



***Adversity Quotient* dan *Locus of Control* Serta Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika**

Maya Nurfitriyanti^{1*}, Novrita Mulya Rosa², Fatwa Patimah Nursa'adah³
^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI
* E-mail: maya_fitri31@yahoo.co.id

Info Artikel

Kata kunci:
AQ, LOC, Pemecahan Masalah Matematika

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika secara bersama-sama, 2) mengetahui pengaruh *adversity quotient* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, dan 3) mengetahui pengaruh *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Uji statistik yang digunakan yaitu regresi ganda. Jumlah sampel dari penelitian ini sebanyak 58 mahasiswa yang dipilih dengan menggunakan *technique random sampling*. Hasil dari penelitian ini yaitu 1) terdapat pengaruh yang signifikan antara *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika secara bersama-sama sebesar 31,9%; 2) terdapat pengaruh yang signifikan antara *adversity quotient* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika sebesar 12,5%; dan 3) terdapat pengaruh yang signifikan antara *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika sebesar 19,4%.

How to Cite: Nurfitriyanti, M., Rosa, N.M., & Nursa'adah, F.P. (2020). *Adversity Quotient dan Locus of Control* Serta Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1 (1): 479-486.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan primer pada suatu negara. Kemajuan suatu negara dilihat dari kualitas Pendidikan. Pendidikan yang maju yaitu Pendidikan yang tertata dengan baik sehingga dapat mengembangkan negaranya. Kekurangan yang ada pada Pendidikan hendaknya segera diselesaikan dan diatasi oleh negara tersebut agar tujuan Pendidikan dapat terwujud. Tujuan Pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini berarti bahwa Pendidikan sebagai jati diri bangsa yang membentuk adab dan martabat bangsa Indonesia.

Salah satu bentuk pendidikan yaitu sekolah. Tujuan Pendidikan yang diberikan di sekolah merunut pada tujuan undang-undang di sekolah. Akhlak yang dimaksud dalam tujuan pendidikan merupakan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan akhlak mulia seperti karakter diri yang positif yang ada di diri manusia. Dan ilmu yang dimaksud dapat berupa pengetahuan yang bermanfaat dalam hidup. Salah satu bidang ilmu yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah matematika.

Hartini (2009) menjelaskan bahwa matematika merupakan landasan pokok ilmu-ilmu pengetahuan lain, hal ini dimungkinkan karena matematika dibangun secara ilmiah dan lebih mengedepankan berfikir logis, praktis dan ilmiah. Dapat dipahami bahwa matematika merupakan dasar ilmu untuk ilmu pengetahuan lainnya. Sebagai dasar ilmu, pelajaran matematika diajarkan di setiap jenjang Pendidikan, dimulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Rusefendi dalam (Siagian, 2009) mengatakan bahwa matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran. Pembelajaran matematika dapat melatih peserta didik untuk berikir lebih logis dan ilmiah.

Pentingnya pelajaran matematika belum sepenuhnya disadari oleh peserta didik. Masih banyak peserta didik yang tidak peduli dengan pencapaian hasil pembelajaran matematika nya. Hasil pembelajaran matematika di Indonesia masih sangat memprihatinkan. Menurut Rahmawati (Abzani & Leonard, 2017) survei yang dilakukan *Political and Economic Risk Consultant* (PERC) menyatakan kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara Asia. Posisi itu berada di bawah vietnam. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* pada tahun 2000 Indonesia memiliki daya saing yang rendah, hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei dunia. Kualitas pendidikan Indonesia yang rendah itu juga ditunjukkan oleh Hasil *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS), yang menunjukkan pencapaian siswa Indonesia pada bidang Sains mendapatkan skor 397 poin berada di posisi 45 dari 48 negara dan bidang matematika mendapatkan skor 397 poin berada di posisi 45 dari 50 negara. Rendahnya pencapaian ini dapat dikarenakan peserta didik belum mampu memecahkan masalah matematika. Sesuai dengan Rachmatika dan Wardono bahwa Tuntutan kemampuan matematis tidak hanya sekedar kemampuan berhitung. Kemampuan matematis juga meliputi kemampuan bernalar yang logis dan kritis dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah tidak semata-mata berupa soal rutin akan tetapi lebih kepada permasalahan yang dihadapi sehari-hari.

Siwono berpendapat bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya individu untuk merespon atau mengatasi halangan atau kendala ketika suatu jawaban atau metode jawaban belum tampak jelas. Kesumawati menyatakan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh. Sehingga peserta didik yang mampu memecahkan masalah, khususnya masalah matematika tentunya mampu merespon masalah serta mampu mengatasi kendala yang ada dengan mengembangkan strategi pemecahan. (Mawaddah & Anisah, 2015).

Salah satu kendala yang dialami peserta didik pada saat pembelajaran matakuliah Analisa Real yaitu kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyusul model dan konsep matematika. Kekurangan mereka dalam materi sistem bilangan real dan deret yaitu kesulitan dalam pembuktian konsep serta uji kekonvergenan. Mereka dapat mengerjakan soal yang sesuai contoh namun kesulitan jika mendapatkan soal dengan model yang berbeda.

Untuk itu perlu ditingkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki nya. Pada dasarnya kemampuan pemecahan masalah dapat dipengaruhi oleh banyak hal, seperti berpikir kritis, *adversity quotient*, *locus of control* dan juga pembelajaran di kelas. Suasana dan model pembelajaran yang digunakan mempengaruhi kemampuan peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Suasana belajar yang menyenangkan serta model pembelajaran yang memacu keaktifan peserta didik dapat merangsang daya respon serta daya pikir peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami serta menjelaskan permasalahan matematika dan menemukan solusinya.

Selain pembelajaran faktor lain yang mempengaruhi yaitu *adversity quotient* dan *locus of control*. *Adversity quotient* merupakan kegigihan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. *Adversity quotient* merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam menghadapi dan berusaha keras mengatasi kesulitan sehingga tidak berdampak secara mendalam pada usaha individu dalam menjalani kehidupannya. *Adversity quotient* menjadi tolak ukur resiliensi dan kemampuan bertahan individu dalam menghadapi perubahan konstan, berbagai tekanan, dan kesulitan. Slotz (Ramadhanu & Suryaningrum, 2014). Peserta didik yang memiliki *adversity quotient* yang baik akan membuat peserta didik pantang menyerah dalam menghadapi masalah. Mereka selalu berusaha untuk mencari

solusi dan penyelesaian dari masalah tersebut. *Adversity quotient* menurut Slozt (Leonard & Amanah, 2014) mengelompokkan manusia dalam tiga kategori AQ, yaitu: *quitter* (AQ rendah), *camper* (AQ sedang), dan *climber* (AQ tinggi). *Quitters* merupakan kelompok manusia yang kurang memiliki kemauan untuk menerima tantangan dalam hidupnya. *Campers* merupakan kelompok manusia yang sudah memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi masalah dan tantangan yang ada, tetapi mereka berhenti karena merasa sudah tidak mampu lagi. *Climbers* merupakan kelompok manusia yang memilih untuk terus bertahan untuk berjuang menghadapi berbagai macam hal yang akan terus menerjang, baik berupa masalah, tantangan, hambatan, maupun hal-hal lain yang terus didapat setiap harinya. Peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian lebih yaitu peserta didik kelompok *quitter* karena kelompok ini cenderung menyerah dalam menyelesaikan persoalan.

Locus of control menurut Rotter (Ramadhanu & Suryaningrum, 2014) mengartikan *locus of control* sebagai sebuah konsep bagaimana cara individu mempersepsi dirinya, khususnya dalam melakukan pengendalian untuk mendapatkan akses sebagai penguatan. Dapat dikatakan bahwa *locus of control* sebagai bentuk keyakinan atas keberhasilan yang ia dapatkan. *Locus of control* terbagi menjadi dua yaitu *locus of control* internal serta *locus of control* eksternal. Hal ini sesuai dengan Lefcourt (Ardianto & Suparji, 2014) *locus of control* mengacu pada derajat dimana individu memandang peristiwa-peristiwa dalam kehidupannya sebagai konsekuensi perbuatannya, dengan demikian dapat dikontrol (kontrol internal), atau sebagai sesuatu yang tidak berhubungan dengan perilakunya sehingga diluar kontrol pribadinya (kontrol eksternal).

Wujud karakter dari *locus of control* internal yakni mempunyai dua karakteristik pokok yaitu motivasi berprestasi tinggi dan *independent*. Seseorang dengan *locus of control* internal akan cenderung pada pengertian prestasi dan mempunyai toleransi terhadap penundaan hadiah serta cenderung merencanakan segala sesuatu dalam jangka panjang. *Locus of control* eksternal biasanya kurang memberikan arti mengenai tujuan kegagalan yang terjadi pada dirinya. Seseorang dengan *locus of control* eksternal cenderung lebih mengharapkan keberhasilan dari keberuntungan. (Septiani, 2016). *Locus of control* internal meyakini suatu keberhasilan diperoleh dari usaha diri. Mereka meyakini bahwa dirinya lah yang dapat merubah keadaan dan kondisinya sehingga mereka dapat memecahkan masalah dalam belajarnya, terutama permasalahan matematika.

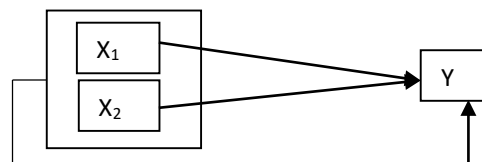
Juminah (2016) menyatakan bahwa prestasi belajar matematika kelompok peserta didik internal *locus of control* lebih baik daripada prestasi belajar matematika kelompok peserta didik eksternal *locus of control*. Selain itu Ardianto & Suparji (2014) juga menyatakan *locus of control* internal merasa berkuasa dalam penampilan mereka di sekolah, dan pada akhirnya memiliki tingkat yang tinggi dalam prestasi, sedangkan peserta didik yang bekerja dengan *locus of control* eksternal percaya bahwa penampilan mereka bukanlah mereka yang mengontrol, tetapi oleh guru atau faktor luar lainnya, sehingga prestasi mereka cenderung lebih rendah. Sayangnya banyak peserta didik yang masih tidak yakin terhadap dirinya. Mereka tidak meyakini bahwa dengan adanya usaha dan kegigihannya, mereka dapat mampu memecahkan masalah belajar, terutama masalah matematika. Hal ini terbukti pada saat pembelajaran Analisa Real berlangsung, banyak dari peserta didik yang mengeluh sulit jika diberikan soal. Mereka sering mengatakan “tidak mampu” atau “tidak bisa” tanpa terlebih dahulu mencoba menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengetahui pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika baik secara parsial maupun bersama-sama. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi dibidang Pendidikan terutama memberikan pemahaman mengenai pentingnya *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap pemecahan masalah matematika. Selain itu dapat memberikan pemahaman terhadap peserta didik bahwa masing-masing diri perlu memiliki *adversity quotient* (kegigihan) dan *locus of control* internal (keyakinan diri) agar dapat menyelesaikan masalah dan mencapai prestasi yang baik. Pada penelitian ini juga diharapkan agar pendidik dapat meningkatkan *adversity quotient* dan *locus of control* peserta didik sehingga mereka bersungguh-sungguh dan yakin atas kemampuan yang mereka miliki sehingga mereka mampu menyelesaikan masalah terutama matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survei dengan uji statistik regresi ganda. Pada penelitian ini terdiri dari 2 variabel bebas, yaitu *Adversity Quotient* dan *Locus of Control* dengan variabel terikat yaitu Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Instrumen penelitian pada kedua variabel bebas menggunakan kuisioner/ angket skala sikap, dimana masing-masing instrument terdiri dari 44 butir pertanyaan untuk variabel *adversity quotient* dan 30 butir pertanyaan untuk *locus of control*. Dan untuk data variabel terikat pada penelitian ini menggunakan instrument tes soal berbentuk uraian sebanyak 15 soal. Sebelum pengambilan data, instrumen pada variabel bebas di uji validasi dan reliabilitas terlebih dahulu. Untuk pengujian validasi menggunakan rumus r_{xy} sedangkan reliabilitas menggunakan rumus alfa Cronbach.

Pada penelitian ini dilakukan 3 tahap perhitungan statistik, antara lain uji deskriptif data, uji prasyarat analisis data dan uji hipotesis. Uji deskriptif data yaitu untuk mengetahui nilai mean, median, modus, simpangan baku, dan varians dari masing-masing variabel. Uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dari tiap variabel dan uji linieritas dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji analisis data atau uji hipotesis dilakukan dengan menghitung nilai korelasi dan regresi ganda. Perhitungan statistik menggunakan SPSS 15. Konstelasi masalah dari penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji statistik pada penelitian ini yaitu uji deskriptif, uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas dan uji regresi ganda menggunakan SPSS 15. Hasil uji deskriptif dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Uji Deskriptif Data

	Adversity	Locus	Pemecahan
Jumlah Sampel	58	58	58
Mean	131,45	84,60	70,03
Median	132,00	83,50	70,00
Modus	130	73	66
Std. Deviasi	13,310	12,307	8,078
Varians	177,164	151,472	65,262
Minimum	59	54	54
Maksimum	154	110	88

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa skor minimum *adversity quotient* peserta didik sebesar 59 dengan skor maksimum sebesar 154. Rata-rata skor *adversity quotient* sebesar 131,45 sehingga dapat dikatakan bahwa skor *adversity quotient* rendah karena kurang dari 70% dari skor sempurna. Untuk data *locus of control* pada penelitian ini diperoleh bahwa skor minimum peserta didik sebesar 54 dengan skor maksimum sebesar 110. Rata-rata skor *locus of control* sebesar 84,60 sehingga dapat dikatakan bahwa skor *locus of control* rendah karena kurang dari 70% dari skor sempurna. Dan nilai minimum untuk kemampuan pemecahan masalah matematika sebesar 54 dengan nilai tertinggi sebesar 88. Rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik sebesar 70,00 sehingga dapat dikatakan bahwa

nilai kemampuan pemecahan masalah peserta didik berada pada kategori baik karena mencapai 70% dari nilai sempurna.

Selain uji deskriptif data, perhitungan statistik juga menghitung normalitas data sebagai bentuk prasyarat analisis data. Hasil perhitungan prasyarat analisis data dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Data

		Adversity	Locus	Pemecahan
N		58	58	58
	Mean	131,45	84,60	70,03
	Std. Deviasi	13,310	12,307	8,078
	Uji Kolmogorov-Smirnov Z	1,151	0,614	0,644
	Nilai Signifikan	0,141	0,845	0,801

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan dari masing-masing variabel lebih tinggi dari nilai $\alpha = 0,05$. Ini menunjukkan bahwa ketiga variabel memiliki data yang berdistribusi normal. Hal ini bermakna bahwa seluruh data dari ketiga variabel adalah ajeg.

Pada penelitian ini juga dilakukan uji linieritas sebagai prasyarat analisis data, yang berarti bahwa data dari masing-masing variabel bebas harus berpola linier terhadap variabel terikat atau kemampuan pemecahan masalah matematika. Hasil perhitungan linieritas dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 3. Uji Linieritas *Adversity Quotient* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

			JK	Dk	RJK	F	Sig.
Prestasi *	Antar	(Kombinasi)	2591,131	29	89,349	2,216	0,019
AQ	Kelompok	Linearitas	640,439	1	640,439	15,886	0,000
		Deviasi dari Linearitas	1950,692	28	69,668	1,728	0,077
	Dalam Kelompok		1128,800	28	40,314		
	Total		3719,931	57			

Tabel 4. Uji Linieritas *Locus of Control* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

			JK	Dk	RJK	F	Sig.
Prestasi *	Antar	(Kombinasi)	1906,431	29	65,739	1,015	0,485
LOC	Kelompok	Linearitas	875,778	1	875,778	13,522	0,001
		Deviasi dari Linearitas	1030,653	28	36,809	0,568	0,930
	Dalam Kelompok		1813,500	28	64,768		
	Total		3719,931	57			

Berdasarkan perhitungan yang ditampilkan pada kedua tabel diketahui bahwa nilai signifikan deviasi dari linieritas pada kedua variabel bernilai lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel bebas berpola linier terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.

Uji prasyarat ketiga yaitu uji multikolinieritas. Uji ini dilakukan guna mengetahui apakah ada pengaruh dari kedua variabel bebas. Hasil perhitungan multikolinieritas dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Uji Multikolinieritas

Tolerance	VIF
0,919	1,088

Berdasarkan hasil perhitungan multikolinieritas pada tabel 5, dapat diketahui bahwa nilai VIF < 10. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variable pada penelitian ini tidak saling berpengaruh satu sama lain.

Uji analisis data atau uji hipotesis menggunakan korelasi dan regresi ganda. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 6, 7 dan 8 berikut:

Tabel 6. Korelasi Ganda

Model	R	R ²	Adjusted R ²	Standar. Error
1	0,565	0,319	0,294	6,787

Tabel 7. Koefisien Regresi Ganda

Model	Koefisien		Standar Koefisien			Korelasi		
	B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Zero-order	Parsial	Part
Konstanta	23,813	9,703		2,454	0,017			
AQ	0,183	0,070	0,301	2,595	0,012	0,415	0,330	0,289
LOC	0,262	0,076	0,400	3,442	0,001	0,485	0,421	0,383

Tabel 8. Anova Regresi Ganda

Model		JK	df	RJK	F	Sig.
1	Regresi	1186,102	2	593,051	12,873	0,000
	Residu	2533,829	55	46,070		
	Total	3719,931	57			

Berdasarkan hasil penelitian di atas terdapat pengaruh antara *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika baik secara bersama-sama maupun secara parsial. Secara bersama-sama *adversity quotient* dan *locus of control* berpengaruh signifikan sebesar 31,9% terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dengan pola linier $\hat{Y} = 23,813 + 0,183X_1 + 0,262X_2$ pada taraf kekeliruan sebesar 5%. Secara parsial *adversity quotient* dan *locus of control* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dengan pengaruh masing-masing sebesar 12,5% dan 19,4%. Hal ini berarti bahwa semakin besar nilai, *adversity quotient* dan *locus of control* maka akan semakin besar pula nilai kemampuan pemecahan masalah matematikanya.

Leonard & Amanah (2014) menjelaskan bahwa *adversity quotient* dipandang sebagai kecerdasan individu yang mampu meramalkan kemampuan dalam bertahan menghadapi kesulitan serta cara mengatasinya, kesanggupan seseorang bertahan dalam menjalani hidup.. Seseorang yang memiliki *adversity quotient* yang baik tentunya akan memiliki kemampuan yang kuat dalam menghadapi kesulitan serta pantang menyerah dalam menghadapi masalah tersebut. Sehingga peserta didik yang memiliki *adversity quotient* yang tinggi tentu nya akan rajin belajar dan selalu menyelesaikan soal yang diberikan oleh pendidik.

Adversity quotient memiliki empat dimensi pokok yang menjadi dasar penyusunan alat ukur. Dimensi-dimensi dikemukakan Stoltz (Supardi U.S, 2013), yaitu: 1) *Control* (Pengendalian), 2) *Origin dan Ownership* (Asal usus dan kepemilikan), 3) *Reach* (Jangkauan), dan 4) *Endurance* (Daya Tahan). Pengendalian merupakan sejauh mana kemampuan seseorang dalam mengendalikan respon secara positif terhadap kondisi apapun. Asal usul dan kepemilikan merupakan kemampuan seseorang dalam menanggung resiko dari suatu kondisi tanpa memperlumahkan penyebabnya. Jangkauan merupakan sejauh mana seseorang membatasi kesulitan menjangkau bidang lain dalam kehidupannya. Daya tahan merupakan sejauh apa seseorang mempersepsikan kesulitan akan berlangsung. Bagi orang yang memiliki *adversity quotient* tinggi maka akan menganggap keberhasilan akan berlangsung lama dan kesulitan datang hanya sementara.

Menurut Supardi U.S (2013) *Adversity quotient* merupakan kemampuan individu dalam menundukan tantangan-tantangan, mampu menaklukkan kesulitan-kesulitan, serta menyelesaikan masalah-masalah yang menghadang bahkan mampu menjadikannya sebuah peluang dalam menggapai

kesuksesan yang diinginkan sehingga menjadikannya individu yang memiliki kualitas yang baik. Peserta didik yang memiliki *adversity quotient* yang tinggi akan tangguh dalam menghadapi masalah dan soal yang diberikan di sekolah. Mereka tidak akan membuang waktu untuk menunda penyelesaian permasalahan tersebut. Mereka akan terus berusaha untuk mencari solusi sampai masalah tersebut dapat diselesaikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik yang memiliki *adversity quotient* yang tinggi akan memiliki kemampuan masalah yang baik.

Untuk itu *adversity quotient* perlu ditingkatkan. Untuk mendapatkan *adversity quotient* yang tinggi, seorang individu harus mampu mengubah kebiasaan-kebiasaan pola pikirnya untuk memperoleh keberhasilan. Perubahan ini diciptakan dengan mempertanyakan pola-pola lama dan secara sadar membentuk pola-pola baru. Dalam membantu individu untuk menciptakan perbaikan permanen *adversity quotient* pada dirinya, teknik-teknik yang dipergunakan yakni rangkaian LEAD. Secara singkat langkah-langkah rangkaian LEAD meliputi, (1) *Listen*: Apakah itu respons *adversity quotient* yang tinggi atau rendah, Dimensi manakah respons yang paling tinggi atau paling rendah. (2) *Explore*: Apakah kemungkinan asal-usul kesulitan ini, Aspek-aspek apa sajakah dari akibat-akibatnya yang harus individu akui, (3) *Analyze*: Apakah buktinya bahwa individu tidak memiliki kendali, Apakah buktinya bahwa kesulitan harus menjangkau wilayah-wilayah lain kehidupannya, Apakah buktinya bahwa kesulitan harus berlangsung lebih lama daripada semestinya. (4) *Do*: Tambahkan informasi apakah yang individu perlukan, Apa yang bisa individu lakukan untuk mendapatkan sedikit kendali atas situasi ini, Apa yang bisa individu lakukan untuk membatasi jangkauan kesulitan ini, Apa yang bisa individu lakukan untuk membatasi berapa lama berlangsungnya kesulitan ini dalam keadaannya yang sekarang. Stoltz (Supardi U.S, 2013).

Selain *adversity quotient*, *locus of control* juga berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Robbins mengatakan bahwa *locus of control* berarti tingkat dimana individu yakin bahwa mereka adalah penentu nasib mereka sendiri. Septiani (2016) menjelaskan bahwa *Locus of control* adalah sikap seseorang meyakini bahwa yang terjadi dalam dirinya merupakan akibat dari tindakannya sendiri. Keberhasilan dan kegagalan bergantung dari diri sendiri. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah bergantung dari sikap peserta didik dalam memahami masalah. Kemampuan pemecahan masalah matematika yang baik menuntut peserta didik untuk memiliki pengendalian diri internal yang lebih dominan. Hal ini disebabkan karena peserta didik yang memiliki *locus of control* internal yang lebih tinggi akan bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan matematika, serta lebih mempersiapkan diri dalam menghadapi permasalahan matematika. Mereka meyakini bahwa permasalahan matematika dapat diselesaikan jika mereka berusaha keras dan serius dalam menghadapinya.

Locus of control internal memiliki lebih banyak perspektif yang berorientasi ke depan, dan membuat rencana secara proaktif dalam mencapai sasaran dan mereka memiliki inisiatif lebih dalam bertindak. Individu dengan *locus of control* internal tinggi akan selalu mengevaluasi kinerja mereka. Adapun ciri-ciri *locus of control* menurut Septiani (2016), diantaranya: 1) merasa mampu untuk mengatur segala tindakan, perbuatan dan lingkungannya; 2) rajin, ulet, mandiri dan tidak mudah terpengaruh begitu saja terhadap stimulasi yang datang dari luar; 3) lebih bertanggung jawab terhadap kesalahan dan kegagalan; 4) lebih efektif dalam menyelesaikan tugas; 5) memiliki kepercayaan tinggi akan kemampuan dirinya. Peserta didik yang memiliki *locus of control* internal yang tinggi akan berusaha dengan maksimal dalam menyelesaikan masalah terutama pada masalah matematika yang dianggap sulit oleh peserta didik. Mereka selalu mengevaluasi apa penyebab kesalahan dari jawabannya sehingga mereka dapat mengetahui cara yang tepat dalam memecahkan permasalahan matematika tersebut. Sehingga peserta didik yang memiliki *locus of control* internal yang baik maka mereka akan memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang baik.

Locus of control peserta didik perlu ditingkatkan, Widyaninggar dalam (Abzani & Leonard, 2017) menjelaskan bahwa meningkatkan *locus of control* diantaranya: 1) motivasi dari dalam dan luar diri seperti guru dan orang tua, 2) menumbuhkan pandangan dan berpikir positif, 3) berusaha melakukan tindakan yang menumbuhkan *locus of control* misalnya ikut kerja kelompok. Motivasi dan pandangan positif yang diberikan dapat berupa penguatan akan kemampuan yang mereka miliki. Meyakinkan peserta didik bahwa mereka mampu memecahkan permasalahan dalam belajar, khususnya permasalahan matematika.

Peserta didik yang memiliki *adversity quotient* baik selalu berusaha dan gigih dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Dan peserta didik yang memiliki *locus of control* internal

yang baik akan menyakini bahwa mereka akan mampu menyelesaikan permasalahan matematika tersebut. Sehingga peserta didik yang memiliki *adversity quotient* dan *locus of control* yang baik akan mencari strategi yang tepat dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kegigihan dan keyakinannya. Berdasarkan hal ini dapat dikatakan bahwa *adversity quotient* dan *locus of control* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika baik secara bersama-sama maupun secara parsial.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika baik secara bersama-sama maupun secara parsial. Oleh karenanya dalam pembelajaran, pendidik perlu mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik terutama *adversity quotient* maupun *locus of control*. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kegigihan dan keyakinan dalam belajar matematika agar mampu menyelesaikan permasalahan matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada ketua program studi Pendidikan matematika, dekan Fakultas MIPA dan Bapak Rektor Universitas Indraprasta PGRI yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Selain itu kami jungan mengucapkan terima kasih kepada kepala LPPM Universitas Indraprasta PGRI yang telah membantu kami secara administratif agar pelaksanaan penelitian ini berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abzani, & Leonard. (2017). Pengaruh Locus of Control Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika. Fakultas Teknik, Matematika, Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Indraprasta PGRI.*, 549–558.
- Ardianto, H., & Suparji. (2014). Pengaruh Locus of Control dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Statika dan Tegangan Pada Siswa SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 3(1), 50–58.
- Hartini, D. W. (2009). *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Juminah. (2016). Pengaruh Task Commitment dan Locus of Control Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jkpm*, 02(01), 45–56. <http://lppmunindra.ac.id>
- Leonard, & Amanah, N. (2014). Pengaruh Adversity Quotient (Aq) Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 55–64. <https://doi.org/10.21009/pip.281.7>
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakag di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>
- Ramadhanu, M., & Suryaningrum, C. (2014). Adversity quotient ditinjau dari orientasi locus of control pada individu difabel. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 153–167.
- Septiani, Y. (2016). Pengaruh Locus of Control Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *JKPM*, 02(1), 118–128.
- Siagian, R. E. F. (2009). *Pengaruh Sikap Mahasiswa pada Matematika dan konsep Diri Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Dasar Matematika*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Supardi U.S. (2013). Pengaruh adversity qoutient terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1), 61–71. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/112/109>