

## **Pengaruh Kecerdasan Adversitas dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Pemahaman Konsep Matematika (Survey Pada SMA Swasta di Jakarta Utara)**

**Yakub Trisantoso**

**Mamik Suendarti**

Program Pascasarjana Fakultas MIPA

Universitas Indraprasta PGRI

Yakub.trisantoso@gmail.com

---

**Abstrak.** Latar belakang penelitian adalah tiga tahun belakangan ini rata-rata hasil belajar matematika siswa pada Ujian Nasional Berbasis Komputer(UNBK) atau ujian sekolah beberapa tahun belakangan ini di SMA IPEKA Sunter dan kebanyakan sekolah swasta lainnya di rayon I Jakarta Utara masih di bawah 70. Penelitian bertujuan menganalisis dan menguji kebenaran hipotesis pengaruh kecerdasan adversitas dan rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. Hipotesis penelitian yang diuji : 1) Pengaruh langsung kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep matematika. 2) Pengaruh langsung rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. 3) Pengaruh langsung kecerdasan adversitas terhadap rasa ingin tahu. 4) Pengaruh tidak langsung kecerdasan adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. Penelitian dilakukan dengan metode survei korelasional. Populasi adalah siswa kelas XI SMA Swasta Jakarta Utara dengan besar sampel sebanyak 92 siswa, dengan teknik sampling yang digunakan yaitu *simple random sampling*. Analisis data menggunakan analisis jalur (*path analysis*). Hasil pengujian hipotesis diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep matematika hal ini dibuktikan dengan Sig.  $0,000 < 0,05$ ,  $t_{hitung} = 4,790$ , dan besarnya pengaruh langsung adalah 17,98%. (2) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika hal ini dibuktikan dengan Sig.  $0,000 < 0,05$ ,  $t_{hitung} = 4,372$ , dan besarnya pengaruh langsung adalah 14,98%. (3) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap rasa ingin tahu hal ini dibuktikan dengan Sig.  $0,000 < 0,05$ ,  $t_{hitung} = 6,148$ , dan besarnya pengaruh langsung adalah 29,59%. (4) Terdapat pengaruh tidak langsung yang signifikan kecerdasan adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMA dapat dilakukan dengan meningkatkan kecerdasan adversitas maupun rasa ingin tahu siswa.

**Kata Kunci:** Kecerdasan Adversitas , Rasa Ingin Tahu , Pemahaman Konsep Matematika.

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana dalam suasana belajar-mengajar agar peserta didik semakin cerdas dan trampil dalam mengembangkan potensi diri sehingga berguna bagi diri sendiri maupun bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Butir 1 yang menyatakan “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, ahlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan dalam pelaksanaannya yaitu pada proses belajar mengajar yang mengacu pada kurikulum 2013 memiliki cakupan peningkatan keseimbangan antara sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

Peranan pendidikan dalam kemajuan suatu negara adalah pendidikan yang mampu mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga setiap peserta didik dapat menerapkan apa yang mereka pelajari di kelas untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang bermanfaat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari adalah matematika. Matematika memiliki banyak peran dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh Virgana (2014) yang mengatakan bahwa “ Matematika merupakan pengetahuan yang esensial sebagai dasar untuk bekerja seumur hidup dalam abad globalisasi. Karena itu penguasaan tingkat tertentu terhadap matematika diperlukan bagi semua peserta didik agar kelak dalam hidupnya memungkinkan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak karena abad globalisasi, tiada pekerjaan tanpa matematika”.

Pada kurikulum 2013 khususnya dalam pemahaman konsep matematika bila dalam pembelajarannya memperhatikan aspek sikap, pengetahuan dan ketrampilan diharapkan siswa mampu menggunakan kemampuannya secara menyeluruh untuk memahami suatu konsep matematika, sehingga siswa dapat memiliki peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika yang lebih baik dan utuh (Simanjuntak, 2020).

Pada kenyataannya ketika kurikulum 2013 diterapkan dan ujian nasional masih diberlakukan di beberapa sekolah swasta di Jakarta Utara masih banyak siswa yang memiliki rata-rata ujian nasional mata pelajaran matematika masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan. Pembelajaran matematika di SMA IPEKA Sunter belum menunjukkan prestasi yang memuaskan. Berdasarkan hasil Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) tiga tahun berturut-turut masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah 55 (Firmansyah, 2018). Demikian juga berdasarkan hasil penilaian harian masih banyak terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan wajib mengikuti remedial teaching maupun remedial tes. Hal ini menunjukkan peserta didik di SMA IPEKA Sunter belum memiliki pemahaman konsep matematika yang mendalam. Siswa memiliki tantangan dengan hadirnya teknologi pada gawai yang semakin canggih disertai dengan permainan-permainan yang lebih seru yang membuat siswa menjadi ketagihan untuk terus memainkan permainan itu,

mata sudah lelah memainkan permainan di gawai karena bola mata bergerak naik-turun dan kanan-kiri ribuan kali mengikuti gerakan gambar di layar gawai dalam waktu lebih dari 2 jam, serta mudahnya fasilitas yang dimiliki oleh siswa dalam bersekolah lainnya sehingga membuat siswa saat ini semakin malas untuk bekerja keras sedikit dengan melakukan perhitungan menggunakan penalaran. Hal ini senada dengan yang disampaikan Virgana (2014) bahwa “ Dengan teknologi semakin banyak peran manusia yang digantikan dengan robotisasi. Ini mengakibatkan orang tidak mau bekerja keras. Kebanyakan orang untuk menghitung  $12,5 \times 5$  lebih baik menyerahkan hitungan ini pada kalkulator. Ini menandakan orang akan menjadi malas dengan pengaruh teknologi. Dari pada menghitung dengan kepala sendiri. Dengan nalar  $12,5 \times 4 = 50 + 12,5 = 62,5$  “. Di sisi lain siswa dalam belajar di kelas dituntut membaca teks buku pelajaran atau tulisan yang tidak bergerak, dan melakukan perhitungan untuk mengerjakan soal matematika tidak boleh menggunakan kalkulator serta mendengarkan penjelasan dari guru yang mungkin saja intonasi suara yang monoton.

Untuk memahami pemahaman konsep matematika memang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut baik dari dalam diri siswa tersebut maupun dari luar diri siswa . Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad Susanto (2016) “ Faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa belajar, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa. Faktor yang sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru, yaitu : kompetensi, suasana belajar dan kepribadian guru. Secara rinci Ruseffendi dalam Ahmad Susanto, (2016) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu : kecerdasan (termasuk kecerdasan adversitas), kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar (rasa ingin tahu), minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi masyarakat.

Dari berbagai faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep matematika tersebut , hal yang perlu dikembangkan sini adalah faktor kecerdasan adversitas atau faktor keuletan siswa dalam belajar. Karena kecerdasan adversitas atau keuletan siswa yang tinggi dalam belajar sangat berdampak baik terhadap pemahaman konsep matematika sehingga pemahaman konsep matematika semakin mendalam. Apabila kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa diikuti dengan rasa ingin tahu siswa maka akan berdampak pada hasil belajar yang maksimal terutama pemahaman konsep matematika.

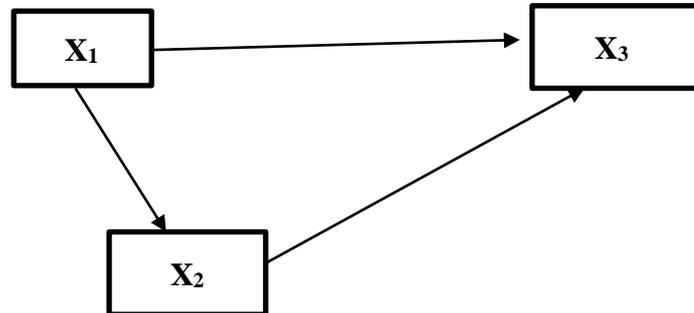
Berdasarkan uraian di atas maka sangatlah perlu dilakukan adanya penelitian pengaruh kecerdasan adversitas dan rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta di Jakarta Utara.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei korelasional dengan bentuk pelaksanaan penelitian lapangan. Menurut Hamdi (2015) “Metode survei korelasional adalah metode penelitian yang ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel-variabel lain. Hubungan antara satu

dengan beberapa variable lain dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan keberartian (signifikan) secara statistik.”

Penelitian ini menggunakan metode Survei Korelasional dengan paradigma penelitian seperti diagram berikut :



Gambar 1 . Paradigma Penelitian

Keterangan :

**X<sub>1</sub>** = Kecerdasan Adversitas

**X<sub>2</sub>** = Rasa ingin tahu (Variabel intervening)

**X<sub>3</sub>** = Pemahaman Konsep Matematika.

Penelitian dilakukan dimulai dengan membuat instrumen sikap ( kecerdasan adversitas dan rasa ingin tahu) menggunakan skala linkert, masing-masing instrumen dengan 40 butir soal, dan instrumen pemahaman konsep matematika menggunakan 30 butir soal pilihan ganda tentang program linear. Instrumen sikap dan pemahaman konsep matematika diujikan kepada 30 orang siswa yang bukan sampel untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen sedangkan instrumen pemahaman konsep diuji tingkat kesukaran dan daya beda soal. Uji validitas dan reliabilitas serta keterwakilan indikator menghasilkan instrumen kecerdasan adversitas 24 butir soal valid, instrumen rasa ingin tahu 32 butir soal valid, pemahaman konsep matematika 30 butir soal valid.

Pengumpulan data dilakukan pada bulan November 2020 dengan menyebarkan angket (instrumen yang valid) kepada siswa-siswi kelas XI di SMA Tarakanita 2 Pluit, SMA Methodist Jakarta dan SMA Yappenda di Jakarta Utara. Supardi U.S (2013) menyatakan bahwa” Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi (representatif).” Sedangkan menurut Sugiyono (2009) sampel adalah bagian dari jumlah dan karteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan pendekatan rumus Slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

Keterangan: n = jumlah sampel, N = total populasi, e = tingkat

kesalahan dalam pengambilan sampel. Menurut Riyanto et al. (2020) bahwa “Besaran sampel penelitian dengan menggunakan pendekatan rumus Slovin akan ditentukan oleh nilai tingkat kesalahan, dimana semakin besar tingkat kesalahan yang digunakan maka semakin kecil jumlah sampel yang diambil. Semakin besar

jumlah sampel maka diharapkan akurasi hasil penelitian juga semakin tinggi”. Dari pengertian tersebut maka peneliti menggunakan sampel dengan perhitungan :

$$n = \frac{1214}{(1 + 1214 \times 0,10^2)} \approx 92 . \text{ Dari 92 responden dibagi menjadi 3 bagian dengan}$$

distribusi jumlah sampel dari SMA Methodist =  $(231/1214) \times 92 = 17$  siswa, jumlah sampel dari SMA Tarakanita 2 =  $(352/1214) \times 92 = 27$  siswa, jumlah sampel dari SMA Yappenda =  $(631/1214) \times 92 = 48$  siswa. Sembilan puluh dua orang tersebut diberikan angket kecerdasan adversitas, angket rasa ingin tahu dan angket pemahaman konsep matematika. Data hasil pengisian angket tersebut kemudian diolah dengan SPSS versi 20.00.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil analisis data, maka rangkuman data hasil penelitian dapat disajikan sebagai berikut:

1. Variabel Pemahaman Konsep Matematika ( $X_3$ )

Tabel 1. Pemahaman Konsep Matematika

No.	Ukuran Deskriptif	Nilai
1.	Modus	83
2.	Median	90,00
3.	Mean	89,50
4.	Simpangan Baku	8,387
5.	Minimum	73
	Maksimum	100

Dari data pada tabel 4.1 di atas dapat diketahui nilai rata-rata = 89,50, median= 90, modus = 83, Standar deviasi = 8,387, nilai terendah = 73, nilai tertinggi = 100. Nilai rata-rata = 89,50 menyatakan bahwa rata-rata siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan sehingga nilai rata-rata pemahaman konsep matematika siswa tergolong tinggi. Sedangkan standard deviasi = 8,387 menyatakan bahwa jawaban siswa mengenai tes yang diberikan tidak banyak beragam.

2. Variabel Kecerdasan Adversitas ( $X_1$ )

Tabel 2. Kecerdasan Adversitas

No.	Ukuran Deskriptif	Nilai
1.	Modus	73
2.	Median	78,00
3.	Mean	77,71
4.	Simpangan Baku	4,844
5.	Minimum	66
	Maksimum	88

Dari data pada tabel 2 di atas dapat diketahui nilai rata-rata = 77,71, median = 78, modus = 73, Standar deviasi = 4,84, nilai terendah = 66, nilai tertinggi = 88. Nilai rata-rata = 77,71 menyatakan bahwa rata-rata siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan sehingga nilai rata-rata kecerdasan adversitas siswa tergolong tinggi. Sedangkan standard deviasi = 4,84 menyatakan bahwa jawaban siswa mengenai tes yang diberikan tidak banyak beragam.

3. Variabel Rasa Ingin Tahu ( $X_2$ )

Tabel 3. Rasa Ingin Tahu

No.	Ukuran Deskriptif	Nilai
1.	Modus	71
2.	Median	74,50
3.	Mean	75,89
4.	Simpangan Baku	4,844
5.	Minimum	69
	Maksimum	89

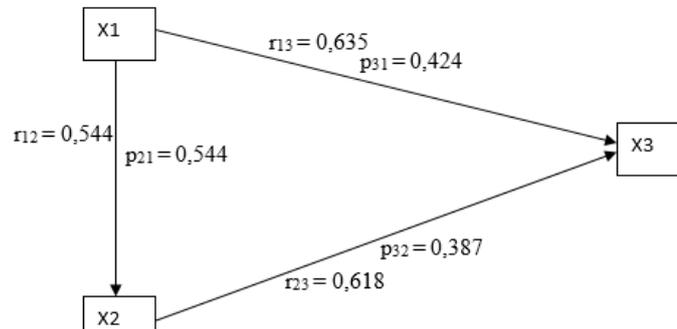
Dari data pada tabel 3 di atas dapat diketahui nilai rata-rata = 75,89, median = 74,50, modus = 71, Standar deviasi = 4,844, nilai terendah = 69, nilai tertinggi = 89. Nilai rata-rata = 75,89 menyatakan bahwa rata-rata siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang diharapkan sehingga nilai rata-rata rasa ingin tahu siswa tergolong tinggi. Sedangkan standard deviasi = 4,844 menyatakan bahwa jawaban siswa mengenai tes yang diberikan tidak banyak beragam.

Sebelum melakukan analisa lebih jauh, terlebih dahulu dilakukan uji Multikolinearitas, Uji Heteroskedastisitas, Uji Normalitas Galat dan Uji Linearitas Regresi sebagai berikut:

a. Uji Multikolinearitas. Dari hasil pengujian didapatkan nilai  $VIF = 1,420 < 10$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan berarti data tidak mengalami multikolinearitas. b. Uji Heteroskedastisitas. Dari gambar Scatterplot diketahui ada pola tertentu, seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak dan berarti mengalami heteroskedastisitas. c. Uji Normalitas Galat. Dari uji normalitas Galat diketahui nilai *Kolmogorov-Smirnov Z Unstandardized Residual* = 0,518 dan *Sig.* = 0,952 > 0,05. Karena nilai *Sig.* > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak dan berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. d. Uji Linearitas Regresi : d.1). Uji linearitas regresi kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep diketahui nilai  $F_{hitung} = 1,535$  dan *Sig. Deviation from Linearity* = 0,106 > 0,05. Karena nilai *Sig. Deviation from Linearity* > 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan berarti hubungan kecerdasan adversitas ( $X_1$ ) dan pemahaman konsep matematika ( $X_3$ ) linear. d.2). Uji linearitas rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep, diketahui nilai  $F_{hitung} = 0,556$  dan *Sig. Deviation from Linearity* = 0,906 > 0,05. Karena nilai *Sig. Deviation from Linearity* > 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan berarti hubungan rasa ingin tahu ( $X_2$ ) dan pemahaman konsep matematika ( $X_3$ ) linear. d.3). Uji linearitas kecerdasan adversitas terhadap rasa ingin tahu, diketahui nilai  $F_{hitung} = 1,200$  dan *Sig. Deviation from Linearity* = 0,286 > 0,05. Karena nilai *Sig. Deviation from Linearity* > 0,05, maka

Ho ditolak dan H1 diterima dan berarti hubungan Kecerdasan Adversitas ( $X_1$ ) dan Rasa Ingin Tahu ( $X_2$ ) linear.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistika model *path analysis* (analisis jalur).



Gambar 2. Analisis Jalur

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka hasil pengujian hipotesis pertama didapatkan bahwa nilai Sig. = 0,000 < 0,05 dengan nilai  $t_{hitung} = 4,790 > t_{tabel} = 1,665$ , maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep matematika dan besarnya pengaruh langsung tersebut adalah  $(0,424)^2 \times 100\% = 17,98\%$ . Hasil pengujian hipotesis kedua diperoleh nilai Sig.=0,000 < 0,05 dengan nilai  $t_{hitung} = 4,372 > t_{tabel} = 1,665$ , maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika dan besarnya pengaruh langsung adalah  $(0,387)^2 \times 100\% = 14,98\%$ . Hasil pengujian hipotesis ketiga didapatkan nilai Sig. = 0,000 < 0,05 dengan nilai  $t_{hitung} = 6,148 > t_{tabel} = 1,665$ , maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap rasa ingin tahu dan besarnya pengaruh langsung adalah  $(0,544)^2 \times 100\% = 29,59\%$ . serta hasil pengujian hipotesis keempat diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,392 > t_{tabel} = 1,665$ , maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  dapat diartikan bahwa terdapat berpengaruh tidak langsung yang signifikan kecerdasan adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika dan besarnya pengaruh tidak langsung adalah  $(0,2105)^2 \times 100\% = 4,43\%$ . Perlu dilihat pula bahwa nilai  $p_{321} = 0,2105 < \text{nilai } p_{31} = 0,424$ , maka dapat diartikan pengaruh tidak langsung kecerdasan adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika tidak efektif.

### **Pembahasan**

Pengaruh kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep matematika. Dari hasil analisis di atas tampak bahwa nilai Sig. 0,000 < 0,05 dengan nilai  $t_{hitung} = 4,790$ , sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep matematika dan besarnya pengaruh langsung tersebut adalah 17,98%. Hasil analisis data penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang tentang pengaruh kecerdasan adversitas

terhadap prestasi belajar matematika siswa SMPN di Jakarta yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *adversity quotient* terhadap prestasi belajar matematika pernah dilakukan oleh Supardi U.S. dengan populasi penelitian seluruh siswa SMPN 217 Jakarta.(Supardi U.S. Jurnal Formatif (3)1:61-71.ISSN:2088-351X). Hal ini semakin menguatkan penulis untuk mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh langsung dan signifikan kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep matematika. Semakin tinggi kecerdasan adversitas seorang siswa maka semakin tinggi pula pemahaman konsep matematika siswa tersebut. Hal ini dibuktikan dengan uji linearitas di atas. Dengan demikian dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika dapat dilakukan dengan peningkatan kecerdasan adversitas.

Pengaruh rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. Dari analisis di atas tampak bahwa nilai Sig.=0,000 < 0,05 dengan nilai  $t_{hitung} = 4,372$ , sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika dan besarnya pengaruh langsung tersebut adalah 14,98%. Hasil analisis data penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang hampir sama tentang pengaruh rasa ingin tahu dan percaya diri terhadap hasil belajar matematika kelas VII MTs Negeri I kota Cirebon yang pernah dilakukan oleh (IH Amelia,M. Munawaroh dan A Muchyidin .2016) dengan hasil rasa ingin tahu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini semakin menguatkan penulis untuk mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh langsung dan signifikan rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa terutama pemahaman konsep matematika dapat dilakukan dengan meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa . semakin tinggi rasa ingin tahu seorang siswa maka semakin tinggi pula pemahaman konsep matematikanya.

Pengaruh kecerdasan adversitas terhadap rasa ingin tahu. Dari hasil analisis di atas tampak bahwa nilai Sig. = 0,000 < 0,05 dengan nilai  $t_{hitung} = 6,148$ , sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap rasa ingin tahu dan besarnya pengaruh langsung tersebut adalah 29,59%. Hasil analisis data penelitian tersebut memberikan temuan bahwa terdapat berpengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu penulis mengambil kesimpulan bahwa kecerdasan adversitas berpengaruh secara signifikan terhadap rasa ingin tahu. Kecerdasan adversitas seseorang saling terkait dengan rasa ingin tahu seorang siswa tentang apa yang harus dipelajarinya. Semakin tinggi kecerdasan adversitas seorang siswa semakin tinggi pula rasa ingin tahu siswa tersebut. Pengaruh tidak langsung kecerdasan adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}=2,392 > t_{tabel}= 1,665$ , dapat diartikan bahwa terdapat berpengaruh tidak langsung yang signifikan kecerdasan adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika dan besarnya pengaruh tidak langsung adalah  $(0,2105)^2 \times 100\% = 4,43\%$ . Hasil analisis data penelitian tersebut memberikan temuan baru bahwa terdapat pengaruh tidak langsung kecerdasan adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. Untuk itu penulis mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh tidak langsung yang signifikan kecerdasan

adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika. Dan karena nilai  $p_{321} = 0,2105 < \text{nilai } p_{31} = 0,424$ , maka pengaruh tidak langsung kecerdasan adversitas melalui rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika kurang efektif. Untuk itu dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pemahaman konsep matematika, seorang siswa dapat langsung dengan meningkatkan kecerdasan adversitasnya atau langsung dengan meningkatkan rasa ingin tahunya.

## **PENUTUP**

Berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis dan hasil analisis pengolahan data penelitian di atas , maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep matematika dengan nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} = 4,790$ . Ini berarti bahwa dalam pengujian hipotesis pertama menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ , dengan hipotesis pertama teruji kebenarannya secara signifikan dan dapat diterima. Hal ini juga dibuktikan dengan perolehan nilai besarnya pengaruh langsung sebesar 17,98%. Hal ini membuktikan bahwa upaya peningkatan pemahaman konsep matematika melalui kecerdasan adversitas perlu ditingkatkan sehingga ke depan guru dalam kegiatan belajar mengajar program linear lebih memperhatikan peningkatan kecerdasan adversitas siswa, sehingga pemahaman konsep matematika semakin meningkat.
2. Terdapat pengaruh langsung yang signifikan rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep matematika dengan nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} = 4,372$ . Ini berarti bahwa dalam pengujian hipotesis kedua menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ , dengan hipotesis kedua teruji kebenarannya secara signifikan dan dapat diterima. Hal ini juga dibuktikan dengan perolehan nilai besarnya pengaruh langsung sebesar 14,98%. Hal ini membuktikan bahwa upaya peningkatan pemahaman konsep matematika melalui rasa ingin tahu perlu ditingkatkan sehingga ke depan guru dalam kegiatan belajar mengajar program linear lebih memperhatikan peningkatan rasa ingin tahu siswa, sehingga pemahaman konsep matematika siswa semakin meningkat.
3. Terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap rasa ingin tahu dengan nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} = 6,148$ . Ini berarti bahwa dalam pengujian hipotesis ketiga menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ , dengan hipotesis ketiga teruji kebenarannya secara signifikan dan dapat diterima dengan perolehan nilai besarnya pengaruh langsung sebesar 29,59%. Hal ini membuktikan bahwa upaya peningkatan rasa ingin tahu siswa melalui kecerdasan adversitas perlu ditingkatkan sehingga ke depan guru dalam kegiatan belajar mengajar program linear lebih memperhatikan peningkatan kecerdasan adversitas, sehingga berdampak positif pada meningkatnya rasa ingin tahu siswa.
4. Terdapat pengaruh tidak langsung yang signifikan kecerdasan adversitas terhadap pemahaman konsep matematika melalui rasa ingin tahu. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} = 2,392 > t_{tab} = 1,665$  dan besar pengaruh tidak langsung tersebut adalah 4,43%. Dengan demikian pengaruh total variabel rasa ingin tahu terhadap variabel pemahaman konsep matematika adalah 40,26%.

Dari hasil penelitian ini ditemukan pula bahwa terdapat pengaruh tidak langsung yang signifikan kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa terhadap pemahaman konsep matematika dalam belajar program linear melalui rasa ingin tahu oleh siswa tersebut. Implikasinya dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep program linear dan dalam belajar matematika umumnya, seorang guru matematika perlu meningkatkan kecerdasan adversitas melalui peningkatan rasa ingin tahu siswa sehingga berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika.

Guru hendaknya memahami dan menambah wawasan serta mempraktekkan bagaimana cara meningkatkan kecerdasan adversitas dan memenuhi kebutuhan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa semakin bersemangat untuk terus mempelajari lebih dalam materi yang sedang dipelajari dan berdampak pada pemahaman konsep matematika lebih mendalam. Hendaknya siswa terus berupaya melatih diri untuk memiliki kemampuan yang lebih tinggi ketika menghadapi setiap kesulitan atau masalah dalam belajar matematika. Tidak mudah putus asa ketika kesulitan untuk memahami konsep matematika. Siswa membiasakan diri untuk sering bertanya tentang materi yang di pelajari kepada guru dan mencari informasi melalui internet tentang terkait dengan materi pelajaran merupakan usaha-usaha untuk meningkatkan rasa ingin tahu sehingga pemahaman konsep matematika lebih mendalam. Lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah perlu memotivasi dan memfasilitasi para guru untuk melakukan pengembangan diri seperti pelatihan bagaimana guru dapat meningkatkan kecerdasan adversitas siswa dalam belajarnya di era saat ini, serta para guru mau melakukan penelitian. Hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pengembangan kurikulum maupun strategi pembelajaran yang lebih tepat di sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Firmansyah, A. U. (2018). Aplikasi simulasi uji coba (tryout) Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) tahun 2018. *Seminar Nasional Royal (SENAR)*, 1(1), 111–114.
- Hamdi, A. S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitaif aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: deepublish.
- Riyanto, S., Hatmawan, A. A., & Metode. (2020). *Riset Penelitian Kuantitatif, Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Deepublish Publisher.
- Simanjuntak, M. B. (2020). The effects of integration between kurikulum 2013 and cambridge curriculum in English (Study case taken from saint peter's junior high school). *Journal Of Advanced English Studies*, 3(1), 50–59.
- Sugiyono. (2009). *Methods of quantitative research, qualitative and R & D*. Alfabeta.
- Supardi U.S. (2013). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Change Publication.
- Virgana. (2014). *Aplikasi Materi Matematika Pada Pelajaran IPA di Sekolah Menengah Atas*. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan.