

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Adversity Quotient*

a. Pengertian *adversity quotient*

Menurut kamus Bahasa Inggris (Echols, 2005:14) *adversity* berasal dari kata *adverse* yang artinya kondisi tidak menyenangkan, kemalangan. Jadi dapat diartikan bahwa *adversity* adalah kesulitan, masalah atau ketidakberuntungan. Sedangkan *quotient* menurut kamus Bahasa Inggris (Echols, 2005:462) adalah derajat atau jumlah dari kualitas karakteristik atau dengan kata lain yaitu mengukur kemampuan seseorang.

Adversity quotient merupakan suatu teori yang dicetuskan oleh Paul G. Stoltz untuk menjembatani antara kecerdasan intelektual (IQ) dengan kecerdasan emosional (EQ), karena menurut Stoltz kedua hal tersebut tidak cukup untuk menjadi tolok ukur dalam memprediksi keberhasilan seseorang. Baginya, meskipun seseorang mempunyai IQ dan EQ yang baik namun tidak mempunyai daya juang yang tinggi dan kemampuan merespon kesulitan yang baik dalam dirinya, maka kedua hal tersebut akan menjadi sia-sia saja.

Stoltz menyebutkan kesuksesan sangat dipengaruhi oleh kemampuan seseorang dalam mengendalikan kehidupannya sendiri. Kesuksesan juga sangat dipengaruhi melalui cara seseorang merespon dan menjelaskan kesulitan. Menurut Stoltz, *adversity quotient* adalah teori yang sesuai dan sekaligus ukuran yang bermakna dengan seperangkat instrumen yang diolah sedemikian rupa untuk membantu seseorang agar tetap gigih menghadapi kesulitan (Stoltz, 2000: 9).

Kesuksesan dapat dirumuskan sebagai tingkat dimana seseorang bergerak ke depan dan ke atas, terus maju dalam menjalani hidupnya, kendati terdapat berbagai rintangan atau bentuk-bentuk kesengsaraan lainnya. Stoltz mengilustrasikan seseorang yang tengah berjuang meraih

kesuksesan sama halnya dengan seorang pendaki. **Pertama**, mereka yang berhenti (*Quitters*), yaitu bagi mereka yang memilih untuk berhenti, keluar, menghindari kewajiban, ataupun mundur darinya. **Kedua**, mereka yang berkemah (*Campers*), yaitu bagi mereka yang hanya merasa cukup dalam pendakiannya, untuk kemudian berhenti dan berkemah. **Ketiga**, para pendaki (*Climbers*), yaitu mereka yang seumur hidup memberikan dedikasinya tanpa menghiraukan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib buruk atau nasib baik.

Adversity quotient dirumuskan oleh Paul G Stoltz (2000: 73) dengan memanfaatkan 3 cabang ilmu pengetahuan yaitu psikologi kognitif, psikoneurimunologi, dan neorufisiologi. Stoltz mengatakan AQ mempunyai tiga bentuk, yaitu:

- 1) AQ adalah suatu kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan
- 2) AQ adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon seseorang terhadap kesulitan
- 3) AQ adalah serangkaian peralatan yang dimiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon terhadap kesulitan

Gabungan dari ketiga unsur ini meliputi pengetahuan baru, tolok ukur, dan peralatan praktis, merupakan sebuah paket yang lengkap untuk memahami dan memperbaiki komponen dasar dalam pendakian (kelangsungan hidup) sehari-hari dan seumur hidup. Berdasarkan ketiga unsur tersebut, maka *adversity quotient* merupakan skor yang dapat memberi tahu seberapa baik seseorang dapat bertahan dalam kesulitan dan mengukur kemampuan seseorang untuk mengatasi krisis apapun, menyelesaikan masalah dan sukses jangka panjang, memperkirakan siapa yang menyerah dan siapa yang akan tetap bertahan.

Seseorang yang memiliki AQ tinggi, ia akan terus belajar dan berlatih agar mencapai hasil yang maksimal. Apabila ia memperoleh nilai yang kurang baik, ia tidak menyerah begitu saja. Ia akan tetap giat belajar hingga mencapai nilai yang diharapkan. Seseorang yang memiliki AQ tinggi biasanya tidak puas begitu saja dengan hasil yang telah dicapai, ia

masih terus mencari lagi sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan ia saat itu. Sikap pantang menyerah ini sangat perlu dimiliki bagi siswa yang ingin berhasil di sekolahnya.

b. Peran *adversity quotient*

Makin buruk iklim atau keadaan, makin sedikit orang yang bertahan untuk menghadapi tantangan. Makin sulit situasinya makin sedikit orang yang bersedia atau mampu untuk memecahkannya. Hubungan antara harapan (kepercayaan bahwa akan berakhir atau berhasil dengan baik), ketidakberdayaan (keyakinan bahwa apapun yang dilakukan tidak akan baik), dan *adversity*; menunjukkan bahwa *adversity* merupakan faktor pengubah yang menentukan apakah seseorang tetap penuh harapan dalam keadaan sulit. Kemampuan untuk mendaki menghadapi kesulitan ditentukan oleh AQ. Begitupun halnya dengan semangat belajar siswa, apabila seorang siswa mampu bertahan dalam keadaan sulit dan memiliki minat terhadap mata pelajaran matematika, serta tetap berjuang untuk meraih prestasi belajar yang baik, maka siswa tersebut akan memperoleh hasil yang maksimal dengan kegigihan dan keuletannya tersebut.

c. Dimensi *adversity quotient*

Stoltz mengungkapkan bahwa *adversity quotient* memiliki empat dimensi pokok diantaranya; *Control* (C), *Origin and Ownership* (O_2), *Reach* (R), *Endurance* (E). Dimensi-dimensi AQ dijelaskan sebagai berikut:

1) *Control* (C)

Control mengungkap berapa banyak kendali yang seseorang rasakan terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Kendali yang sebenarnya dalam suatu situasi tak mungkin diukur. Sulit untuk menaksir besar kekuatan dari kendali yang dirasakan, tetapi tanpa kendali semacam itu, harapan dan tindakan akan hancur. Dengan kendali semacam itu, hidup dapat dirubah dan tujuan-tujuan akan tercapai. Mereka yang AQ-nya lebih tinggi merasakan kendali yang lebih besar atas peristiwa-peristiwa dalam hidup. Ia dapat merasakan keuletan dan tekad yang tidak kenal menyerah serta kebal terhadap ketidakberdayaan. Sedangkan mereka yang memiliki AQ rendah,

merasakan kendali yang dirasakan memiliki pengaruh buruk terhadap kemampuan dalam mengubah situasi.

2) *Origin dan Ownership (O₂)*

O₂ merupakan gabungan antara *Origin* (asal-usul) dengan *Ownership* (pengakuan), menjelaskan mengenai bagaimana seseorang memandang sumber masalah yang ada. Apakah ia cenderung memandang masalah yang terjadi bersumber dari dirinya atau ada faktor-faktor lain di luar dirinya. *O₂* menyatakan dua hal yaitu siapa atau apa yang menjadi asal-usul kesulitan, dan sejauh mana seseorang mengakui akibat-akibat dari kesulitan itu.

Sebenarnya rasa bersalah memiliki dua fungsi penting. **Pertama**, rasa bersalah akan membantu seseorang untuk belajar dan bangkit dalam memperbaiki tingkah lakunya. **Kedua**, rasa bersalah dapat berakibat penyesalan. Penyesalan dapat memaksa seseorang untuk merenung lebih dalam dan mempertimbangkan hal-hal yang mungkin dapat melukai hati orang lain. Penyesalan dapat menjadi motivator bila dilakukan dalam batas yang wajar untuk membantu seseorang dalam memperbaiki kesalahan yang pernah diperbuatnya.

Mereka yang memiliki AQ tinggi pada dimensi ini, memandang kesuksesan sebagai pekerjaan dan kesulitan berasal dari pihak luar. Dimensi memperlihatkan kombinasi yang sangat kuat antara mempermasalahkan diri sendiri atas apa yang telah dilakukan dan mengakui akibat-akibat yang ditimbulkan oleh kesulitan, yang akan mendorong seseorang untuk bertindak. Sedangkan mereka yang memiliki AQ rendah, cenderung menempatkan rasa bersalah yang tidak semestinya atas peristiwa-peristiwa buruk yang menyimpannya. Mereka melihat bahwa dirinyalah penyebab dari kesulitan tersebut. Hal tersebut menimbulkan perasaan ragu-ragu dan sikap menarik diri dari tantangan-tantangan yang besar.

3) *Reach (R)*

Reach berarti jangkauan yang menjelaskan sejauh mana kesulitan akan menjangkau bagian-bagian lain dalam kehidupan seseorang.

Respon-respon dari AQ rendah dapat membuat kesulitan menjadi luas ke segi-segi lain dalam kehidupan seseorang. Semakin besar jangkauan seseorang maka semakin besar kemungkinan seseorang membatasi jangkauan masalahnya pada suatu peristiwa yang sedang ia hadapi. Membatasi jangkauan kesulitan akan memungkinkan seseorang untuk berpikir jernih dan mengambil tindakan. Membiarkan jangkauan kesulitan memasuki satu atau lebih wilayah kehidupan seseorang, akan membuat seseorang kehilangan kekuatannya untuk terus melakukan pendakian.

4) *Endurance* (E)

Endurance (daya tahan) menjelaskan tentang bagaimana seseorang memandang jangka waktu berlangsungnya masalah yang muncul. Apakah ia memandang masalah tersebut terjadi secara permanen dan berkelanjutan atau hanya dalam waktu yang singkat saja. Semakin rendah *endurance* seseorang, maka semakin besar kemungkinan orang itu menganggap kesulitan dan penyebabnya akan berlangsung lama. Sebaliknya jika *endurance* seseorang itu tinggi, maka akan semakin besar kemungkinan orang itu akan menganggap kesulitan adalah hal yang akan berlalu dan tidak berlangsung lama.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi *adversity quotient*

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *adversity quotient* seseorang. Stoltz (2000: 92) mengatakan faktor-faktor ini mencakup semua yang diperlukan seseorang untuk mendaki, yaitu:

1) Daya Saing

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Satterfield dan Seligman (Stoltz, 2000: 93) pada saat perang Teluk, mereka menemukan bahwa orang-orang yang merespon kesulitan secara optimis bisa diramalkan akan bersikap lebih agresif dan mengambil lebih banyak resiko, dibanding orang yang pesimis. Orang-orang yang bereaksi secara konstruktif terhadap kesulitan lebih tangkas dalam memelihara energi, fokus, dan tenaga yang diperlukan supaya berhasil dalam persaingan. Persaingan besar berkaitan dengan harapan,

kegesitan, dan keuletan, yang sangat ditentukan oleh cara seseorang menghadapi tantangan dan kegagalan dalam kehidupan.

2) Produktivitas

Dalam penelitiannya di Metropolitan *Life Insurance Company*, Seligman (Stoltz, 2000: 94) membuktikan bahwa orang yang tidak merespons kesulitan dengan baik menjual lebih sedikit, kurang produktif, dan kinerjanya lebih buruk daripada mereka yang merespon kesulitan dengan baik.

3) Kreativitas

Inovasi pada intinya merupakan tindakan berdasarkan suatu harapan. Inovasi membutuhkan keyakinan bahwa sesuatu yang sebelumnya tidak ada dapat menjadi ada. Menurut Joel Barker (Stoltz, 2000: 94) kreativitas muncul dari keputusan. Oleh karena itu, kreativitas menuntut kemampuan untuk mengatasi kesulitan yang ditimbulkan oleh hal-hal yang tidak pasti. Orang-orang yang tidak mampu menghadapi kesulitan menjadi tidak mampu bertindak kreatif.

4) Motivasi

Stoltz pernah melakukan pengukuran *adversity quotient* terhadap perusahaan farmasi. Ia meminta direktur perusahaan itu untuk mengurutkan timnya sesuai dengan motivasi mereka yang terlihat. Lalu ia mengukur anggota-anggota tim tersebut. Tanpa kecuali, baik berdasarkan pekerjaan harian maupun untuk jangka panjang. Hasilnya, mereka yang dianggap sebagai orang yang paling memiliki motivasi ternyata memiliki AQ yang tinggi pula.

5) Mengambil Resiko

Dengan tidak adanya kemampuan untuk memegang kendali, tidak ada alasan untuk mengambil resiko. Sebagaimana telah dibuktikan oleh Satterfield dan Seligman (Stoltz, 2000: 95), orang-orang yang merespon kesulitan secara lebih konstruktif bersedia mengambil lebih banyak resiko. Resiko merupakan aspek esensial dari pendakian.

6) Perbaikan

Dewasa ini dunia berada dalam era yang terus menerus melakukan perbaikan, baik itu di dalam pekerjaan maupun dalam kehidupan pribadi. Stoltz telah melakukan pengukuran terhadap AQ para atlet renang. Ia menemukan bahwa orang yang memiliki AQ lebih tinggi menjadi lebih baik sedangkan orang yang memiliki AQ rendah menjadi lebih buruk.

7) Ketekunan

Ketekunan adalah kemampuan untuk terus menerus berusaha, bahkan pada saat dihadapkan pada kemunduran atau kegagalan. Seligman (Stoltz, 2000: 95) membuktikan bahwa tenaga penjual, kader militer, mahasiswa, dan tim-tim olahraga yang merespon kesulitan dengan baik akan pulih dari kekalahan dan mampu bertahan.

8) Belajar

Seligman dan peneliti-peneliti lainnya membuktikan bahwa orang-orang yang pesimis merespon kesulitan sebagai hal yang permanen, pribadi, dan meluas. Carol Dweck (Stoltz, 2000: 95) membuktikan bahwa anak-anak dengan respon pesimis terhadap kesulitan tidak akan banyak belajar dan berprestasi jika dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki rasa optimis. Banyak hal dan masalah yang dapat menghalangi seorang siswa dalam meraih impian dan cita-citanya. Masalah-masalah yang menjadi rintangan itu sangat beraneka ragam, baik dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Walaupun banyak terdapat rintangan dalam pencapaian impian dan cita-cita, siswa akan berusaha untuk mencapai suatu prestasi di sekolahnya. Seorang siswa baru dapat dikatakan berhasil apabila dapat meraih prestasi yang gemilang. Dengan adanya daya juang dan keuletan dalam belajar diharapkan seorang siswa mampu meraih prestasi belajar yang baik.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Kata minat dalam kamus bahasa Inggris yaitu *interest* (Echols, 1975) yang berarti kesukaan, perhatian, keinginan. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat merupakan rasa ketertarikan dan rasa lebih suka atas hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat dengan hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 1995: 180). Syah (2007:136) mengartikan minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat merupakan salah satu unsur kepribadian individu yang memegang perananan penting dalam pembuatan keputusan karir di masa depan (Sukardi, 1988: 105).

Minat sebagai bagian dari aspek psikologis seseorang yang menampilkan diri pada bermacam-macam gejala, seperti perasaan senang, kecenderungan hati atau ketertarikan, keinginan, kesukaan, gairah, perhatian, kesadaran seseorang akan pentingnya sesuatu, rasa ingin tahu tentang sesuatu. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi pada suatu pekerjaan atau jabatan tertentu. Maka dari itu setiap orang seharusnya memahami minatnya sendiri agar mereka dapat membuat perencanaan dan keputusan secara tepat.

1) Macam-macam minat

Minat merupakan suatu perasaan atau sikap, maka keberadaannya dan kekuatannya hanya dapat diduga (Sukardi, 1988: 56). Ada tiga cara yang digunakan untuk menentukan minat, yaitu:

a) Minat yang diekspresikan (*Ekspressed Interest*)

Seseorang dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata tertentu.

b) Minat yang diwujudkan (*Manifest Interest*)

Seseorang dapat mengekspresikan minat bukan melalui kata-kata tetapi melalui tindakan atau perbuatan, ikut serta berperan aktif dalam suatu aktivitas tertentu.

c) Minat yang diinventarisasikan (*Inventoried Interest*)

Seseorang menilai minatnya dapat diukur dengan menjawab terhadap sejumlah pertanyaan tertentu atau urutan pilihannya untuk kelompok aktivitas tertentu.

2) Indikator minat

Indikator minat ada empat, yaitu:

a) Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b) Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c) Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jika terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d) Keterlibatan siswa

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

3) Faktor minat

Minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor, yaitu:

a) Faktor internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan (Syah, 2007: 152).

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar (Suryabrata, 2007: 76). Siswa yang aktivitas belajarnya disertai dengan perhatian yang intensif akan lebih sukses serta prestasinya akan lebih tinggi. Orang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar, tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut.

Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu. Suatu perasaan yang muncul dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut ingin mengetahui sesuatu.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berpengaruh dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (Suryabrata, 2007: 77). Kebutuhan ini hanya dapat dirasakan sendiri oleh seorang individu. Seseorang tersebut melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat

merupakan potensi psikologis yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

b. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh proses belajar yang dialami siswa, baik di lingkungan sekolah, lingkungan rumah, maupun masyarakat sekitar. Sebagian orang beranggapan bahwasanya belajar hanya mengumpulkan dan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran semata sehingga mereka akan merasa bangga ketika anak mereka telah mampu menyebutkan kembali secara lisan sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan guru.

Menurut J. Brunner (dalam Slameto, 1995: 35), belajar tidak untuk merubah tingkah laku seseorang, akan tetapi untuk merubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Oleh karena itu diharapkan sekolah dapat memberikan kesempatan dan fasilitas yang memadai agar siswa dapat mengembangkan kemampuan pada mata pelajaran tertentu. Dalam proses belajar, Brunner mengharapkan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan mengenal baik adanya perbedaan kemampuan dalam bidang akademik. Untuk meningkatkan proses belajar perlu lingkungan yang dinamakan "*discovery learning environment*" yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui sebelumnya.

Jerome S. Bruner (Syah, 2007: 53) mengungkapkan bahwa belajar merupakan aktifitas berproses, yang didalamnya terjadi perubahan-perubahan yang bertahap. Tahapan itu meliputi:

1) Tahap informasi (penerimaan materi)

Dalam tahap ini seorang siswa yang sedang belajar memperoleh sejumlah keterangan mengenai materi yang sedang dipelajari. Di antara informasi yang diperoleh itu ada yang sudah diketahui sebelumnya, dan ada pula informasi yang sifatnya menambah dan memperdalam pengetahuan yang sebelumnya telah ia peroleh.

2) Tahap transformasi (pengubahan materi)

Di tahap ini, informasi yang diperoleh itu kemudian dianalisis, diubah, atau ditransformasikan menjadi bentuk yang konseptual sehingga kelak pada masa yang akan datang dapat ia manfaatkan untuk hal-hal yang lebih luas.

3) Tahap evaluasi

Dalam tahap evaluasi, seseorang dapat menilai sendiri sejauh mana informasi yang telah ditransformasikan agar dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah yang tengah dihadapi.

c. Minat Belajar

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional.

Dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktifasinya dan partisipasinya dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan terhadap belajar sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

3. Prestasi Belajar Matematika

Istilah prestasi sering dijumpai diberbagai aspek kehidupan dan dipergunakan dalam bidang kegiatan, antara lain dalam bidang kesenian, olah raga dan pendidikan. Prestasi dapat digunakan sebagai alat pengukur sejauh mana kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menguasai suatu bidang tertentu. Tak terkecuali dalam bidang pendidikan, prestasi digunakan sebagai alat ukur kesuksesan seseorang dalam lingkungan pendidikan. Dalam hal ini, prestasi belajar diukur dengan nilai.

Prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir dan merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar (Slameto, 1995: 39). Setiap guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran mengaharapkan siswa yang menjadi anak didiknya dapat berprestasi dengan baik. Harapan tersebut tidak terkecuali guru-guru bidang studi matematika. Setiap guru bidang studi matematika akan berusaha semaksimal mungkin agar siswa dapat memahami setiap materi yang disampaikan. Bahkan harapannya tidak hanya mengerti dan memahami materi tersebut, melainkan dalam proses pembelajaran siswa tersebut dapat memperoleh prestasi belajar matematika yang baik. Cara mengetahui pencapaian prestasi belajar siswa adalah guru perlu mengadakan suatu tes pengukuran prestasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang menggambarkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu setelah mengalami proses pembelajaran.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai referensi penelitian terkait dengan pengaruh *adversity quotient* dan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Atik Sa'idah yang berjudul "Hubungan Antara Minat Belajar dan Kecerdasan Intelegensi dengan Prestasi Belajar Matematika di Kelas XI SMA Negeri 1 Mantup Lamongan" menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara minat belajar dan kecerdasan intelegensi dengan prestasi belajar matematika. Dan yang mempunyai pengaruh dominan dengan prestasi belajar matematika adalah minat belajar matematika.
2. Penelitian oleh Hairatussaani Hasanah yang berjudul : "Hubungan Antara *Adversity Quotient* dengan Prestasi Belajar Siswa" menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara *adversity quotient* dengan prestasi belajar siswa.
3. Penelitian oleh Achmad Syaifuddin yang berjudul "Pengaruh Kemampuan Intelegensi Quotients dan Sikap Siswa pada Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 17 Surabaya" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan berarti dari kemampuan IQ dan sikap siswa pada matematika secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika dan yang mempunyai pengaruh dominan terhadap prestasi belajar matematika adalah Intelegensi Quotients.

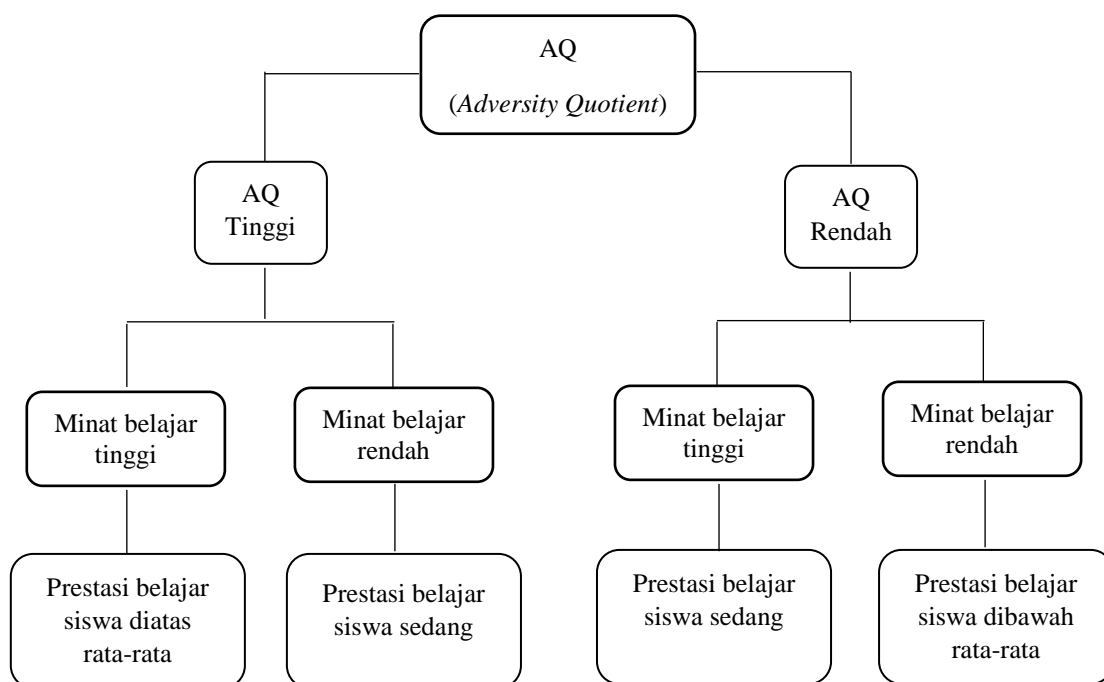
C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran di sekolah, setiap siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam mata pelajaran matematika. Karena mata pelajaran matematika merupakan suatu sarana berfikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Begitu pentingnya peranan matematika seharusnya membuat matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang menyenangkan dan digemari siswa. Akan tetapi, matematika masih merupakan pelajaran yang dianggap sulit, membosankan, dan menakutkan. Terkadang siswa dihadapkan

dengan berbagai hambatan, baik dalam diri siswa tersebut maupun dari lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa menjadi kurang bersemangat atau menyerah pada keadaan. Seringkali siswa masih sulit untuk menginterpretasikan kalimat yang dimaksud oleh guru. Kurangnya daya juang dalam mempelajari matematika merupakan salah satu penyebab matematika tidak disenangi, ditakuti, tidak diperdulikan dan bahkan diabaikan.

Untuk dapat mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri, seorang siswa hendaknya mempunyai daya juang yang tinggi dan tidak mudah menyerah jika berhadapan dengan kesulitan, inilah yang dikonsepsikan sebagai *adversity quotient*. Konsep ini muncul dikarenakan konsep IQ yang menggambarkan tingkat kecerdasan individu dan EQ yang menggambarkan aspek empati, dan keefektifan dalam berinteraksi dengan orang lain, dianggap kurang dapat memprediksi keberhasilan seseorang baik dalam pendidikan maupun dalam hidupnya. Sebab dalam kenyataannya, banyak individu yang cerdas secara intelektual dan emosional, namun tidak mendapatkan keberhasilan dalam hidupnya dikarenakan mereka mudah menyerah bila dihadapkan pada kesulitan atau kegagalan sehingga kemampuan IQ dan EQ mereka menjadi sia-sia.

Jika dikonseptualisasikan kedalam proses pembelajaran, menurut Hasanah dalam skripsinya yang menyatakan bahwa jika seseorang memiliki AQ tinggi, maka prestasi belajar siswa akan meningkat. Namun jika seseorang memiliki AQ rendah, maka prestasi belajar siswa akan menurun. Pada penelitian ini, peneliti mencoba menganalisa terhadap siswa yang memiliki daya juang (AQ) yang cukup tinggi serta diimbangi dengan minat belajar terhadap mata pelajaran matematika yang cukup tinggi pula, maka dapat diprediksikan nilai prestasi belajar matematikanya berada diatas rata-rata. Namun jika siswa tidak memiliki daya juang yang cukup tinggi atau AQ-nya rendah, serta siswa tidak memiliki rasa ketertarikan terhadap mata pelajaran matematika, maka dapat diprediksi bahwa prestasi belajar matematika siswa tersebut akan berada dibawah rata-rata. Kemungkinan hasil yang akan terjadi terhadap penelitian ini dapat diamati pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan penelitian yang belum sempurna, sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian (Bungin, 2006). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

“Ada pengaruh positif dan signifikan antara *adversity quotient* dan minat belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika”

2. Hipotesis Nihil (H_0)

“Tidak ada pengaruh positif dan signifikan antara *adversity quotient* dan minat belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika”