

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah seperangkat definisi, konsep, proposisi yang telah disusun rapi, dan sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Landasan teori ini akan menjadi dasar yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan.

A. *Adversity Quotient*

1. Pengertian *Adversity Quotient*

Menurut bahasa, kata *adversity* berasal dari bahasa Inggris yang berarti kegagalan atau kemalangan.²¹ *Adversity* sendiri bila diartikan dalam bahasa Indonesia bermakna kesulitan atau kemalangan, dan dapat diartikan sebagai suatu kondisi ketidakbahagiaan, kesulitan atau ketidakberuntungan. Menurut Rifameutia istilah *adversity* dalam kajian psikologi didefinisikan sebagai tantangan dalam kehidupan.²²

Sebagaimana yang diungkapkan Stoltz, *adversity quotient* sebagai kecerdasan seseorang dalam menghadapi rintangan atau kesulitan secara teratur. *Adversity quotient* memberi tahu seberapa jauh kita mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya.²³ *Adversity quotient* membantu individu memperkuat kemampuan dan ketekunan dalam

²¹ Echols, John M. dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia : An English-Indonesian Dictionary* (Jakarta: PT Gramedia, 2005), 14.

²² Akbar, R. dan Hawadi, *Identifikasi Keberbakatan Intelektual Melalui Metode Non-Tes; dengan Pendekatan Konsep Keberbakatan Renzulli* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), 195.

²³ Stoltz, *Adversity Quotoient, Mengubah Hambatan Menjadi Peluang* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2000), 8.

menghadapi tantangan hidup sehari-hari seraya tetap berpegang teguh pada prinsip dan impian tanpa memperdulikan apa yang sedang terjadi.²⁴

Menurut Stoltz, kesuksesan seseorang dalam menjalani kehidupan terutama ditentukan oleh tingkat *adversity quotient*. *Adversity quotient* tersebut terwujud dalam tiga bentuk, yaitu :²⁵

- a. Kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan,
- b. Suatu ukuran untuk mengetahui respon seseorang terhadap kesulitan,
- c. Serangkaian alat untuk memperbaiki respon seseorang terhadap kesulitan.

2. Dimensi-dimensi *Adversity Quotient*

Stoltz menawarkan empat dimensi dasar yang akan menghasilkan kemampuan *adversity quotient* yang tinggi, yaitu :²⁶

a. Kendali/control (C)

Dimensi ini mempertanyakan : *Berapa banyak kendali yang Anda rasakan terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan?*. Kata kuncinya disini adalah *merasakan*. Kendali berkaitan dengan seberapa besar orang merasa mampu mengendalikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dan sejauh mana individu merasakan bahwa kendali itu ikut berperan dalam peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Semakin besar kendali yang dimiliki semakin besar kemungkinan seseorang untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan dan tetap teguh dalam niat serta ulet

²⁴ Ibid., 12.

²⁵ Ibid., 9.

²⁶ Ibid., 140.

dalam mencari penyelesaian. Demikian sebaliknya, jika semakin rendah kendali, akibatnya seseorang menjadi tidak berdaya menghadapi kesulitan dan mudah menyerah.

b. Kepemilikan/*origin and ownership* (O2)

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

c. Jangkauan/*reach* (R)

Dimensi R ini mempertanyakan : *Sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian-bagian lain dari kehidupan?* Respons-respons dengan AQ yang rendah akan membuat kesulitan merembes ke segi-segi lain dari kehidupan seseorang. Semakin rendah skor R, maka semakin besar kemungkinan untuk menganggap peristiwa-peristiwa buruk sebagai bencana, dengan membiarkannya meluas, seraya menyedot kebahagiaan dan ketenangan pikiran saat prosesnya berlangsung. Menganggap suatu kesulitan sebagai bencana, yang akan menyebar dengan cepat sekali, bisa sangat berbahaya karena akan menimbulkan kerusakan yang signifikan bila dibiarkan tak terkendali. Sebaliknya, semakin tinggi skor R, maka

semakin besar kemungkinan membatasi jangkauan masalahnya pada peristiwa yang sedang dihadapi.

d. Daya tahan/*endurance* (E)

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

3. Faktor Pembentuk *Adversity Quotient*

Faktor-faktor pembentuk *adversity quotient* menurut Stoltz adalah sebagai berikut :²⁷

a. Daya saing

Seligman berpendapat bahwa *adversity quotient* yang rendah dikarenakan tidak adanya daya saing ketika menghadapi kesulitan, sehingga kehilangan kemampuan untuk menciptakan peluang dalam kesulitan yang dihadapi.

²⁷ Ibid., 93.

b. Produktifitas

Penelitian yang dilakukan di sejumlah perusahaan menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara kinerja karyawan dengan respon yang diberikan terhadap kesulitan. Artinya respon konstruktif yang diberikan seseorang terhadap kesulitan akan membantu meningkatkan kinerja lebih baik, dan sebaliknya respon yang destruktif mempunyai kinerja yang rendah.

c. Motivasi

Penelitian yang dilakukan oleh Stoltz menunjukkan bahwa seseorang yang mempunyai motivasi yang kuat mampu menciptakan peluang dalam kesulitan, artinya seseorang dengan motivasi yang kuat akan berupaya menyelesaikan kesulitan dengan menggunakan segenap kemampuan.

d. Mengambil resiko

Penelitian yang dilakukan oleh Satterfield dan Seligman menunjukkan bahwa seseorang yang mempunyai *adversity quotient* tinggi lebih berani mengambil resiko dari tindakan yang dilakukan. Hal itu dikarenakan seseorang dengan *adversity quotient* tinggi merespon kesulitan secara lebih konstruktif.

e. Perbaikan

Seseorang dengan *adversity quotient* yang tinggi senantiasa berupaya mengatasi kesulitan dengan langkah konkret, yaitu dengan

melakukan perbaikan dalam berbagai aspek agar kesulitan tersebut tidak menjangkau bidang-bidang yang lain.

f. Ketekunan

Seligman menemukan bahwa seseorang yang merespon kesulitan dengan baik akan senantiasa bertahan.

g. Belajar

Menurut Carol Dweck membuktikan bahwa anak-anak yang merespon secara optimis akan banyak belajar dan lebih berprestasi dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki pola pesimistis.

4. Tipe-tipe *Adversity Quotient*

a. *Quitter* (yang menyerah). Para *quitter* adalah para pekerja yang sekadar untuk bertahan hidup. Mereka ini gampang putus asa dan menyerah di tengah jalan. Karakteristik tipe *Quitter*:²⁸

- 1) Sinis, murung, mati perasaannya, pemaarah, frustasi, penuh dengan kecemasan, menyalahkan orang yang di sekelilingnya.
- 2) Pecandu: narkoba, alkohol, atau acara televisi yang tidak bermutu.
- 3) Mencari pelarian untuk menenangkan diri, menyia-nyiakan waktu, mengabaikan potensi yang mereka miliki.

Merespon perubahan:

- 1) Menanggapi perubahan dengan reaksi yang klasik yakni melawan atau lari.
- 2) Cenderung menolak perubahan.

²⁸ Yosi Novlan dan Faqih Syarif, *Q La-T Quantum Quotient: Cara Cepat Menemukan Kunci Motivasi Anda* (Surabaya: Java Pustaka Media Utama, 2008), 17.

3) Menghindari setiap peluang keberhasilannya.

b. *Camper* (berkemah di tengah perjalanan). Para *camper* lebih baik, karena biasanya mereka berani melakukan pekerjaan yang berisiko, tetapi tetap mengambil risiko yang terukur dan aman. “Ngapain capek-capek” atau “segini juga udah cukup” adalah moto para *campers*. Orang-orang ini sekurang-kurangnya sudah merasakan tantangan, dan selangkah lebih maju dari para quitters. Sayangnya banyak potensi diri yang tidak teraktualisasikan, dan yang jelas pendakian itu sebenarnya belum selesai.

Karakteristik tipe *Camper*:²⁹

- 1) Merasa puas dengan mencukupkan diri
- 2) Melepaskan kesempatan untuk maju
- 3) Kenyamanan adalah tujuan akhir mereka
- 4) Tidak mau mengembangkan diri
- 5) Mereka cenderung termotivasi oleh kenyamanan dan rasa takut.

Merespon perubahan:

Motivasi mereka adalah rasa takut dan kenyamanan. Secara aktif dan pasif menolak perubahan yang besar, mudah meramalkan dunia mereka, mempertahankan kenyamanan yang telah diperoleh dan menyambut baik perubahan yang tidak mengguncang landasan keberadaan mereka yang telah terkendali.

c. *Climber* (pendaki yang mencapai puncak) mereka yang selalu optimis, melihat peluang-peluang, melihat celah, melihat senoktah harapan di

²⁹ Ibid., 17.

balik keputusasaan, selalu bergairah untuk maju. Nokta kecil yang dianggap sepele, bagi para *climbers* mampu dijadikannya sebagai cahaya pencerah kesuksesan.³⁰

Climbers merupakan kelompok orang yang selalu berupaya mencapai puncak kebutuhan aktualisasi diri pada skala hirarki Maslow. *Climbers* adalah tipe manusia yang berjuang seumur hidup, tidak peduli sebesar apapun kesulitan yang datang. *Climbers* tidak dikendalikan oleh lingkungan, tetapi dengan berbagai kreatifitasnya tipe ini berusaha mengendalikan lingkungannya. *Climbers* akan selalu memikirkan berbagai alternatif permasalahan dan menganggap kesulitan dan rintangan yang ada justru menjadi peluang untuk lebih maju, berkembang, dan mempelajari lebih banyak lagi tentang kesulitan hidup. Tipe ini akan selalu siap menghadapi berbagai rintangan dan menyukai tantangan yang diakibatkan oleh adanya perubahan-perubahan.

Kemampuan *quitters*, *campers*, dan *climbers* dalam menghadapi tantangan kesulitan dapat dijelaskan bahwa *quitters* memang tidak selamanya ditakdirkan untuk selalu kehilangan kesempatan namun dengan berbagai bantuan, *quitters* akan mendapat dorongan untuk bertahan dalam menghadapi kesulitan yang sedang ia hadapi. Kehidupan *climbers* memang menghadapi dan mengatasi rintangan yang tiada hentinya.

Kesuksesan yang diraih berkaitan langsung dengan kemampuan dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan, setelah yang lainnya menyerah, inilah

³⁰ Ginanjar Ary Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual-ESQ* (Jakarta: Penerbit Arga, 2001), 17.

indikator-indikator *adversity quotient* yang tinggi. Dari penjelasan diatas, *adversity quotient* dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghadapi suatu rintangan atau tantangan hidup, serta bagaimana seseorang mampu mengendalikannya.

B. Remaja

1. Pengertian Remaja

Adolescence atau remaja berasal dari kata Latin *adolecere* (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang artinya ” tumbuh ” atau “ tumbuh menjadi dewasa.”³¹

Menurut Steinberg masa remaja merupakan masa transisi yang meliputi transisi biologi, psikologi, sosial atau ekonomi.³² Hal senada diungkapkan oleh Santrock bahwa remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.³³

Masa remaja atau masa *adolescence* menurut Hurlock berlangsung antara usia 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun. Akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai dengan 18 tahun, itu usia matang secara hukum.³⁴ Stenberg mengemukakan para peneliti bidang sosial yang mempelajari remaja biasanya membagi masa remaja sebagai remaja awal berada pada rentang usia

³¹ Hurlock Elizabeth, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama, 2004), 20.

³² Steinberg, *Adolecence 3rd – ed* (New York: MC Graw-Hill, 1993), 3.

³³ Santrock, *Psikologi Pendidikan edisi kedua* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), 20.

³⁴ Hurlock Elizabeth, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama, 2004), 206.

10 - 13 tahun, remaja madya berada pada rentang usia 14 - 18 tahun, dan remaja akhir berada pada rentang usia 19 - 22 tahun.³⁵

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasanya remaja adalah masa untuk tumbuh dewasa, bergerak dari ketidak matangan masa kanak-kanak menuju kematangan masa dewasa, sebagai persiapan untuk masa depan.

2. Perkembangan Sosial Pada Tahap Remaja

Salah satu perkembangan masa remaja yang tersulit adalah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan sekolah.

Untuk mencapai tujuan dari pola sosialisasi dewasa, remaja harus membuat banyak penyesuaian baru. Yang terpenting dan tersulit adalah penyesuaian diri dengan meningkatkan pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam perilaku sosial, pengelompokan sosia baru, nilai- nilai baru dalam seleksi persahabatan, nilai-nilai baru dalam dukungan dan penolakan sosial, dan nilai-nilai baru dalam seleksi pemimpin.³⁶

a. Kuatnya Pengaruh Kelompok Teman Sebaya

Karena remaja lebih banyak berada diluar ruangan bersama dengan teman- teman sebaya sebagai kelompok, maka da-patlah dimengerti bahwa pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku lebih besar daripada pengaruh keluarga.

³⁵ Steinberg, *Adolecence 5rd – ed* (New York: MC Graw-Hill, 1993), 59.

³⁶ Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Agresindo, 2000), 58.

b. Perubahan dalam Perilaku Sosial

Dari semua perubahan yang terjadi dalam sikap perilaku sosial, yang paling menonjol terjadi dibidang hubungan heteroseksual. Dalam waktu yang singkat remaja mengadakan perubahan radikal, yaitu dari tidak menyukai lawan jenis sebagai teman menjadi lebih menyukai teman dan lawan jenisnya daipada teman sejenis.

Dengan meluasnya kesempatan untuk melibatkan diri dalam berabagai kegiatan sosial, maka wawasan sosial akan semakin membaik pada remaja yang lebih besar. Sekarang remaja dapat menilai teman-temanya dengan lebih baik, sehingga penyesuaian diri dalam situasi sosial bertambah baik dan pertengkaran menjadi berkurang.

c. Pengelompokan Sosial Baru

Dengan berlangsungnya masa remaja, terdapat perubahan pada beberapa pengelompokan sosial. Minat terhadap kelompok yang terorganisasi yang kegiatannya direncanakan dan diawasi oleh orang dewasa, denga cepat menurun karena remaja yang dewasa dan merdeka tidak mau diperintah. Hanya kalau pengendalian kegiatan diserahkan kepada remaja dengan sedikit orang yang campur tangan dan nasihat orang dewasa, minat ini dapat sering berlangsung.

d. Nilai Baru dalam Memilih Teman

Para remaja tidak lagi memilih teman-teman berdasarkan kemudahanya entah disekolah atau dilikungan tetangga sebagaimana halnya pada masa kanak-kanak, dan kegemaran pada kegiatan kegiatan

yang sama tidak lagi merupakan faktor penting dalam pemilihan teman. Remaja menginginkan teman yang mempunyai minat dan nilai-nilai yang sama, yang dapat mengerti dan membuatnya merasa aman, dan kepadanya ia dapat mempercayakan masalah-masalah dan membahas hal-hal yang tidak dibicarakan dengan orang tua maupun guru.

e. Nilai Baru dalam Penerimaan Sosial

Seperti halnya adanya nilai baru mengenai teman-temannya, remaja juga mempunyai nilai baru dalam menerima atau tidak menerima anggota- anggota berbagai kelompok sebaya seperti klik, kelompok besar atau geng. Nilai ini terutama didasarkan pada nilai kelompok sebaya yang digunakan untuk menilai anggota-anggota kelompok. Remaja segera mengerti bahwa ia dinilai dengan standar yang sama dengan yang digunakan untuk menilai orang lain.

Tidak ada satu sifat atau pola perilaku khas yang akan menjamin penerimaan sosial selama masa remaja. Penerimaan bergantung pada sekumpulan sifat dan pola perilaku yaitu sindroma penerimaan yang disenangi remaja dan dapat menambah gengsi dari klik atau kelompok besar yang diidentifikasinya.

f. Nilai Baru dalam Memilih Pemimpin

Karena remaja merasa bahwa pemimpin kelompok sebaya mewakili mereka dalam masyarakat, mereka menginginkan pemimpin yang berkemampuan tinggi yang akan dikagumi dan dihormati oleh orang-orang lain dan dengan demikian akan menguntungkan mereka. Terdapat

macam kelompok pada masa remaja, seperti kelompok atletik, sosial, intelektual, agama, kelas atau masyarakat, dan pemimpin satu kelompok tidak perlu mempunyai kemampuan untuk memimpin kelompok lain. Kepemimpinan sekarang merupakan fungsi dari situasi seperti halnya dalam kehidupan orang dewasa.

3. Agresivitas Pada Remaja

Perilaku agresif terjadi sejak masa bayi, dilanjutkan dengan pada masa pra-sekolah, masa usia sekolah, masa remaja hingga dewasa. Namun demikian ditemukan bahwa ada masa kritis dimana perilaku agresif dapat menjadi sebuah kecenderungan yang dapat bertahan sampai masa dewasa. Masa tersebut adalah masa remaja. Pada masa usia sekolah, perilaku agresif dapat menjadi sumber kenakalan kronis dan kejahatan pada remaja.

Pada saat remaja, perilaku agresif yang belum dapat diatasi. akan semakin lebih berbahaya, karena dapat melanggar hukum dan rnenjurus pada perkelahian dan tindakan kekerasan. Lebih khusus lagi pada saat remaja awal, dimana terjadi konflik ororitas dan hubungan dengan teman sebaya maka bentuk bentuk perilaku agresif seseorang lebih nyata. Untuk itu usaha untuk menciptakan anak usia sekolah dan remaja awal yang dapat mengendalikan diri sangat penting dilakukan. Dengan demikian untuk mernahami penyebab perilaku agresif sangat penting untuk memfokuskan pada pengalaman dan keterlibatan anak dalam kekerasan pada masa usia sekolah dan remaja awal.³⁷

³⁷ Ibid., 79.

4. Perkembangan Emosi pada Remaja

Emosi atau perasaan merupakan salah satu potensi kejiwaan yang khas yang dimiliki oleh manusia. Sebab, hanya manusia yang memiliki perasaan, sedangkan hewan tidak mempunyai perasaan. Perkembangan emosi Menurut Chaplin dalam suatu *Dictionary Psychology* mendefinisikan Perkembangan emosi sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku untuk mencapai kematangan emosi.³⁸

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pertumbuhan fisik, terutama organ-organ seksual mempengaruhi berkembangnya emosi atau perasaan-perasaan dan dorongan-dorongan baru yang dialami sebelumnya, seperti perasaan cinta, rindu, dan keinginan untuk berkenalan lebih intim dengan lawan jenis.

Namun demikian kadang-kadang orang masih dapat mengontrol keadaan dirinya sehingga emosi yang dialami tidak tercetus keluar dengan perubahan atau tanda-tanda perilaku tersebut. hal ini berkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ekman dan Friesen yang dikenal dengan *display rules*, yaitu *masking, modulation, dan simulation*.³⁹

- a. *Masking* adalah keadaan seseorang yang dapat menyembunyikan atau dapat menutupi emosi alaminya. Emosi yang dialaminya tidak tercetus keluar melalui ekspresi tingkah laku. Contoh dari sikap *masking* tersebut

³⁸ Drs. H, Panut Panuju, *Psikologi Remaja*, (Yogyakarta: PT Tiara Wacana, 1999), 116.

³⁹ Prof. Dr. Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta : Andi, 2003), 210.

adalah menutupi kesedihan, mengendalikan amarah, tidak menampilkan kebahagiaannya.

b. *Modulation* adalah orang tidak dapat meredam secara tuntas mengenai gejala kejasmaniannya, tetapi hanya dapat mengurangnya. Contoh dari sikap *modulation* adalah bersikap biasa jika keadaan jengkel, bersikap cuek.

c. *Simulation* adalah orang tidak mengalami emosi, tetapi ia seolah-olah mengalami emosi dengan menampilkan gejala-gejala kejasmaniannya. Contoh dari sikap *simulation* adalah sering memberontak, meledakkan amarahnya, egois, bertindak kasar.

C. Remaja yang Bekerja dan Bersekolah

1. Pengertian Bekerja

Magnis mengatakan, kerja adalah kegiatan yang direncanakan. Jadi kerja itu memerlukan pemikiran yang khusus yang tidak dapat dijalankan oleh binatang. Menurut Smith tujuan dari kerja adalah untuk hidup, maka mereka yang menukarkan kegiatan fisik atau kegiatan otak dengan sarana kebutuhan untuk hidup, berarti mereka bekerja. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya kegiatan- kegiatan yang bermotivasikan kebutuhan ekonomis sajalah yang bisa dikategorikan sebagai kerja.⁴⁰

Anoraga berpendapat, dalam pandangan paling modern kerja merupakan bagian yang paling mendasar/esensial dari kehidupan manusia. Sebagai bagian

⁴⁰ Anoraga, *Psikologi Kerja* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1992), 12.

yang paling dasar, dia akan memberikan status dari masyarakat yang ada di lingkungan.⁴¹

Dengan demikian dapat disimpulkan, kerja adalah aktifitas yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan ekonomi yang berkaitan dengan peningkatan taraf hidup, sekaligus kerja merupakan sarana untuk memenuhi kebutuhan social dari individu yang melakukannya.

2. Pengertian Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan artificial yang sengaja dibentuk guna mendidik dan membina generasi muda ke arah tujuan tertentu, terutama untuk membekali anak dengan pengetahuan dan kecakapan hidup (*life skill*) yang dibutuhkan di kemudian hari. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan anak-anak dan remaja.⁴²

3. Latar Belakang Remaja yang Bersekolah dan Bekerja

Beberapa latar belakang atau pendorong keterlibatan anak-anak usia sekolah dalam aktivitas ekonomi antara lain:

- a. Cara untuk tetap bersekolah
- b. Disuruh orang tua
- c. Supaya pintar
- d. Mendapat uang saku dan punya uang jajan
- e. Budaya

⁴¹ Ibid., 14.

⁴² Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 232-233.

4. Dampak menjadi Remaja yang Bersekolah dan Bekerja

Dampak menjadi remaja yang bersekolah dan bekerja yaitu:

- a. Rasa malu
- b. Putus Sekolah
- c. Lelah
- d. Penurunan kemampuan belajar di sekolah
- e. Mandiri

D. Kerangka Konseptual Sementara

Tabel 2.1
Kerangka Konseptual *Adversity Quotient* pada
Remaja yang Bersekolah dan Bekerja

