi perubahan zaman.

Pada PISA (2022), O*rganization for Economic Co-operation and Development (OECD*) pertama kalinya menguji tingkat *creative thinking* siswa usia 15 tahun untuk mengukur kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide inovatif dan original. Dalam tes tersebut, siswa diuji melalui ekspresi tertulis

(*written expression)*, ekspresi visual (*visual expression*), pemecahan masalah sosial (s*ocial problem solving*), dan pemecahan masalah ilmiah (*scientific problem solving*). Dibandingkan negara lain di Asia Tenggara, sebut saja Thailand, Brunei Darussalam, Singapura, Malaysia, dan Filipina, Indonesia hanya mampu mengungguli Filipina dalam segi *creative thinking*. Di sisi lain, Singapura menjadi negara dengan jarak paling jauh dengan Indonesia.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Meika & Sujana (2017) yang berfokus pada kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian ini melibatkan jumlah subjek sebanyak 60 siswa yang berasal dari SMA di Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong rendah, dengan rata-rata nilai hanya mencapai 12,88%, dan kemampuan pemecahan masalah juga dinyatakan tidak optimal.

Perkembangan kemampuan berpikir kreatif pada anak-anak merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan kesiapan menghadapi tantangan di masa depan. Kreativitas bukan hanya mencakup kemampuan menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga melibatkan kemampuan memecahkan masalah secara inovatif serta adaptasi terhadap lingkungan yang dinamis. Di era globalisasi ini, kemampuan berpikir kreatif menjadi modal utama dalam mencetak generasi yang mampu bersaing dan berinovasi.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Sahara (2020) terhadap 30 anak yang terdaftar di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kabupaten Gorontalo. Penelitian menunjukkan bahwa model pelibatan orang tua yang diterapkan melalui pentas akhir tahun dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas anak. Metode ini melibatkan orang tua dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memberikan dukungan yang lebih besar bagi anak-anak dalam mengekspresikan diri mereka melalui seni dan pertunjukan. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya kolaborasi antara pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan kreativitas anak.

Ramdanti (2021) melakukan penelitian kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPA. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas IV di SDN 1 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa, yang diukur melalui observasi

dan penilaian terhadap produk proyek yang dihasilkan. Rata-rata nilai kreativitas siswa sebelum penerapan metode ini adalah 70, sementara setelah penerapan meningkat menjadi 85.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep ilmiah, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah. Temuan ini merekomendasikan agar metode pembelajaran berbasis proyek diterapkan lebih luas di sekolah dasar untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Di sisi lain, konsep *Adversity Quotient* (*AQ*) yang mengukur kemampuan individu untuk menghadapi dan mengatasi kesulitan semakin mendapat perhatian dalam konteks perkembangan anak. *AQ* mencakup aspek ketahanan mental, fleksibilitas dalam mengelola tekanan, dan kemampuan bangkit dari kegagalan. Anak-anak yang memiliki *AQ* tinggi diyakini memiliki keunggulan dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Adapun penelitian sebelumnya yang juga dilakukan oleh Suhandoyo & Widayanti (2016) di SMAN 1 Sutojayan, Kabupaten Blitar, dengan melibatkan 6 siswa kelas XI IPA sebagai subjek, yang dipilih berdasarkan kategori *AQ*: *climber* (tinggi), *camper* (sedang), dan *quitter* (rendah). Kemampuan berpikir kreatif dianalisis menggunakan indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa dengan *AQ* tinggi (*climber*) memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan siswa dengan *AQ* sedang (*camper*) dan rendah (*quitter*). Siswa *climber* mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif, sementara siswa camper hanya memenuhi sebagian indikator, dan siswa *quitter* tidak mampu memenuhi indikator secara optimal. Penelitian ini menyoroti pentingnya pengembangan daya juang dan kreativitas dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Kaitan antara *AQ* dengan kemampuan berpikir kreatif menjadi menarik untuk diteliti karena kedua konsep ini saling terkait. Anak-anak yang mampu mengelola kesulitan dengan baik cenderung memiliki pola pikir yang terbuka dan inovatif. Mereka dapat melihat permasalahan sebagai peluang untuk belajar dan mengembangkan ide-ide baru. Namun, pada kenyataannya, tidak semua anak

memiliki tingkat *AQ* yang sama, yang berpotensi mempengaruhi kemampuan mereka dalam berpikir kreatif. Kondisi lingkungan, dukungan dari keluarga dan sekolah, serta pendekatan pendidikan yang diterapkan, turut berperan dalam membentuk kedua aspek tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap bagaimana ketahanan mental anak (dilihat dari *AQ*) dapat berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas, serta memberikan gambaran mengenai intervensi atau strategi pendidikan yang dapat mendukung peningkatan kedua aspek tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Studi Korelasi: Antara *Adversity Quotient* Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Anak Suku Bajo ".

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul, di antaranya:

1. Belum terdapat data yang komprehensif mengenai tingkat AQ pada anak-anak Suku Bajo, sehingga sulit diketahui seberapa besar kemampuan mereka dalam menghadapi dan mengatasi tantangan sehari-hari.

2. Lingkungan alam dan budaya maritim yang kental pada Suku Bajo mempengaruhi cara anak-anak memproses informasi dan mengembangkan ide-ide kreatif.

3. Keterbatasan akses terhadap sumber daya pendidikan modern dan interaksi dengan teknologi dapat mempengaruhi pola pikir kreatif anak, meskipun kearifan lokal berpotensi mengimbangi keterbatasan tersebut.

4. Belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana AQ mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif pada anak-anak Suku Bajo.

5. Kurangnya program intervensi yang secara khusus mengintegrasikan penguatan ketahanan mental (AQ) dan pengembangan kreativitas pada anak-anak di komunitas Suku Bajo.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat "Hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Anak Suku Bajo"?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui "Hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Suku Bajo"

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menambah pengetahuan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat dalam pendidikan dengan kondisi nyata di masyarakat, dan menjadi sumber informasi mengenai bagaimana Hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Suku Bajo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap semua orang tua, tentang pentingnya mengetahui potensi sejauh mana anak dapat berpikir kreatif dan menyelesaikan masalahnya.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, dan dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian selanjutnya.