

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang diberi beberapa potensi dan salah satunya adalah akal. Akal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Manusia akan berbeda dengan hewan, jika manusia menggunakan akalnya dalam berpikir dan bertindak. Sedangkan hewan menggunakan instingnya. Namun manusia memiliki kemungkinan sama seperti hewan jika manusia tidak menggunakan akalnya, melainkan menggunakan nafsunya semata. Oleh karena itu, akal manusia perlu dididik agar dapat membedakan mana yang baik dan buruk. Cara mendidik akal manusia adalah melalui pendidikan.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Menurut Undang – Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa

¹ Stefanus M. Marbun, *Psikologi Pendidikan*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, Cet I, 2018), hal. 9

dan negara.² Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana menunjukkan bahwa pendidikan sebuah proses yang disengaja dan dipikirkan secara matang. Pendidikan dalam arti terbatas adalah sebuah proses pembelajaran dimana setiap kegiatan pembelajaran harus direncanakan. Rencana – rencana pembelajaran yang ada akan tersusun menjadi sebuah kesatuan yang disebut kurikulum.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.³ Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan peserta didik. Kurikulum disusun sesuai jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam Undang – undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional kurikulum pasal 37 poin (1) disebutkan bahwa ada 10 kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib dan salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu – ilmu yang lain.⁴ Matematika menjadi ratu sekaligus

² Amos Neolaka & Grace Amialia A Neolaka, *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), hal. 15

³ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP – UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Sumedang: PT Intima, Cet. 2, 2007), hal. 133

⁴ Fahrurrozi & Syukrul Hamdi, *Metode Pembelajaran Matematika*, (Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), hal. 3

pelayan ilmu lain. Banyak ilmu – ilmu yang penemuan dan pengembangannya bergantung pada matematika. Matematika diajarkan dengan tujuan untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar dapat menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional dan kritis.⁵ Dalam melakukan latihan bertindak pasti dibutuhkan beberapa kemampuan. Salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian integral dalam pembelajaran dan memainkan peran penting karena sebagian besar pembelajaran merupakan hasil dari proses pemecahan masalah, dengan demikian masalah bukan hanya suatu sasaran belajar tetapi sekaligus sebagai cara untuk melakukan proses belajar itu sendiri.⁶ Kemampuan pemecahan masalah juga disebut sebagai jantungnya matematika. Ketika seseorang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik, orang tersebut akan mempunyai daya analitis yang baik pula untuk diterapkan dalam berbagai macam situasi. Kemampuan pemecahan masalah sangatlah penting, bukan hanya untuk yang belajar matematika saja, melainkan juga kemampuan dalam memahami dan menyelesaikan situasi dunia nyata atau kehidupan sehari-hari.

⁵ Uba Umbara, *Psikologi Pembelajaran Matematika (Melaksanakan Pembelajaran Matematika Berdasarkan Tinjauan Psikologi)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 12

⁶ A.M. Irfan Taufan Asfar & Syarif Nur, *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*, (Sukabumi: CV Jejak 2018), hal. 7-8

Dalam proses memecahkan masalah dalam matematika terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan. Menurut Polya, ada 4 langkah dalam proses pemecahan masalah, yaitu: 1) memahami masalah (*understanding the problem*); 2) memikirkan rencana (*devising plan*); 3) melaksanakan rencana (*carrying out the plan*); dan 4) melihat kembali (*looking back*).⁷

Pembelajaran di kelas masih banyak yang menekankan pada pemahaman prosedural. Siswa tidak terlatih mengkonstruksi pemahamannya sendiri terhadap suatu konsep materi. Mereka cenderung menyelesaikan suatu masalah dengan meniru penyelesaian yang diperagakan guru ketika membahas soal-soal. Dan ketika mereka dihadapkan pada soal non-rutin ataupun permasalahan nyata yang berkaitan dengan konsep tersebut mereka akan merasa kesulitan. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa bisa dilihat dari hasil Ujian Nasional tahun 2019 yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk matematika tingkat MTs adalah 42,24 dan untuk SMP 46,56.⁸ Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP/MTs masih rendah. Selain berdasar pada hasil Ujian Nasional, rendahnya kemampuan pemecahan masalah juga peneliti temui ketika melakukan survey di MTs Negeri 6 Tulungagung.

⁷ Zahra Chairani, *Metakognisi Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hal. 66-68

⁸ Capaian Nasional dalam <https://pusmenjar.kemdikbud.go.id/hasil-un/> diakses pada 19 Oktober 2020

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah adalah *adversity quotient*. *Adversity quotient* adalah bentuk kecerdasan yang berupa kemampuan dalam menghadapi, bertahan dan keluar dari kesulitan dalam keadaan sukses.⁹ Kesulitan yang dimaksud adalah kesulitan dalam memecahkan masalah matematika. Menurut Paul G. Stoltz, *adversity quotient* adalah suatu kemampuan seseorang dalam menghadapi tantangan dan hambatan dalam hidupnya.¹⁰ Lebih lanjut, ia menyatakan bahwa *adversity quotient* adalah suatu ilmu ketahanan hidup (*resilience*) atau potensi yang dimiliki manusia dimana dengan potensi tersebut seseorang dapat mengubah hambatan menjadi peluang, dan bisa beradaptasi dalam hidupnya dengan baik.

Stoltz mengibaratkan manusia itu seperti sedang menjalani pendakian. Berdasarkan pengibaratkan tersebut, ia membagi tipe *adversity quotient* menjadi 3, yaitu: *quitters* (orang yang berhenti), *campers* (orang yang berkemah) dan *climbers* (pendaki). *Quitters* adalah individu yang digambarkan sebagai pendaki yang sekadar untuk bertahan hidup, dan berada di zona nyaman.¹¹ Mereka mudah putus asa dan menyerah di tengah jalan. Individu dengan tipe ini cenderung untuk selalu memilih jalan yang lebih datar dan mudah. *Quitters*

⁹ Sri Habsari, *Bimbingan dan Konseling SMA untuk Kelas XII*, (Jakarta: Grasindo, 2005), hal 3

¹⁰ Sutarman, *Pendidikan Kecerdasan Holistik Untuk Mencapai Puncak Sukses: Internalisasi Nilai-nilai SQ, EQ, AQ, dan IQ (Berbasis Pendidikan Islam)*, (Yogyakarta: UAD Press, Cet I, 2000), hal. 101

¹¹ Sutarman, *Pendidikan Kecerdasan ...*, hal. 102

adalah seseorang yang berhenti di awal pendakian. Sedangkan *campers* adalah orang yang berhenti, dan tinggal di tengah pendakian.¹² Individu dengan tipe ini berani melakukan pekerjaan atau tugas yang berisiko, tetapi tetap mengambil risiko yang terukur dan aman. Mereka mendaki secukupnya lalu berhenti kemudian mengakhiri pendakiannya. Dan yang terakhir, *climber* yang digambarkan sebagai seorang yang berhasil mencapai puncak pendakian.¹³ Individu dengan tipe ini senantiasa terfokus pada usaha pendakian tanpa menghiraukan apapun keadaan yang dialaminya. Mereka selalu memikirkan berbagai macam kemungkinan dan tidak akan pernah terkendala oleh hambatan yang dihadapinya.

Adversity quotient menjadi tolok ukur seberapa kuat individu bisa bertahan dalam menghadapi perubahan konstan, berbagai tekanan dan kesulitan. Matematika dipandang sebagai pelajaran yang membosankan dan menyeramkan. Karena anggapan tersebut, maka sudah seharusnya pada saat pembelajaran siswa perlu memiliki *adversity quotient* yang baik untuk menghadapi kesulitan dan hambatan yang sewaktu – waktu muncul. Pada kenyataannya, sebagian besar siswa memiliki *adversity quotient* yang lemah atau bisa dikatakan masih banyak yang tergolong dalam *adversity quotient* tipe *quitters*. Hal tersebut ditunjukkan oleh sikap siswa ketika menghadapi kesulitan mengenai materi dan tugas matematika yang diberikan, mereka

¹² Ibid., hal 102

¹³ Ibid., hal 102

langsung merasa diri mereka tidak mengerti atau paham. Ketika mereka tidak mengerti, mereka bukan bertanya kepada sumber lain seperti temannya atau guru yang bersangkutan, tetapi mereka lebih memilih untuk menunggu pekerjaan temannya dan menyalinnya tanpa memahaminya terlebih dahulu. Sikap tersebut menunjukkan bahwa mereka tidak mau usaha sama sekali. Ketika mereka mengalami kesulitan, mereka langsung menyerah begitu saja tanpa ada usaha untuk menyelesaikannya.

Selain *adversity quotient*, faktor lain yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah adalah *locus of control*. *Locus of control* atau lokus kendali merupakan tingkat dimana individu yakin bahwa mereka adalah penentu nasib mereka sendiri.¹⁴ Sedangkan menurut Rotter, *locus of control* itu menekankan persepsi individu terhadap hasil suatu peristiwa sebagai berada di dalam atau luar kendali dan pemahamannya.¹⁵ *Locus of control* juga bisa dikatakan sebagai keyakinan atas keberhasilan yang ia dapatkan. *Locus of control* menggambarkan seberapa jauh hubungan antara perbuatan yang dilakukan dengan akibat atau hasil akhirnya.

Rotter mengelompokkan *locus of control* menjadi 2, yaitu *locus of control* internal dan eksternal. *Locus of control* internal adalah individu yang yakin bahwa mereka penentu nasib mereka sendiri.¹⁶ Keyakinan tersebut

¹⁴ Stephen P. Robbins & Timothy A. Judge, *Organizational Behavior, 12th ed.*, terj. Diana Angelica, Ria Cahyani, & Abdul Rasyid, (Jakarta: Salemba Empat, 2008), hal 138

¹⁵ Finnah Fourqoniah & Muhammad Fikry Aransya, *Kegagalan dan Keberhasilan dalam Kewirausahaan*, (Klaten: Lakeisha, Cet I, 2020), hal. 24

¹⁶ Stephen P. Robbins & Timothy A. Judge, *Organizational Behavior...*, hal. 138

berasal dari individu sendiri. Seseorang yang memiliki *locus of control* internal, ia cenderung melakukan usaha lebih dan memiliki faktor kemampuan yang lebih dominan. Mereka menganggap bahwa yang mengontrol keberhasilan atau kegagalan itu adalah dirinya sendiri. Ketika gagal, ia akan menyalahkan dirinya sendiri karena merasa usaha yang dilakukannya masih kurang. Sedangkan *locus of control* eksternal adalah individu yang yakin bahwa apapun yang terjadi pada diri mereka dikendalikan oleh kekuatan luar seperti keberuntungan atau kesempatan.¹⁷ Seseorang yang memiliki *locus of control* eksternal, ia cenderung menyalahkan lingkungan sekitar ketika mereka mengalami kegagalan. Hal itu terjadi karena mereka menganggap bahwa keberhasilan dan kegagalan disebabkan oleh faktor di luar diri mereka.

Locus of control mengacu pada sejauh mana individu percaya bahwa mereka dapat mengontrol peristiwa yang mempengaruhi mereka. Matematika mempelajari konsep-konsep abstrak yang kemudian ditampilkan dalam bentuk angka-angka dan simbol-simbol untuk memaknai sebuah ide matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logika dalam semesta pembicaraan atau konteks. Karena objek kajiannya yang bersifat abstrak tersebut, matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan banyak siswa yang merasa tidak mampu memecahkan masalah matematika. Keyakinan mereka yang seperti itu menunjukkan bahwa mereka cenderung memiliki *locus of control* eksternal. Mereka tidak bisa memecahkan masalah matematika dengan alasan

¹⁷ Ibid., hal. 138

matematika sulit. Padahal jika mereka memiliki *locus of control* internal mereka akan menganggap bahwa matematika yang sulit itu bisa menjadi mudah ketika mereka ada usaha yang lebih untuk mempelajarinya.

Penelitian terkait kemampuan pemecahan masalah pernah dilakukan oleh Lisa Dwi Afri dalam jurnalnya yang bertujuan untuk mengukur hubungan *adversity quotient* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP pada pembelajaran matematika, disebutkan bahwa *adversity quotient* memiliki hubungan positif dan signifikan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. Presentase pengaruh *adversity quotient* terhadap kemampuan pemecahan masalah sebesar 62%. Penelitian Abzani dan Leonard dalam jurnalnya yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika di MTs Negeri 18 Cijantung Jakarta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang memiliki *locus of control* internal dan eksternal. Semakin tinggi *locus of control* internal yang dimiliki siswa, semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalah yang dimilikinya.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, peneliti menjadi tertarik untuk meneliti seberapa besar pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Peneliti mengkombinasikan hasil penelitian di atas, dimana akan ditinjau bagaimana pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* secara bersamaan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, peneliti mengambil judul “Pengaruh *Adversity Quotient* dan *Locus of Control* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII pada Materi Lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut.

- a. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa yang disebabkan oleh tidak terlatihnya mereka dalam mengkonstruksi pemahamannya sendiri terhadap suatu konsep materi.
- b. Sebagian besar siswa memiliki *adversity quotient* yang lemah atau bisa dikatakan masih banyak yang tergolong dalam *adversity quotient* tipe *quitters*.
- c. Banyak siswa yang memiliki *locus of control* eksternal terlihat dari alasan mereka tidak bisa memecahkan masalah karena menganggap matematika sulit.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka ruang lingkup permasalahan yang diteliti dibatasi sebagai berikut.

- a. Penelitian dilakukan di MTs Negeri 6 Tulungagung dengan populasi seluruh siswa kelas VIII dan diambil 2 kelas sebagai sampel.
- b. Materi yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa adalah lingkaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh *adversity quotient* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung?
3. Apakah terdapat pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *adversity quotient* terhadap kemampuan

pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung.

2. Untuk mengetahui pengaruh *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembang ilmu pengetahuan. Dengan adanya gambaran pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, guru bisa membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika salah satunya dengan mengubah mindset atau pola pikir untuk menuju *adversity quotient* dan *locus of control* yang baik.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Kegunaan penelitian ini bagi siswa adalah sebagai bekal pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

dan membangun atau mulai menanamkan *adversity quotient* dan *locus of control* yang baik.

b. Bagi Guru

Diharapkan dari hasil penelitian ini bisa memberikan gambaran untuk mengetahui pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* siswa dalam memecahkan suatu permasalahan matematika. Dapat memberikan motivasi kepada guru untuk lebih memahami perkembangan atau bahkan mengarahkan siswanya untuk membangun *adversity quotient* dan *locus of control* yang baik.

c. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan bagi peneliti lain yaitu sebagai bahan pertimbangan dan pemikiran akan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sehingga peneliti lain dapat melakukan penelitian dan kajian yang lebih mendalam.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rumusan hipotesis penelitian yang ditetapkan adalah sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh *adversity quotient* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung.

2. Terdapat pengaruh *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung.
3. Terdapat pengaruh *adversity quotient* dan *locus of control* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada materi lingkaran di MTs Negeri 6 Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang termasuk dalam variabel penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan istilah-istilah tersebut.

1. Secara konseptual

a. *Adversity Quotient*

Adversity Quotient (AQ) adalah bentuk kecerdasan yang berupa kemampuan dalam menghadapi, bertahan dari kesulitan dan keluar dari kesulitan dalam keadaan sukses.¹⁸

b. *Locus of Control*

Locus of control adalah tingkat dimana individu yakin bahwa mereka adalah penentu nasib mereka sendiri.¹⁹ *Locus of control*

¹⁸ Sri Habsari, *Bimbingan dan Konseling...*, hal. 3

¹⁹ Stephen P. Robbins & Timothy A. Judge, *Organizational Behavior...*, hal. 138

menggambarkan seberapa jauh hubungan antara perbuatan yang dilakukan dengan akibat atau hasil.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah kegiatan memahami pemecahan masalah serta memilih strategi yang akan digunakan dengan benar dan tepat serta mampu menafsirkan solusinya.²⁰

2. Secara operasional

a. *Adversity Quotient*

Adversity Quotient (AQ) adalah suatu kemampuan atau ketahanan individu dalam menghadapi sebuah masalah yang ia alami dengan cara mengubah pola pikir atau respon mereka. Untuk mengetahui tipe *adversity quotient* yang dimiliki siswa bisa dilihat dari beberapa hal, antara lain: 1) cara mengendalikan dan mengelola sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan di masa mendatang (*control*); 2) cara memandang sumber masalah yang ada dan mengakui akibat-akibat kesulitan serta kesediannya untuk bertanggung jawab atas sebuah kesalahan (*origin and ownership*); 3) penilaian tentang beban kerja yang menimbulkan stress (*reach*); dan 4) kecepatan dan ketepatan dalam memecahkan masalah (*endurance*).

²⁰ Hafiziani Eka Putri, et. all., *Kemampuan-kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumennya*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, Cet I, 2020), hal 480

b. *Locus of Control*

Locus of control adalah suatu keyakinan individu terhadap apapun terjadi itu bisa dikontrol oleh dirinya maupun lingkungannya. Untuk mengetahui tipe *locus of control* yang dimiliki siswa bisa dilihat dari beberapa hal, antara lain: 1) keyakinan terhadap penyebab terjadinya sesuatu pada dirinya; 2) kendali terhadap dirinya sendiri; 3) kecenderungan mempengaruhi atau dipengaruhi orang lain; 4) keaktifan dalam mencari informasi dan pengetahuan terkait situasi yang sedang dihadapi; dan 5) keyakinan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi apa yang dialami.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kemampuan pemecahan masalah matematika adalah kemampuan individu dalam mencari penyelesaian masalah matematika dengan menggunakan strategi yang tepat. Untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa bisa dilihat dari kemampuannya dalam beberapa hal, antara lain: 1) memahami masalah; 2) merencanakan strategi; 3) melaksanakan strategi; dan 4) memeriksa kembali hasil yang sudah diperoleh.

H. Sistematika Pembahasan

Sistem pembahasan di sini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian

dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi terbagi menjadi 3 bagian yaitu bagian awal, utama dan akhir.

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari 6 bab, yang berhubungan antara bab satu dengan lainnya.

Bab I : Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan Teori, terdiri dari deskripsi teori tentang *adversity quotient*, *locus of control*, kemampuan pemecahan masalah dan hubungan antarvariabel, penelitian terdahulu serta kerangka berpikir.

Bab III : Metode Penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian, terdiri dari deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V : Pembahasan, terdiri pembahasan rumusan masalah I, II dan III.

Bab VI : Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi ini memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk meningkatkan validitas isi skripsi.