Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 6 Tahun 2025
Halaman: 2243 – 2249

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH

Studi Korelasi *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Suku Bajo

Siti Hajaral Marhamah Lumi[1], Anik Indarwati[2], Sri Ayu Mutmainah Kurniawati[3]
Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia

marhamaahonly@gmail.com[1], anikindarwaty@umgo.ac.id[2], sriayumutmainahk@umgo.ac.id[3]

Kata Kunci:
Adversity Quotient, Berpikir Kreatif, Anak Suku Bajo.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *adversity quotient (AQ)* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak Suku Bajo. Anak-anak Suku Bajo menghadapi berbagai tantangan lingkungan dan sosial yang menuntut daya juang serta kreativitas tinggi untuk beradaptasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional. Sampel berjumlah 36 anak Suku Bajo yang dipilih melalui teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa skala *adversity quotient* berdasarkan teori Stoltz dan tes berpikir kreatif TCT-DP berdasarkan teori Jellen dan Urban. Hasil analisis menggunakan korelasi *Spearman 'Rho* menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif lemah antara *Adversity Quotient* dengan Berpikir Kreatif Pada Anak Suku Bajo. Hal ini dibuktikan dengan koefisien korelasi (rxy) bernilai negatif sebesar -0,255 dengan taraf signifikansi sebesar 0,134 (p > 0,05) yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *Adversity Quotient* seseorang, maka cenderung semakin rendah tingkat berpikir kreatifnya, meskipun hubungan ini sangat lemah.

Key Word:
Adversity Quotient, Creative Thinking, Bajo Children.

Abstract

This study aims to determine the relationship between the adversity quotient (AQ) and creative thinking ability among Bajo children. Bajo children face various environmental and social challenges that demand strong resilience and high creativity to adapt. This research employs a quantitative approach using a correlational survey method. The sample consists of 36 Bajo children selected through a total sampling technique. The research instruments include an adversity quotient scale based on Stoltz's theory and the TCT-DP creative thinking test based on the theories of Jellen and Urban. The results of the analysis using Spearman's Rho correlation indicate a weak negative relationship between Adversity Quotient and Creative Thinking among Bajo children. This is evidenced by a negative correlation coefficient (rxy) of -0.255 with a significance level of 0.134 (p > 0.05), which means there is no significant relationship. The study suggests that the higher a person's Adversity Quotient, the lower their creative thinking level tends to be, although the relationship is very weak.

Copyright © 2025 Siti Hajaral Marhamah Lumi, Anik Indarwati, Sri Ayu Mutmainah Kurniawati
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan aset berharga dalam pembangunan suatu bangsa, terutama di komunitas adat seperti Suku Bajo (Ririk dkk., 2023). 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 (Yunus & Mondong, 2021). Anak-anak Suku Bajo tumbuh dalam lingkungan yang kental dengan budaya maritim dan kearifan lokal (Akram, 2021). Kreativitas mereka banyak dipengaruhi oleh kehidupan sehari-hari yang terkait dengan laut, tradisi, dan kearifan lokal (Rubaidi dkk., 2020). 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 (Antika, 2025).

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. Menurut (Rustan dkk., 2018) menyoroti pendidikan dan gaya hidup orang Bajo menyimpulkan bahwa secara umum perkembangan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi serta perubahan sosial tidak banyak

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

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 (Ikhsan & Syarif, 2020).

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 (Dinova & Mustika, 2025).

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 (Sifa dkk., 2024) 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. Sementara (Ramadhani dkk., 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 (Wafiyah dkk., 2025) 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

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

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 tujuan Hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Suku Bajo.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji fenomena secara objektif melalui angka dan analisis statistik, sementara metode survei digunakan untuk mengumpulkan data melalui angket atau skala untuk menggambarkan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh 36 anak yang tinggal di Desa Bajo, yang memenuhi karakteristik sebagai objek penelitian. Sampel penelitian menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Dengan demikian, jumlah sampel adalah 36 anak, dengan karakteristik Anak berusia 11–16 tahun, Anak asli Suku Bajo**.**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua jenis instrumen utama yang disusun berdasarkan definisi konseptual dan operasional variabel. Pertama, data mengenai *Adversity Quotient (AQ)* dikumpulkan menggunakan skala *Adversity Quotient* yang disusun berdasarkan empat aspek menurut Stoltz, yaitu *Control, Ownership, Reach,* dan *Endurance*. Instrumen ini berbentuk skala pernyataan (angket) yang diisi oleh responden untuk mengukur tingkat kemampuan mereka dalam menghadapi kesulitan. Kedua, data mengenai Kemampuan Berpikir Kreatif diperoleh melalui *Tes TCT-DP (Test for Creative Thinking – Drawing Production).* Tes ini menilai kreativitas anak melalui gambar berdasarkan beberapa indikator seperti *continuation, completion, originality, flexibility, perspective, humour,* dan *unconventionality*. Sebelum digunakan dalam penelitian, kedua instrumen diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson dan diuji reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha untuk memastikan akurasi dan konsistensi alat ukur. Dengan demikian, teknik pengumpulan data penelitian ini berupa skala psikologis dan tes kreativitas, yang dirancang dan diuji secara sistematis untuk memperoleh data yang valid dan reliabel sesuai tujuan penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yang dimulai dari analisis dasar hingga pengujian hubungan antarvariabel. Pertama, dilakukan analisis univariat untuk mendeskripsikan variabel penelitian melalui distribusi frekuensi dan persentase sehingga memberikan gambaran umum mengenai kondisi masing-masing variabel. Selanjutnya, digunakan analisis statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum, minimum, range, dan total skor dengan bantuan program SPSS versi 22. Sebelum melakukan uji hubungan, dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, serta uji linearitas untuk mengetahui apakah hubungan antarvariabel bersifat linear.

Hasil kedua uji ini menjadi dasar dalam menentukan jenis statistik yang digunakan pada tahap selanjutnya. Setelah prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi. Teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi Product Moment, yang bertujuan untuk mengetahui derajat hubungan antara Adversity Quotient (X) dan kemampuan berpikir kreatif (Y) pada Anak Suku Bajo. Keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (p-value), di mana $p > 0,05$ menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan, sedangkan $p < 0,05$ menunjukkan adanya hubungan yang signifikan. Dengan demikian, keseluruhan teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis univariat, analisis deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan analisis korelasi Product Moment untuk menguji hubungan antarvariabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Univariat yang digunakan untuk mendeskripsikan atau mengambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan untuk umum atau generalisasikan. Karakteristik responden dalam penlitian ini meliputi umur dan kelas akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Jenjang Umur

Umur	Frekuensi	Presentase
11	5	13,89%
12	9	25,00%
13	10	27,78%
14	5	13,89%

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

15	4	11,11%
16	3	8,33%

Berdasarkan tabel di atas dari hasil penelitian diketahui bahwa karateristik berdasarkan kategori umur terbanyak ada direntan umur 13 tahun dengan frekuensi sebanyak 10 orang, dan sisanya umur 11,12,14,15,16 tahun berjumlah total 26 orang. Jadi, total keseluruhan jumlah subjek penelitian ada 36 orang.

Tabel 2. Karakteristik Jenjang Kelas

Kelas	Frekuensi	Persentase
V	11	30,6%
VI	15	41,7%
VII	3	8,3%
VIII	2	5,6%
IX	3	8,3%
X	1	2,8%
Total	36	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari hasil penelitian diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan kategori jenis kelas ini yakni 26 orang responden berasal dari gabungan kelas VI dan V. dan sisanya 9 orang responden yang berasa dari kelas VII,VIII,IX,X. Jadi total responden dalam penelitian ini berjumlah 36 orang responden.

Uji deskriptif statistik

Berdasarkan hasil analisis data *Adversity Quotien*t dengan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui aplikasi SPSS versi 22, diperoleh data statistik yang ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Deskriptif Statistik

Variabel	Min	Max	Mean	Std.Dev
Adversity Quotient	85	113	104.78	5.425
Berpikir Kreatif	18	48	30.56	8.617

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa data statistik deskriptif untuk *Adversity Quotient* memiliki nilai Minimum sebesar 85, nilai Maksimum 113, nilai rata-rata 104.78 dan Standar Deviasi 5.425. Sedangkan untuk variable Berpikir Kreatif nilai Minimum sebesar 18, nilai Maximum 48, nilai rata-rata 30.56 dan Standar Deviasi 8.617.

Kategorisasi variabel

Tingkat *Adversity Quotient dengan Berpkirr kreatif* dibagi oleh peneliti ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Klasifikasi ini ditentukan setelah diketahui nilai rata-rata (mean) dan Standar Deviasi (SD). Berdasarkan nilai mean dan Standar Deviasi tersebut, peneliti kemudian menetapkan Tingkat kategori *Adversity Quotient* dan Berpikir Kreatif dengan menggunakan standar klasifikasi berikut :

Tabel 4. Rumus Norma Kategorisasi

Kategori	Rumus Norma
Rendah	$X < (Mean - 1\ SD)$
Sedang	$(Mean - 1\ SD) \leq X < (Mean + 1\ SD)$
Tinggi	$X \geq (Mean + 1\ SD)$

Keterangan :
X = Skor Total
M = Mean
SD = Standar Deviasi

Tabel 5. Kategorisasi Adversity Quotient

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	≥ 106	15	41,7%
Sedang	90–105	21	58,3%
Rendah	< 90	0	0%
Total		36	100%

Tabel 6. Kategorisasi Berpikir Kreatif

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	≥ 41	5	13,9%
Tinggi	31–40	7	19,4%

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Sedang	21–30	21	58,3%
Rendah	< 21	3	8,4%
Total		36	100%

Tabel menunjukkan bahwa persentase *Adversity Quotient* terbesar berada dikategori sedang dan Berpikir Kreatif terbesar berada dalam kategori sedang. Mayoritas siswa berada pada kategori sedang untuk kedua variabel. Tidak ada siswa dengan Adversity Quotient kategori rendah. Siswa dengan kreativitas sangat tinggi masih sedikit (sekitar 13,9%).

Bivariat

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilakukan pengelompokan yang mengacu pada kriteria pengkatagorisasian yang didasarkan asusmi bahwa skor subjek penelitian terdistribusi secara normal. Hasil dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji mendasar yang dilakukan sebelum melakukan analisis data lebih lanjut atau lebih dalam data yang normal kerap dijadikan landasan dalam beberapa uji statistik walaupun semua data tidak diminta harus normal. Uji normalitas berfungsi untuk melihat data sampel yang kita ambil atau kita gunakan mengikuti atau mendekati distribusi normal (Distribusi data tersebut tidak cenderung ke kiri atau ke kanan). Distribusi membetuk fenomena kuantitatif pada ilmu alam atau pun ilmu sosial. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *SPSS 22 for windows*. Suatu data dalam penelitian dapat dikatakan terdistribusi normal apabila p > 0,05 dan dikatakan data penelitian tidak terdistribusi normal apabila p < 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Variabel	*Kolmogorov*	p	Keterangan
Adversity Quotient	0,215	0,000	Tidak Normal
Berpikir Kreatif	0,172	0,009	Tidak Normal

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji normalitas menunjukkan skor *kolmogorov smimov* Nilai signifikan yang diperoleh dari variabel *adversity quotient* dengan berpikir kreatif lebih rendah maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel ini memiliki distribusi tidak normal.

Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas adalah suatu metode untuk memeriksa apakah sebaran data survei bersifat linear. Uji linear ini diuji dengan menggunakan *compare means test for linierity* dengan bantuan *SPSS 22 for windows*. Berikut ini adalah tabel hasil uji linearitas:

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Koefisien Linearitas (F)	Deviation from Linearity	p	Keterangan
Adversity Quotient Berpikir Kreatif	4.225	1,458	0,050	Linear

Dilihat dari tabel tersebut, uji linear variabel *Adversity Quotient* dan Berpikir Kreatif menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,050 dengan (p > 0,05) yang artinya 0,050 lebih besar dari 0,05. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan linear secara signifikan antara variabel *Adversity Quotient* (X) dengan variabel Berpikir Kreatif (Y).

Uji Korelasi

Teknik uji korelasi yang digunakan peneliti adalah uji korelasi *Spearman rho'* melalui program SPSS 22 *for Windows*. Berikut tabel dari hasil uji korelasi:

Tabel 9. Hasil uji Hipotesis

Variabel	r	r^2	p	Keterangan
Adversity Quotient Berpikir Kreatif	-0,255	0,065	0,134	Tidak Signifikan

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari analisis korelasi ini diperoleh Nilai koefisien korelasi sebesar -0,255 dengan nilai signifikansi sebesar 0,134. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara *Adversity Quotient* dan Berpikir Kreatif adalah negatif lemah dan tidak signifikan. Nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,065 menunjukkan bahwa variabel *Adversity Quotient* hanya memberikan sumbangan sebesar 6,5% terhadap variabel Berpikir Kreatif. Karena nilai signifikansi (p) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima,

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Suku Bajo.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara *adversity quotient* dengan berfikir kreatif pada Anak Suku Bajo. Hasil dari analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif lemah antara *Adversity Quotient* dengan Berpikir Kreatif Pada Anak Suku Bajo. Hal ini dibuktikan dengan koefisien korelasi (rxy) bernilai negatif sebesar -0,255 dengan taraf signifikansi sebesar 0,134 (p > 0,05) yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *Adversity Quotient* seseorang, maka cenderung semakin rendah tingkat berpikir kreatifnya, meskipun hubungan ini sangat lemah.

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap data dari skala *Adversity Quotient,* diperoleh hasil bahwa mayoritas Anak Suku Bajo berada pada kategori *Adversity Quotient* sedang yaitu sebanyak 21 orang (58,3%), sementara Anak Suku Bajo dengan *Adversity Quotient* kategori tinggi sebanyak 15 orang (41,7%). Dan tidak ada anak yang berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kemampuan menyelesaikan masalah yang cukup baik. Sementara itu, berdasarkan hasil analisis deskriptif dari Tes Berpikir Kreatif, yakni diperoleh hasil bahwa mayoritas Anak Suku Bajo berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 5 orang (13,9%), kategori tinggi sebanyak 7 orang (19,4%), kategori sedang sebanyak 21 orang (58,3%), dan pada kategori rendah sebanyak 3 orang (8,4%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang dalam Kemampuan Berpikir Kreatif.

Hasil temuan ini tidak sejalan dengan penelitian yang telah di cantumkan pada bab kajian relevan sebelumnya dimana hasil penelitian mendapatkan hasil yang tidak signifikan dan hipotesisnya tidak diterima. Maka dari itu adapun penelitian yang hasilnya sejalan dengan penelitian ini yakni dari (Ainun dkk., 2022) hasil menunjukan pada tingkat *adversity quotient* yang sama siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif yang berbeda. Sehingga tidak menunjukan hubungan *adversity quotient* dengan keterampilan berpikir kreatif. Hal ini menunjukan adanya kesenjangan hasil penelitian sehingga perlu adanya penelitian lanjutan mengenai hubungan *adversity quotient* dan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan pemaparan di atas maka hasil penelitian ini memang tujuannya hanya untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *adversity quotient* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak suku bajo, dan hasilnya menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, di temukan bahwa hasil penelitian mendapatkan hasil yang tidak signifikan dan hipotesisnya tidak diterima. Penelitian ini menunjukkan Tingkat *adversity quotient* yang dimiliki anak itu sama. Dan setiap anak memiliki kemampuan berpikir kreatif yang berbeda. Sehingga penelitian ini tidak menunjukan adanya hubungan *adversity quotient* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak Suku Bajo.

DAFTAR REFERENSI

Ainun, R. A., Rosidah, & Hamda. (2022). The effect of learning style, emotional intelligence, and adversity quotient on the second-grade students' mathematics learning achievement of Islamic senior high school. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation, 2*(2), 88–98. https://doi.org/10.35877/454RI.eduline746

Akram, M. (2021). *Model pemberdayaan masyarakat Suku Wajo di Desa Kulingkinari Kabupaten Tojo Una-Una* [Diploma thesis, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu]. https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/3589/

Antika, W. B. (2025). *Analisis nilai-nilai Islamic parenting education dalam perkawinan adat Nobat di Lombok Utara (studi kasus di Desa Anyar Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara)* [Master's thesis, Universitas Islam Indonesia]. https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/57709

Dinova, A., & Mustika, D. (2025). The relationship between creativity and the ability to solve HOTS science problems. *Inovasi Kurikulum, 22*(4), 2199–2210. https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.181

Ikhsan, A. M., & Syarif, E. (2020). Formal child education in the fisherman perspective of the Bajo Tribe in Bajo Village. *18*(3).

Meika, I., & Sujana, A. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa SMA. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika, 10*(2). https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2025

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Ramadhani, S. P., Ms, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Analisis kebutuhan desain pengembangan model IPA berbasis project-based learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 1819–1824. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1047

Ririk, R., Mokodompit, M., & Sari, Y. P. (2023). Persepsi orang tua Suku Bajo terhadap pendidikan anak-anak: Suatu kajian inovatif. *Journal of Leadership, Management and Policy in Education, 1*(2), 41–54. https://doi.org/10.51454/jlmpedu.v1i2.428

Rubaidi, R., Farisia, H., & Himami, F. (2020). *Moderasi beragama berbasis potensi, aset, dan budaya masyarakat lokal: Best practice KKN Nusantara dengan pendekatan ABCD di Kecamatan Sulamu, Kupang, NTT* (M. Mukhlisin & L. Luqmana, Eds.). Kanzun Books. http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/45/

Rustan, R., Surya, B., & Nasution, M. A. (2018). Adaptasi dan perubahan sosial kehidupan Suku Bajo (studi kasus Suku Bajo Kelurahan Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone). *Urban and Regional Studies Journal, 1*(1), 31–37.

Sifa, A., Hapsari, A. P., Louisa, C., Damayanti, D., Apriani, E., Safitri, F. A., Rizqiyana, N., Permatasari, Z., & Mashudi, E. A. (2024). Analisis implementasi program pelibatan orang tua di TKIT Iqra berdasarkan Hornby model for parent participation in school. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3*(2), 139–156. https://doi.org/10.35878/tintaemas.v3i2.1319

Wafiyah, L., Supeno, S., & Rusdianto, R. (2025). Pengaruh model project-based learning (PjBL) terhadap creative thinking dan creative performance siswa SMP dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA, 15*(2), 425–437. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2619

Yunus, R., & Mondong, T. I. (2021). Membangun karakter bangsa Suku Bajo dalam perspektif identitas etnik. *Gorontalo Journal of Government and Political Studies, 4*(1), 136. https://doi.org/10.32662/gjgops.v4i1.1448