

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian teori

2.1.1 Kemampuan Matematis

Kemampuan berasal dari kata dasar mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu. Menurut KBBI kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Dari pengertian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan merupakan kesanggupan dalam mengerjakan sesuatu dengan berbagai usaha yang digunakan dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan.

Dalam bidang pendidikan khususnya matematika ditemukan istilah yang dikenal dengan standar kemampuan dasar matematika. Menurut NCTM dalam *Principles and Standard for School Mathematics* merumuskan standar kemampuan dasar matematika secara umum diantaranya kemampuan penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, koneksi dan representasi (Aini et al., 2019).

Jenis kemampuan matematika yang akan dibahas yaitu kemampuan pemecahan masalah. Menurut Nurfatanah (2019) Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika. Penyelesaian masalah yang meliputi metode, prosedur dan strategi yang merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika. Penyelesaian masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika. Dalam matematika istilah pemecahan masalah mengacu pada tugas-tugas yang diberikan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan matematik siswa (Miatun, 2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan Pemecahan masalah merupakan suatu usaha siswa dalam menyelesaikan masalah khususnya dalam pembelajaran matematika. Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika menekankan pada penggunaan metode, prosedur, dan strategi yang dapat dibuktikan kebenarannya secara sistematis.

2.1.2 Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah matematis melibatkan keterampilan kritis dalam berpikir logis, analitis, dan kreatif. Hal ini juga membantu dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks

kehidupan sehari-hari dan di luar matematika. Menurut Polya (2019) pemecahan masalah adalah suatu pemecahan masalah usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai yang tidak begitu mudah dicapai. Dalam hal ini siswa harus menggunakan usaha atau strategi tertentu untuk memecahkan masalah atau soal. Dalam pembelajaran, seringkali siswa berpandangan bahwa hasil akhir dari suatu masalah adalah tujuan akhir dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Padahal, yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran pemecahan masalah matematika adalah proses penyelesaian suatu masalah yang diberikan guru. Sedangkan Menurut Layali (2020) pemecahan masalah matematis merupakan proses mental tingkat tinggi dan memerlukan proses berpikir yang lebih kompleks. Dimana dengan belajar pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, akan memungkinkan siswa berfikir lebih kritis dalam menyelidiki masalah, sehingga menjadikan siswa lebih baik dalam menanggapi dan menyelesaikan suatu permasalahan. Kemudian siswa dapat menerapkan kemampuan pemecahan masalah matematis ini dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika, pembelajaran lain, maupun dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari.

Menurut Azhar et al., (2021) Pemecahan masalah merupakan suatu proses untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam matematika, kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki oleh siswa untuk menyelesaikan soal-soal berbasis masalah. Pemecahan masalah sangat berperan penting dalam menyelesaikan permasalahan dan soal-soal dalam matematika. Kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki setiap siswa. Dengan harapan, siswa terbiasa menyelesaikan atau menghadapi masalah yang diberikan oleh guru dengan berbagai bentuk permasalahan. Dalam pemecahan masalah terdapat empat langkah penyelesaiannya yakni memahami masalah, merencanakan masalah, menyelesaikan masalah dan pengecekan kembali terhadap langkah pengerjaan. Jadi, dari fase yang pertama ke fase selanjutnya saling berkaitan untuk dapat memecahkan masalah yang ada pada soal (Mariam, 2019).

Dari beberapa pendapat yang di kemukakan para ahli diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa pemecahan masalah matematis adalah proses untuk menyelesaikan atau memecahkan masalah yang melibatkan konsep, prinsip, dan teknik matematika. Ini melibatkan pemahaman terhadap masalah, identifikasi strategi atau pendekatan yang tepat, penerapan konsep matematika yang sesuai, dan penyelesaian langkah-langkah secara sistematis untuk mencapai solusi yang valid dan tepat.

Adapun indikator pemecahan masalah Menurut polya (2019), kemampuan itu di ukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut:

- 1) *understanding the problem* (memahami masalah)
- 2) *defising a plan* (menyusun atau membuat rencana penyelesaian)
- 3) *carrying out the plan* (melaksanakan atau menyelesaikan rencana penyelesaian)
- 4) *looking back* (Melihat atau memeriksa kembali)

Menurut Chabibah (2019), kemampuan itu di ukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut:

- 1) mengidentifikasi masalah,
- 2) merumuskan strategi,
- 3) melaksanakan strategi, dan
- 4) memverifikasi solusi.

Menurut Sari (2019) indikator kemampuan pemecahan masalah di bagi menjadi empat bagian yaitu:

- 1) memahami masalah;
- 2) menyusun strategi atau rencana penyelesaian;
- 3) menyelesaikan permasalahan sesuai rencana yang telah dibuat, dan
- 4) memeriksa kembali jawaban.

Menurut Sriwahyuni (2022) Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi kecukupan data untuk pemecahan masalah
- 2) Membuat model matematik dari suatu situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya

- 3) Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika atau diluar matematika
- 4) Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban.
- 5) Menerapkan matematika secara bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa indikator pemecahan msalah ada empat yaitu:

- 1) Memahami masalah.
- 2) Membuat rencana penyelesaian masalah.
- 3) Menyelesaikan masalah.
- 4) Memeriksa kembali.

2.2 Adversity Quetient (AQ)

2.2.1 Pengertian Adversity Quetient (AQ)

Adversity Quetient (AQ) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang, baik fisik ataupun psikis dalam menghadapi permasalahan yang sedang dialami. *Adversity quotient* dimiliki seseorang dapat digunakan untuk mengarahkan diri, mengubah cara berpikir dan mengambil tindakannya ketika menghadapi suatu hambatan ataupun kesulitan.

Stolz (2020) menjelaskan *Adversity Quetient* (AQ) membantu menggambarkan sejauh mana seseorang dapat tetap tangguh dan positif dalam menghadapi kesulitan, dan seberapa baik mereka dapat kembali bangkit setelah mengalami kemunduran. Orang dengan *Adversity Quetient* (AQ) tinggi biasanya memiliki kemampuan yang lebih baik untuk mengatasi stres dan tetap produktif, sementara orang dengan *Adversity Quetient* (AQ) rendah mungkin lebih mudah merasa tertekan atau putus asa.

Selain itu, menurut chabibah (2019) menjelaskan bahwa *Adversity Quetient* (AQ) merupakan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengarahkan, mengubah cara berpikir dan tindakannya ketika menhadapi hambatan dan kesulitan yang bisa menyengsarakan dirinya.

Adversity dalam kamus bahasa inggris berarti kesengsaraan dan kemalangan, sedangkan *Quetient* diartikan sebagai kemampuan atau kecerdasan. Sedangkan

menurut Naimnule, 2022 *Adversity Quetient* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengamati kesulitan tersebut dengan kecerdasan yang dimiliki sehingga menjadi sebuah tantangan untuk diselesaikan.

Verinia et al., 2022 menjelaskan keberhasilan siswa dalam pembelajaran tergantung pada bagaimana cara siswa mengatasi kesulitan yang ada. Cara mengatasi kesulitan setiap orang berbeda-beda. Demikian pula tingkat kecerdasan seseorang relative berbeda-beda. Kecerdasan dalam menghadapi suatu kesulitan termasuk salah satu jenis *Adversity Quetient* (AQ). *Adversity Quetient* (AQ) merupakan kecerdasan individu dalam mengatasi setiap kesulitan yang muncul.

Dari beberapa pendapat dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengubah dan mengolah suatu permasalahan atau kesulitan yang terjadi dalam hidupnya dan menjadikan masalah tersebut menjadi suatu tantangan yang harus diselesaikan dengan sebaik-baiknya dikenal dengan *Adversity Quetient* (AQ).

2.2.2 Karakteristik Individu Berdasarkan Tingkatan Adversity Quotient

Setiap manusia yang diciptakan harapannya dapat itu memiliki mimpi yang harus dicapai dalam hidup. Proses mencapai mimpi tersebut dapat diandalkan seperti proses pendakian untuk menuju ke puncak tujuan. Dari proses pendakian ini memberikan gambaran mengenai tingkatan AQ. Stoltz membagi tingkatan AQ menjadi tiga bagian karakteristik (Septiani & Nurhayati, 2019) yaitu:

1. Quitters (mereka yang berhenti)

Banyak orang yang memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur dan berhenti. Mereka ini disebut quitters atau orang-orang yang berhenti. Dalam menjalani kehidupannya, quitters meninggalkan impiannya dan memilih jalan yang dianggap lebih mudah. Sadar tidak sadar Quilters selalu melarikan diri dari pendakian hal ini berarti quitters juga mengabaikan potensi yang mereka miliki dalam kehidupan. Pada umumnya quitters tidak mempunyai visi dan keyakinan akan masa depan. sehingga dalam menghadapi tantangan kurang memiliki komitmen.

Quitters memperlihatkan sedikit ambisi, semangat yang minim dan mutu di bawah standar. Dapat dikatakan bahwa seseorang yang masuk dalam karakteristik quitters ini mudah menyerah, rasa berjuang dalam diri sendiri sangat rendah. Quitters cenderung menjadi pemaarah dan frustasi, menyalahkan semua orang yang berada di sekelilingnya, hingga dapat membenci orang yang terus mendaki. Dalam artinya quitters ini dapat membenci teman lain yang lebih sukses atau lebih memiliki semangat dan daya juang dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

2. Campers (mereka yang berkemah)

Kelompok yang kedua adalah campers atau orang-orang yang berkemah. Campers setidaknya lelah menanggapi tantangan pendakian, mereka tidak mungkin mempertahankan keberhasilan tanpa melanjutkan pendakian. Dapat diartikan bahwa campers mudah puas dengan hasil yang diperoleh. Mereka tidak ingin melanjutkan usaha untuk yang lebih baik, Campers mungkin telah merasa cukup dengan ilusinya sendiri tentang apa yang sudah didapat apa yang sudah ada dan mengorbankan kemungkinan untuk melihat apa yang masih mungkin terjadi nantinya.

Berbeda dengan quitters, campers dapat melakukan pekerjaan yang menuntut tantangan besar seperti kreativitas dan risiko dengan penuh perhitungan, namun mereka cenderung mengambil jalan yang aman. Hal itu dapat terjadi karena motivasi para campers adalah rasa takut dan kenyamanan. Sehingga mereka ingin mempertahankan kenyamanan yang telah diperoleh tanpa ingin mengembangkannya. Setiap individu yang tergolong dalam karakter campers ini cenderung tidak memanfaatkan potensi mereka sepenuhnya, kontribusi mereka yang masih kurang menyebabkan kurang berhasilnya dalam belajar, tumbuh dan berprestasi. Tipe campers ini dapat dikenal oleh setiap individu yang bertahan pada zona nyaman tanpa memiliki keinginan untuk mengembangkan menjadi lebih baik.

3. Climbers (Para Pendaki)

Tipe yang ketiga adalah climbers, Climbers atau seorang pendaki adalah pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan dan tidak pernah membiarkan faktor-faktor lain seperti ras cacat fisik atau mental, atau hambatan lainnya untuk menghalangi pendakian. Climbers merupakan kelompok yang

selalu mewujudkan hampir seluruh potensi diri mereka yang terus berkembang sepanjang hidupnya. Keadaan yang penuh liku tidak menjadi penghalang bagi kelompok ini untuk menyerah, namun terus berusaha menghadapi tantangan yang ada.

Individu yang tergolong tipe climbers ini selalu memiliki daya juang dan tekad yang tinggi dalam menghadapi segala tantangan. Mereka akan terus bersemangat dalam memberikan kontribusi yang jauh dari kedua tipe sebelumnya. Para kategori climbers ini bersedia mengambil risiko, menghadapi tantangan, mengatasi rasa takut, mempertahankan visi, memimpin, dan bekerja keras sampai pekerjaannya selesai. Pada tipe ini biasanya individu cenderung memiliki AQ yang tinggi.

2.2.3 Dimensi-dimensi Adversity Quotient

(Stoltz, 2020) menyatakan AQ setiap individu terdiri atas empat dimensi COORE. Dimensi ini akan menentukan AQ keseluruhan setiap individu. Stoltz menjabarkan dimensi-dimensi Adversity Quotient seperti berikut ;

1. C = Control (Kendali)

Dimensi ini disingkat dengan istilah “C”. Dimensi ini mempertanyakan “Berapa banyak kendali yang anda rasakan terhadap setiap peristiwa yang menimbulkan kesulitan?”. Pada dimensi ini individu mampu merasakan kesulitan yang terjadi dan mampu menghadapi tantangan secara lebih berani. Kendali diawali dengan pemahaman bahwa sesuatu apapun itu dapat dilakukan oleh setiap individu. Pada umumnya kendali bersifat internal dan sangat individual. Sehingga mereka yang memiliki AQ lebih tinggi merasakan kendali yang lebih besar atas peristiwa hidupnya daripada mereka yang memiliki AQ rendah.

Pada hal ini semakin tinggi AQ pada dimensi ini semakin besar kemungkinan individu beriahan menghadapi kesulitan dan tetap teguh dalam niat untuk mencari suatu penyelesaian. Sehingga mereka dapat merasakan kesulitan dan tekad tidak kenal menyerah, karena mereka yang memiliki AQ tinggi barangkali akan berpikir seperti berikut :

- a) Ini adalah hal yang sulit, namun saya pernah menghadapi yang lebih sulit lagi
- b) Pasti bisa saya lakukan

- c) Saya harus mencari jalan lain
- d) Jangan berhenti di tengah jalan

Sebaliknya, semakin rendah AQ Pada dimensi ini semakin besar kemungkinan individu merasakan peristiwa yang buruk di luar kendali setiap individu. Rendahnya kendali tersebut memiliki pengaruh yang merusak kemampuan individu dalam mengubah situasi sulit sehingga mereka akan mudah menyerah dan putus asa saat menghadapi kesulitan. Mereka yang memiliki AQ rendah cenderung berpikir seperti berikut

- a) Ini diluar jangkauan saya.
- b) Tidak ada yang bisa saya lakukan sama sekali.
- c) Yah, tidak ada gunanya membenturkan kepala ini ke dinding.

Intepretasi pada dimensi ini menurut (Stoltz, 2020) adalah sebagai berikut :

1) Pada Ujung yang Tinggi (38-50 Poin)

Semakin tinggi AQ dan skor pada dimensi ini semakin besar kemungkinan seseorang merasa bahwa mempunyai tingkat kendali yang kuat atas peristiwa yang buruk. Semakin besar kendali yang dirasakan akan membawa ke pendekatan yang lebih dan proaktif. Sehingga Semakin tinggi skor AQ maka semakin besar kemungkinan bertahan menghadapi kesulitan.

2) Pada Kisaran Tengah (24-37 poin)

Pada rentang skor dimensi ini, seseorang mungkin merespon peristiwa buruk sebagai sesuatu yang kurang berada pada kendali setiap individu tergantung dari besar kecilnya peristiwa tersebut. Skor AQ sedang ini menunjukkan bahwa seseorang mungkin saja tidak mudah hati, tetapi akan sulit mempertahankan perasaan untuk memegang kendali jika dihadapkan pada kemunduran yang lebih berat.

3) Pada Ujung Yang Rendah (10-23 poin)

Semakin rendah AQ dan skor seseorang pada dimensi ini menunjukkan semakin kemungkinan seseorang merasa bahwa peristiwa yang buruk berada diluar kendali dan hanya sedikit saja yang mampu dilakukan untuk mencegahnya. Hal ini memiliki pengaruh yang dapat merusak terhadap kemampuan untuk mengubah situasi. karena sering merasa tidak berdaya dalam menghadapi kesulitan.

2. O2 = Origin dan Ownership (Asal usul dan pengakuan)

Origin dan Ownership disimbolkan dengan O2. Dalam dimensi ini mempertanyakan dua hal yakni "siapa atau apa yang menjadi penyebab dari kesulitan dan "sejauh mana individu mengakui akibat-akibat dari kesulitan tersebut. Origin itu sendiri terkait dengan rasa bersalah. Seseorang dengan AQ rendah pada dimensi ini cenderung menempatkan rasa yang tidak semestinya atas peristiwa buruk yang terjadi. Sehingga, individu tersebut melihat jika dirinya sendiri menjadi satu-satunya penyebab kesulitan yang dialami.

Sebaliknya semakin tinggi skor yang diperoleh pada dimensi ini maka semakin besar kecenderungan individu melihat bahwa sumber kesulitan tersebut berasal dari orang lain dan menempatkan perannya pada tempat yang wajar. Oleh karena itu, orang yang mempunyai AQ tinggi tidak akan mempersalahkan orang lain sambil mengelakkan tanggung jawab, tetapi individu tersebut cenderung mengakui akibat yang ditimbulkan oleh kesulitan. Rasa bersalah memiliki dua fungsi. Pertama, rasa bersalah dapat membantu seseorang untuk belajar. Dengan menyalahkan diri sendiri akan cenderung merenungkan, belajar, menyesuaikan tingkah laku sehingga dinamakan perbaikan. Kedua, rasa bersalah menjerumuskan pada penyesalan, yang dapat memaksa untuk meneliti batin dan mempertimbangkan hal-hal yang akan dilakukan. Interpretasi pada dimensi ini menurut (Stoltz, 2020) adalah sebagai berikut :

a) Pada Ujung yang Tinggi (38-50 poin)

Semakin tinggi AQ dan skor seseorang pada dimensi ini, semakin besar kemungkinannya seseorang memandang kesuksesan sebagai pekerjaan dan kesulitan sebagai sesuatu yang berasal dari pihak luar. Skor yang tinggi mampu mencerminkan kemampuan untuk menghindari perilaku menyalahkan diri sendiri yang tidak perlu dan mampu menempatkan tanggung jawab sesuai pada tempatnya.

b) Pada Kisaran Tengah (24-37 poin)

Pada rentang skor ini menunjukkan bahwa seseorang, merespon peristiwa-peristiwa yang penuh dengan kesulitan sebagai sesuatu yang -kadang- kadang berasal dari luar dan kadang berasal dari dalam diri. Sehingga terkadang seseorang bahkan diri sendiri atas peristiwa yang terjadi dan juga terkadang

menganggap bahwa seseorang harus ikut bertanggung jawab atas akibat yang ditimbulkan dari kesulitan tersebut.

c) Pada Ujung yang Rendah (10-23 poin)

Semakin rendah AQ dan skor pada dimensi ini. Semakin besar kemungkinannya seseorang menganggap kesulitan sebagai sesuatu yang terutama dikarenakan kesalahan orang itu sendiri dan menganggap peristiwa yang baik adalah suatu keberuntungan. Hal ini terkadang membuat seseorang jauh lebih sering merasa stres, tingkat ego yang tinggi dan kurangnya motivasi. Juga dapat membuat seseorang menghindari dari tanggungjawab dalam menanganinya.

3. R = Reach (jangkauan)

Dimensi jangkauan ini mempertanyakan sejauh mana kesulitan akan menjangkau bagian-bagian dari kehidupan setiap individu. Pada aspek ini semakin rendah AQ individu maka kemungkinan besar seseorang menganggap peristiwa buruk sebagai bencana yang masuk pada kehidupan seseorang. Sebaliknya, semakin tinggi AQ pada dimensi ini seseorang akan merespon kesulitan sebagai sesuatu yang terbatas dan spesifik sehingga akan membuat seseorang semakin lebih berdaya dalam menghadapi tantangan hidup atau peristiwa yang terjadi.

Semakin tinggi skor yang diperoleh pada dimensi ini, semakin besar kemungkinan orang merespon kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik dan terbatas, Semakin efektif orang menahan jangkauan kesulitan maka akan merasa semakin lebih dan perasaan kewalahan akan berkurang. Namun terkadang seseorang juga akan membiarkan peristiwa itu secara tidak perlu masuk ke wilayah kehidupan seseorang. Ketika kecewa akan menganggap kesulitan sebagai bencana dan menjadikan jangkauan peristiwa buruk lebih luas. Sehingga seseorang memandang kesulitan sebagai sesuatu yang memasuki wilayah kehidupan. Membiarkan kesulitan menjangkau wilayah kehidupan seseorang akan sangat meninggalkan bobot beban yang dirasakan dan energi yang dibutuhkan untuk membereskan segala sesuatu. Interpretasi pada dimensi ini menurut Stoltz (2020) adalah sebagai berikut :

a. Pada Ujung yang Tinggi (38-50 poin)

Semakin tinggi AQ dan skor pada dimensi ini, semakin besar kemungkinan seseorang merespon kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik dan terbatas. Semakin

efektif seseorang membatasi jangkauan kesulitan semakin akan lebih berdaya dan perasaan kewalahan akan berkurang. Menjaga kesulitan supaya tetap berada ditempatnya akan membuat perasaan frustrasi. kesukaran hidup, tantangan hidup menjadi lebih mudah ditangani.

b. Pada Kisaran Tengah (24-37 poin)

Pada rentang skor dimensi ini, seseorang dapat merespon peristiwa sulit sebagai sesuatu yang spesifik, tetapi juga terkadang membiarkan peristiwa tersebut masuk ke wilayah lain dalam kehidupan seseorang. Sederhananya, ketika sedang merasa kecewa maka akan menganggap peristiwa buruk sebagai bencana, pada saat merasa lemah maka akan tumbuh rasa ingin menyerah.

c. Pada Ujung yang Rendah (10-23 poin)

Semakin rendah AQ dan skor pada dimensi ini, semakin besar kemungkinan seseorang menganggap kesulitan sebagai sesuatu yang merasuki wilayah kehidupan seseorang. Hal ini dapat meningkatkan bobot beban yang dirasakan dan energi yang dibutuhkan untuk mengatasi segala sesuatunya, sehingga terkadang pandangan yang buruk terhadap kesulitan akan membuat seseorang tidak berdaya dalam mengambil tindakan.

4) E= Endurance (Daya tahan)

Dimensi terakhir dalam Adversity Quotient yaitu daya tahan disimbolkan “E”. Dimensi ini mempertanyakan dua hal yang berkaitan dengan berapa lama kesulitan akan berlangsung dan berapa lama penyebab kesulitan akan berlangsung. Semakin tinggi AQ dan skor pada dimensi ini semakin besar kemungkinan seseorang memandang kesuksesan sebagai sesuatu berlangsung lama bahkan permanen dan menganggap kesulitan yang dihadapi sebagai sesuatu yang bersifat sementara. Tetapi semakin rendah AQ pada dimensi ini besar kemungkinan seseorang akan memandang kesulitan dan penyebabnya sebagai peristiwa yang berlangsung lama dan menganggap peristiwa positif sebagai sesuatu yang bersifat sementara. Hal tersebut memperlihatkan respon seseorang yang memunculkan hilangnya harapan ataupun perasaan tak berdaya sehingga mengakibatkan kurangnya bertindak melawan kesulitan yang dianggap sesuatu yang permanen. Interpretasi pada dimensi ini menurut (Stoltz, 2020) adalah setagai berikut :

a) Pada Ujung yang Tinggi (38-50 poin)

Semakin tinggi AQ dan skor pada dimensi ini semakin besar kemungkinan seseorang akan memandang keberhasilan sebagai sesuatu yang berlangsung lama bahkan permanen dan juga menganggap kesulitan dan penyebab-penyebabnya sebagai sesuatu yang bersifat sementara. Hal ini mengakibatkan meningkatnya energi, optimisme dan kemungkinan seseorang akan bertindak

b) Pada kisaran tengah (24-37 poin)

Pada kisaran ini seseorang akan merespon peristiwa yang 'buruk dan penyebabnya sebagai sesuatu yang berlangsung lama, sehingga membuat seseorang terkadang menunda dalam mengambil tindakan. Dengan tantangan yang dihadapi berukuran kecil sampai menengah terlihat mampu mengatasinya dan mampu mempertahankan keyakinan untuk melangkah maju. Tetapi ada saat dimana seseorang dibuat lemah akan terasa sulit bahkan seseorang ingin mundur.

c) Pada Ujung yang Rendah (10-23 poin)

Semakin rendah AQ dan skor pada dimensi ini semakin besar kemungkinan seseorang memandang kesulitan dan penyebabnya sebagai peristiwa yang berlangsung lama. Hal ini mampu menunjukkan jenis respon seseorang yang memunculkan rasa tak berdaya, ingin menyerah, hilangnya sebuah harapan.

Berdasarkan uraian dimensi-dimensi Adversity Quotient tersebut, maka pada penelitian ini indikator yang digunakan untuk mengukur Adversity Quotient memuat aspek seperti berikut:

1) Kendali (Control)

Pada aspek ini, memuat indikator ketercapaian mampu mengendalikan emosi, mampu melihat kesulitan sebagai tantangan mampu menghadapi kesulitan.

2) Asal usul dan pengakuan (Origin dan ownership)

Pada aspek ini memuat indikator ketercapaian menemukan penyebab kesulitan, mengakui kesalahan bertanggung jawab.

3) Jangkauan (Reach)

Aspek jangkauan memuat indikator ketercapaian mengetahui hambatan dalam kesulitan yang dihadapi.

4) Ketahanan (Endurance)

Aspek ini memuat indikator ketercapaian mampu bertahan dalam kesulitan dan mampu mencari jalan keluar dari permasalahan.

2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adversity Quotient

Adversity Quotient setiap seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor penentu. Dikutip dari (Stoltz, 2020) menggambarkan unsur-unsur penting dalam mencapai kesuksesan sebagai pohon kesuksesan yang mana memiliki akar, batang, cabang dan daun. Keempat unsur tersebut merupakan bagian dari faktor-faktor yang memengaruhi adversity quotient diantaranya :

1. Genetika, Pendidikan dan Keyakinan

Warisan genetis tidak menentukan nasib setiap individu, namun faktor genetik memberikan pengaruh pada kesuksesan setiap orang. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil kajian mengenai anak kembar yang sejak awal dilahirkan dan dibesarkan secara terpisah dengan lingkungan yang berbeda. Kajian itu menyebutkan bahwa adanya persamaan yang ditemukan terhadap anak kembar seperti pada hal makanan, gerak gerik, perilaku dll. Pendidikan menjadi faktor kedua yang memiliki pengaruh terhadap Adversity Quotient. Pendidikan dapat mempengaruhi kecerdasan, kebiasaan yang sehat, perkembangan watak, keterampilan, hasrat dan kinerja yang dihasilkan. Keyakinan dianggap sebagai hal penting demi kelangsungan hidup masyarakat. Anggapan tersebut disampaikan oleh M. Scott Peck dalam *Call to Community*. Keyakinan yang dimaksudkan adalah keyakinan yang mendalam dan mantap terhadap sesuatu atau seseorang yang lebih besar daripada terluadap diri sendiri.

2. Kecerdasan Kesehatan dan Karakter

Setiap orang memiliki semua kecerdasan meskipun hanya tahap tertentu namun bcbnpa diantaranya ada yang lebih dominan, Kecerdasan yang lebih dominan tersebut berpengaruh terhadap kesuksesan seseorang. Kesehatan juga menjadi faktor yang mempengaruhi AQ meliputi kesehatan emosi dan fisik. Kondisi kesehatan yang buruk akan mengganggu keberhasilan seseorang, sebaliknya kesehatan emosi dan fisik yang sehat sangat membantu dalam mencapai keberhasilan. Karakter juga menjadi faktor yang mempengaruhi AQ.

Masyarakat tanpa kebaikan bukanlah masyarakat seutuhnya, Hal ini menunjukkan bahwa karakter kejujuran. Keadilan, ketulusan hati. Kebijakan, kebaikan, keberanian, dan kedermawanan setiap individu penting untuk meraih kesuksesan dan hidup berdampingan dengan damai.

3. Bakat dan Kemauan

Bakat dan kemauan menjadi faktor yang mempengaruhi AQ seseorang, Bakat merupakan gabungan dari pengetahuan dan kemampuan yang diketahui serta mampu untuk dikerjakan oleh setiap individu. Sedangkan kemauan menggambarkan motivasi, antusiasme, gairah, dorongan, ambisi, semangat yang bernyala. Bakat dan kemauan memiliki hubungan yang erat yakni bakat darat dimiliki semuanya oleh setiap orang namun tidak memiliki kemauan untuk melakukannya semua akan sia-sia. Karena tidak mungkin akan menjadi hebat dalam bidang apapun tanpa memiliki hasrat atau kemauan untuk menjadi hebat.

4. Kinerja

Kinerja merupakan bagian dari diri seseorang yang paling mudah terlihat oleh orang lain karena hal ini sangat mencolok. Hal inilah yang biasanya digunakan sebagai evaluasi atau penilaian. Erat kaitannya dengan kehidupan bahwa menilai dan mengevaluasi kinerja seseorang baik berhubungan dengan pekerjaan ataupun hal lainnya. Oleh karena itu, setiap individu harus melakukan segala sesuatu dengan totalitas karena kinerja yang baik akan mendorong seseorang untuk meraih keberhasilan.

2.3 Materi

a. Perbandingan Senilai

Jika y adalah fungsi dari x dan hubungan antara variabel x dan y dinyatakan sebagai

$$y = ax$$

Maka dikatakan bahwa y berbanding lurus dengan x .

Perlu diperhatikan bahwa a adalah konstanta yang tidak boleh 0. Dalam hal ini, a disebut konstanta perbandingan.

Ketika y berbanding lurus dengan x , jika $x \neq 0$, maka nilai $\frac{y}{x}$ tetap. Inilah konstanta perbandingan a .

Contoh:

Diketahui bahwa y berbanding lurus dengan x , dan ketika $x = 2$, maka $y = -8$. Nyatakan y dalam x menggunakan persamaan, selain itu tentukan nilai y ketika $x = 5$.

Penyelesaian:

Karena y berbanding lurus pada x , jika kita tentukan konstanta perbandingan adalah a , maka $y = ax$.

Jika $x = 2$, maka $y = -8 = a \times 2$.

Selesaikan untuk a , sehingga diperoleh $a = -4$.

Jadi, $y = -4x$.

Substitusi $x = -5$ pada persamaan,

$$\begin{aligned} y &= -4 \times (-5) \\ &= 20 \end{aligned}$$

Jawab: $y = -4x$, $y = 20$

b. Perbandingan Berbalik Nilai

Jika y adalah fungsi x dan hubungan antara variabel x dan y dapat dinyatakan sebagai

$$y = \frac{a}{x}$$

Sehingga kita katakan bahwa y berbanding terbalik dengan x ,

Perlu diingat bahwa a adalah konstanta tidak 0, dan a disebut konstanta perbandingan.

Jika y berbanding terbalik dengan x , maka hasil kali xy tetap nilainya merupakan konstanta perbandingan a .

Contoh:

y perbandingan berbalik dengan x , dan ketika $x = 12$, maka $y = 6$.

Nyatakan y dalam x menggunakan persamaan. Berapa nilai y ketika $x = 9$?

Penyelesaian:

Karena y berbanding terbalik dengan x , jika a adalah konstanta perbandingan, maka

$$y = \frac{a}{x}$$

Ketika $x = 12$ dan $y = 6$, dengan substitusi nilai-nilai ke dalam persamaan, maka

$$6 = \frac{a}{12}$$

$$a = 72$$

Substitusikan nilai $a = 72$ pada persamaan awal, sehingga diperoleh

$$6 = \frac{72}{x}$$

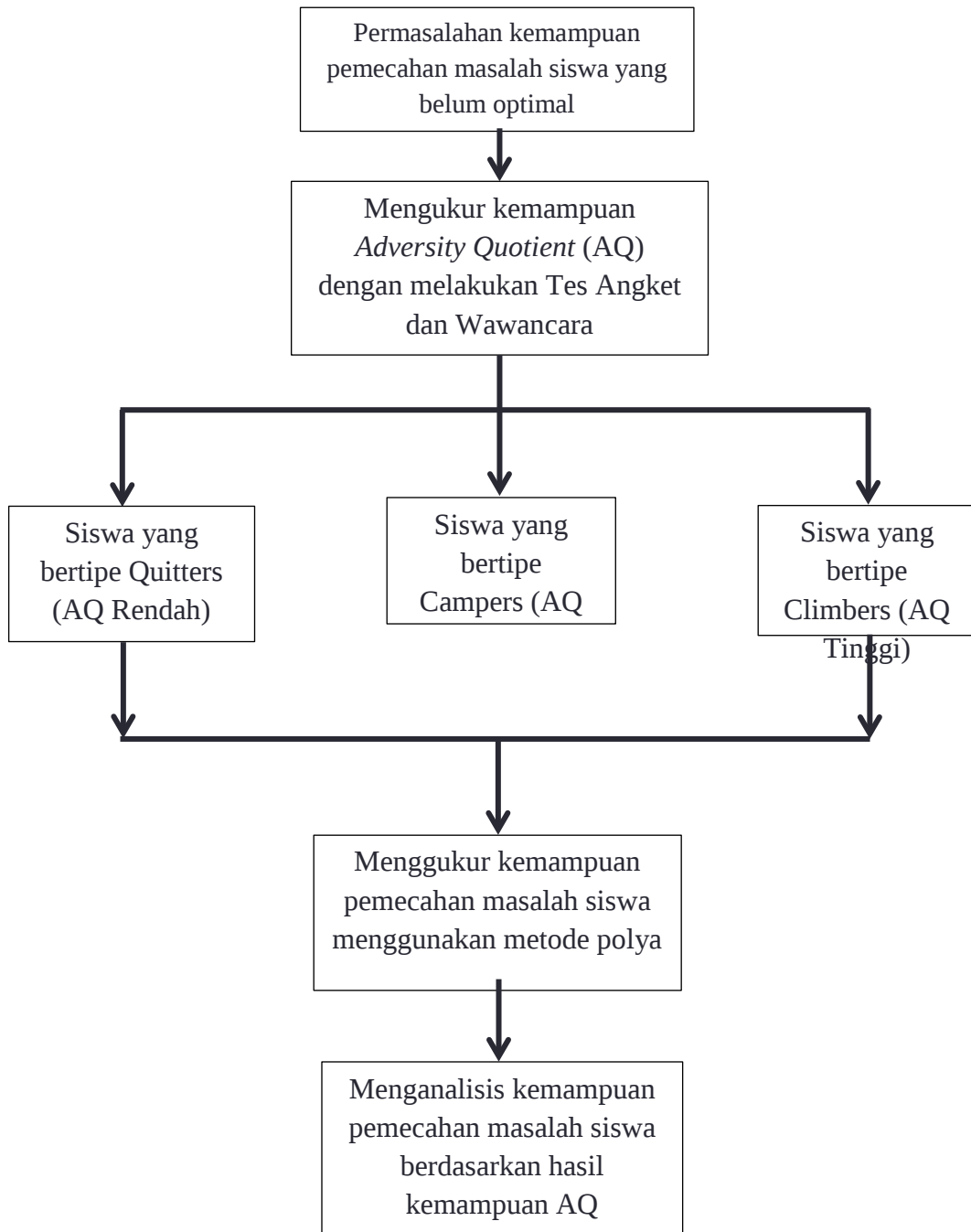
Substitusi $x = 9$ ke dalam persamaan di atas, diperoleh

$$x = \frac{72}{9}$$

$$= 8$$

$$\underline{\text{Jawab: } y = 8}$$

2.4 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir