TAWAZUN: Jurnal Ekonomi Syariah
E-ISSN: 2808-3679
Volume 03 Issue Juni 2026 | Page: 022-027

MENINGKATKAN *ADVERSITY QUOTIENT* MAHASISWA MELALUI *EXPERIENTIAL LEARNING* (Bidang Studi Kewirausahaan)

Mohammad Zaenal Abidin [1] , Mifta Hulaikah[2]
Universitas Darussalam Gontor[1,] Institut Attanwir Bojonegoro [2]
Email: zaenal@unida.gontor.ac.id [1]

ABSTRAK

Salah satu aspek penunjang keberhasilan seseorang adalah tingkat resilience, yaitu seberapa mampu seseorang untuk mengontrol diri, memahami situasi, bangkit dari situasi dan dapat menjadikan situasi sulit menjadi peluang keberhasilan. Hal ini dinamakan Adversity Quotient. Dalam pendidikan Adversity Quotient dapat menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada bidang kewirausahaan. Seorang wirausaha memerlukan keterampilan untuk terjun dalam pengalaman langsung, sehingga setiap kendala yang ditemui dapat secara nyata diselesaikan. Metode pembelajaran yang sesuai adalah Experiential Learning. Seseorang yang memiliki adversity quotient tinggi akan gigih dan tanpa menyerah menyelesaikan tahap demi tahap yang ada pada experiential learning, sehingga menjadikan mereka pribadi yang dapat melihat masalah dari berbagai sisi serta menjadikan pengalaman menjadi pembelajaran berharga. Experiential learning melalui empat tahapannya, yaitu concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization dan active experimentation akan mengaktifkan unsur-unsur yang terdapat dalam adversity quotient (control, originownership, reach dan endurance).

Kata Kunci: *adversity quotient, experiential learning, kewirausahaan*

PENDAHULUAN

Berkaitan dengan jenis intelegensi seseorang, terdapat tiga jenis intelegensi yang telah berkembang secara umum. Pertama, IQ (*Intelegence Quotient*) yang dapat mengukur kemampuan kognitif seseorang atau lebih tepatnya menjawab pertanyaan "*Seberapa cerdas?".* Kedua adalah EQ, yang lebih cenderung menunjukkan kemampuan non kognitif seperti seberapa besar rasa empati, simpati, toleransi dan interaksi sosial. EQ yang tinggi menunjukkan bahwa seseorang mampu peka terhadap lingkungan dan perasaan. Terakhir adalah SQ, yaitu ukuran seberapa tingkat spiritualitas seseorang. Namun ada satu lagi jenis intelegensi yang baru-baru ini berkembang, yaitu AQ (*Adversity Quotient*) yang dipelopori oleh Stoltz (1997)[1].

AQ dapat membuat mahasiswa mempunyai daya tahan untuk menyelesaikan sebuah tantangan, kesulitan, problem dan mengubahnya menjadi sebuah peluang[2]. AQ merupakan kemampuan berpikir, mengelola, dan mengarahkan tindakan yang membentuk suatu pola-pola tanggapan kognitif dan perilaku atas stimulus peristiwa-peristiwa dalam kehidupan yang merupakan tantangan atau kesulitan[3]. Berkembangnya AQ didasari oleh sebuah fenomena yaitu "*mengapa beberapa individu bertahan dan*

[1] Paul G. Stolts, *Adversity Qoutient : turning obstacles into opportunities*, (1997)

[2] Effendi, M., Mohd, E., & Khairani, A. Z. Correlation between Adversity Quotient (AQ) with IQ , EQ and SQ Among Polytechnic Students Using Rasch Model, (2016)

[3] Surekha. *Adversity Quotient*. (Jakarta: Pustaka Umum, 2001)

terus berjuang keras dalam situasi sulit sementara individu lain yang memiliki IQ dan EQ yang baik masih gagal dan menyerah?"[4]. AQ secara otomatis akan mempengaruhi fungsi otak dan sel tubuh dalam merespon kesulitan. AQ dapat menentukan cara-cara yang perlu dikembangkan seseorang dalam merespon kesulitan. Semakin tinggi tingkat AQ, akan semakin bervariasi cara-cara yang digunakan dalam menghadapi kesulitan yang dihadapi, baik dalam akademik, pribadi, sosial dan karir.

Setiap individu dapat dipastikan mempunyai keempat jenis intelegensi tersebut, namun ada satu atau dua intelegensi yang lebih dominan. Peran dari teknolog pembelajaran adalah mengoptimalkan kecenderungan intelegensi tersebut dan menerapkan pada bidang yang tepat, sehingga individu dapat terfasilitasi dengan baik, dapat melalui media, strategi pembelajaran atau prosedur yang terkait dengan proses pembelajarannya. Pendidikan yang bagus adalah yang dapat memaksimalkan postensi kognitif (IQ), memanajemen emosi, kemampuan interpersonal dan skill (EQ), membangun ketahanannya (AQ) dan tingkat spiritual (SQ).

Studi ini cenderung berfokus pada kebutuhan akan peningkatan AQ mahasiswa. Mengapa AQ? Sesuai dengan fenomena diawal, bahwa ada beberapa individu yang mempunyai tingkat IQ tinggi, namun cepat menyerah dan putus asa. Ataupun tingkat EQ tinggi, namun belum mencapai keberhasilan. Bahkan ketika IQ dan EQ tinggi, keberhasilan masih belum dapat dijangkau dan berimbas pada prestasi akademik dan putus sekolah. Alasan kedua adalah karena sebuah pernyataan kontroversi dari salah satu tokoh terkenal yaitu Bob Sadino, seorang pebisnis yang mencapai kesuksesan. Pernyataan Bob Sadino adalah "*Untuk menjadi seorang entrepreneur, tidak perlu belajar, sia-sia dan membuang waktu. Just Do It".* Meskipun pernyataan ini tidak berdasar, tetap saja menjadi sebuah tantangan untuk dunia pendidikan khususnya. Bagaimana menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan karakter bidang tertentu, menarik, dan memfasilitasi mahasiswa untuk mengoptimalkan kemampuannya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adversity Quotient

Adversity Quotient menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti: " *mengapa ada orang-orang yang mampu bertahan, sementara orang lain gagal atau bahkan diri?"* dan "*mengapa ada orang yang mudah menyerah?".* Dimensi *Adversity Quotient* ada tiga yaitu: C (*Control),* berkaitan dengan tingkat pengendalian individu akan pengaruh yang berasal dari diri sendiri maupun dari luar, sehingga tidak mudah terpengaruh dan optimis akan keputusan yang diambil; O (*Origin & Ownership*), berkaitan dengan pengakuan atas sebab terjadinya masalah dan kepemilikan rasa bersalah. Berkaitan dengan seberapa besar individu menyalahkan diri sendiri atas masalah yang terjadi. Seorang yang mempunyai aspek *origin* dan *ownership* yang tinggi akan menyadari kesalahan, menyadari bahwa terdapat permasalahan, dan belajar untuk menerima kesalahan serta berupaya untuk mengatasinya. Sebaliknya individu yang mempunyai aspek origin dan ownership rendah akan menganggap bahwa dirinyalah satu-satunya sumber masalah dan menanggapinya dengan berlebihan; R (*Reach*), menunjukkan seberapa jauh jangkauan atas masalah atau kesulitan dapat mempengaruhi aspek kehidupan yang lain.

[4] Phoolka, S & Kaur, N, "*Adversity Quotient: A New Paradigm to Explore, International Journal of Contemporary Business Studies",* Vol. 3, Nomor. 4, 68 – 79, (2012)

Seorang yang mempunyai aspek *Reach* rendah akan menganggap ataupun mengakibatkan kesulitan yang dihadapi berpengaruh pada seluruh aspek kehidupannya yang lain; E (*Endurance*), jangka waktu ketahanan diri untuk menghadapi permasalahan. Seorang individu yang mempunyai Endurance tinggi akan lebih efektif dalam mengelola kesulitan sehingga membutuhkan waktu yang singkat untuk kembali bangkit, tidak terlarut-larut dalam permasalahan.

Kebutuhan Adversity Quotient Mahasiswa Pada Bidang Studi Kewirausahaan

Perguruan tinggi mempunyai tanggungjawab untuk menghasilkan lulusan yang siap dengan daya juang tinggi. Perguruan tinggi adalah pendidikan terakhir sebelum mereka benar-benar terjun ke masyarakat. lulusan perguruan tinggi diharapkan mampu menjadi pelopor kemajuan masyarakat. Pebelajar di perguruan tinggi (mahasiswa) mempunyai tugas untuk membawa perubahan dan pembangunan dalam lingkungan. Sehingga harus mempunyai kapabilitas dalam berbagai situasi[5]. Jika mahasiswa terjebak dalam kondisi yang nyaman, mereka memang bukan menjadi penghambat, namun juga tidak akan berperan sebagai pelopor perubahan dan kemajuan.

Entrepreneurship adalah salah satu bidang yang membutuhkan AQ yang dominan. AQ berbicara tentang "daya tahan". Seberapa gigih, seberapa tekun, dan seberapa mampu seseorang mengatasi kesulitan dan mengubahnya menjadi sebuah peluang keberhasilan. Sesuai dengan karakteristik yang harus dimiliki oleh entrepreneur, yaitu tidak mudah menyerah dan selalu mencari peluang untuk dapat bangkit dari keterpurukan. Pada proses pembentukan bisnis atau usaha yang dilakukan oleh entrepreneur, tidak dapat dipungkiri akatn menemui kesulitan. Tentang konsumen, penemuan ide, bekerja sama dengan tim, bahkan permodalan. Ketika seorang yang belajar menjadi entrepreneur tidak dapat mengatasi itu, maka dapat dipastikan bisnis atau usaha gagal untuk dibangun. Seseorang dengan AQ tinggi akan dapat mengatasi hal ini dan mencari jalan atau peluang lain.

Experiential Learning* Dalam Meningkatkan *Adversity Quotient

Experiential Learning pertama kali dikembangkan oleh David Kolb pada tahun 1980 an. Pembelajaran ini menekankan proses pembelajaran yang berasal dari konstruksi pengalaman. Sesuai dengan kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Dale, mengapa pengalaman menjadi titik dasar pembelajaran, dikarenakan bahwa symbol dan gagasan yang abstrak lebih mudah dipahami dan diserap jika diberikan dalam bentuk pengalaman yang konkret. *Experiential learning* sesuai dengan

[5] Hema, G., & Gupta, S. M. Adversity Quotient for Prospective Higher Education, (2015)

entrepreneurship, sedangkan *behavior learning* tidak[6]. Untuk menjadi sukses dalam entrepreneurship, seseorang harus belajar dari pengalaman dan mencari peluang baru. Sesuai dengan konsep *experiential learning* yaitu mentransformasikan pengalaman ke dalam sebuah pengetahuan**.** Yang dibutuhkan oleh perguruan tinggi dalam pendidikan kewirausahaannya adalah pola pembelajaran kewirausahaan yang konkret berdasarkan masukan empiris dan pengalaman langsung (*experiential learning*) untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan yang bermakna[7].

Experiential Learning terdiri atas empat siklus yang saling berhubungan satu sama lain. Diawali dengan *Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization,* dan *Active Experimentation*[8]. Mahasiswa akan melibatkan diri baik secara langsung ataupun melalui observasi pada tahap *Concrete Experience.* Pengalaman tersebut kemudiana direfleksikan untuk disusun kembali menjadi sebuah pengetahuan yang utuh pada tahap *Reflective Observation.* Setelah pengetahuan tersusun maka konsep abstrak dari pengetahuan tersebut dibuat, untuk membuatnya menjadi kesatuan teori yang mudah dipahami pada tahap *Abstract Conceptualization.* Setelah dipastikan mahasiswa memahami dan menguasai pengetahuan tersebut, maka saatnya untuk mengaplikasikan dalam bentuk pengerjaan soal atau pemecahan masalah yang berkaitan dengan pengetahuan tersebut namun dalam bentuk yang berbeda. Hal ini dilakukan pada tahap *Active Experimentation.* Keempat tahap tersebut secara tidak langsung melibatkan indera yang dimiliki mahasiswa, yaitu *feeling, watching, thinking,*dan *doing*[9]

Experiential learning identik dengan pemberian sebuah permasalahan yang menjadi titik awal pembelajaran. Permasalahan tersebut harus dipecahkan oleh mahasiswa dari berbagai sudut pandang dan dilakukan secara langsung. Permasalahan juga menjadi *trigger* awal dalam memunculkan *Adversity Quotient* pada diri seseorang, sehingga ketika *experiential learning* diterapkan maka dapat meningkatkan *Adversity Quotient.*

Pada tahap *Concrete Experience* ke tahap *Reflection Observation* akan melibatkan dimensi *Control* dan *Origin Ownership.* Ketika mahasiswa telah mengalami dan merasakan pengalaman langsung, dan menemukan sebuah hambatan, maka pengalaman tersebut akan direfleksikan kembali. Dalam proses perefleksian ini lah akan melibatkan dimensi *control* dan origin *ownership*. Control berkaitan dengan pengendalian diri mahasiswa dalam menghadapi hambatan tersebut. Seberapa optimis mahasiswa melihat permasalahan. *Origin ownership* berkaitan dengan asal mula kesulitan dan pengakuan akan adanya kesulitan tersebut. Ketika mahasiswa sadar bahwa terdapat kesalahan maka akan berupaya untuk menyelesaikan solusi dari kesalahan tersebut.

Pada tahap *Reflection Observation* ke *Abstrack Conceptualization*, mahasiswa akan mulai mengkonsep permasalahan dan pengalaman yang mereka hadapi ke dalam teori yang lebih nyata.

---

[6] Corbett, Andrew C. Experiential Learning Within the Process of Opportunity Identification and Exploitation. Baylor University, (2005)

[7] Dumiyati. *Pendekatan Experiential Learning Dalam Perkuliahan Kewirausahaan Diperguruan Tinggi Untuk Menghadapi Asean Economic Community (Suatu Kajian Teoretis).* Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015

[8] Kolb, D.A. *Experiential Learning: Experience as the Source Of Learning And Development*. (New Jersey: Prentice Hall, 1984)

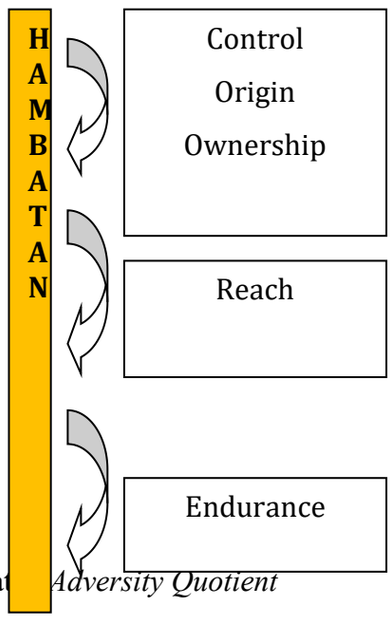
[9] Baharudin & Esa N.W. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2015)

TAWAZUN: Jurnal Ekonomi Syariah
E-ISSN: 2808-3679
Volume 03 Issue Juni 2026 | Page: 022-027

Sehingga permasalahan tesebut dapat dilihat secara nyata. Dimensi *Reach* disini akan terlibat, karena berkaitan dengan apakah permasalahan yang dihadapi dalam pengalaman yang telah dirasakan dapat menjangkau aspek lain atau tidak. Mahasiswa yang mempunyai *reach* yang tinggi, akan mudah mengkonsep pengalaman dan permasalahan, karena permasalahan tersebut tidak akan menjangkau aspek lain dalam hidupnya.

Pada tahap *Abstract Conseptualization* ke *Active Experiment* akan melibatkan dimensi Endurance, yaitu jangka waktu mahasiswa untuk dapat menemukan solusi atau mendapatkan kesimpulan dari pengalaman yang telah didapat. Pada tahap ini telah dapat diketahui seberapa banyak mahasiswa yang telah berhasil memiliki daya tahan yang kuat untuk menyelesaikan pembelajarannya. Berikut konsep Tahapan *Experiential Learning* yang melibatkan unsure-unsur *Adversity Quotient.*

Kemampuan	**Uraian**
Concrete Experience	Mahasiswa melibatkan diri sepenuhya dalam pengalaman baru
Reflective observation	Mahasiswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi
Abstract Conceptualization	Mahasiswa menciptakan konsepyang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat
Active Experimentation	Mahasiswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan



Gambar 1. Konsep *Experiential Learning* dalam peningkat *Adversity Quotient*

KESIMPULAN

Experiential Learning memberikan pengalaman yang sesuai dengan karakter bidang studi kewirausahaan. Dibutuhkan pembentukan pengetahuan yang sesuai dengan keadaan lapangan, sehingga dapat membentuk karakter wirausahawan yang tangguh. Di satu sisi, *Adversity Quotient* merupakan sikap/ mental/ tindakan seseorang yang menganggap bahwa kegagalan adalah hal biasa yang terjadi, dan akan mengubah permasalahan menjadi peluang untuk berhasil. Empat tahap dalam pembelajaran *Experiential learning* dapat meningkatkan *Adversity Quotient* mahasiswa, yaitu *Control, Origin Ownership, Reach,* dan *Endurance.* Empat unsur ini terlibat dalam setiap tantangan yang diberikan pada tahapan *Experiential Learning.*

DAFTAR PUSTAKA

Corbett, Andrew C. Experiential Learning Within the Process of Opportunity Identification and Exploitation. Baylor University, (2005)

Dumiyati. 2015. *Pendekatan Experiential Learning Dalam Perkuliahan Kewirausahaan Diperguruan Tinggi Untuk Menghadapi Asean Economic Community (Suatu Kajian Teoretis).* Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015

Effendi, M., Mohd, E., & Khairani, A. Z. Correlation between Adversity Quotient (AQ) with IQ , EQ and SQ Among Polytechnic Students Using Rasch Model, (*9* December 2016). https://doi.org/10.17485/ijst/2016/v9i47/108695

Baharudin & Esa N.W. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2010)

Kolb, D.A. *Experiential Learning: Experience as the Source Of Learning And Development*. New Jersey: Prentice Hall, (1984)

Hema, G., & Gupta, S. M. Adversity Quotient for Prospective Higher Education. (2015)

Iversity, W. S. U. N. Effectiveness Of An Intervention Programme To Develop Adversity Quotient ® Of Potential Leaders Submitted For The Degree Of Doctor Of Philosophy (PhD) in Submitted to Under the Guidance of, 1–374, (2009)

Stolts, P. G. Adversity Qoutient : turning obstacles into opportunities, (1997)

Surekha. *Adversity Quotient*. (Pustaka Umum: Jakarta, 2001)

Phoolka, S & Kaur, N. *Adversity Quotient: A New Paradigm to Explore. International Journal of Contemporary Business Studies,* Vol. 3, Nomor 4, (2012)