

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FOCUS EXPLORE REFLECT APPLY* (FERA) DENGAN PENDEKATAN *SCIENCE WRITING HEURISTIC* (SWH) TERHADAP *ADVERSITY QUOTIENT* PESERTA DIDIK

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan

Oleh :

**DESI PUSPASARI
NPM. 1911100055**

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H/2023 M**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FOCUS EXPLORE REFLECT APPLY (FERA)* DENGAN PENDEKATAN *SCIENCE WRITING HEURISTIC (SWH)* TERHADAP *ADVERSITY QUOTIENT* PESERTA DIDIK

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan

Oleh :
DESI PUSPASARI
NPM. 1911100055

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H/2023 M**

ABSTRAK

Adversity Quotient adalah kemampuan dasar ilmiah dalam bentuk respon terhadap kesulitan atau kemampuan bertahan dan mengatasi masalah dalam tantangan hidup, termasuk dalam kesulitan dalam pembelajaran matematika. Pra penelitian memberikan informasi bahwa Kemampuan *Adversity Quotient* peserta didik Kelas IV di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu masih tergolong rendah. Sehingga peneliti bertujuan melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Focus, Explore, Reflect, Apply* (FERA) dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) terhadap *Adversity Quotient* peserta didik Kelas IV di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

Metode penelitian yang digunakan secara spesifik yakni pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *Quasi Experiment* dengan kelas eksperimen yakni kelas 1V^A berjumlah 23 peserta didik serta kelas kontrol yakni kelas 1V^B berjumlah 23 peserta didik, sedangkan instrumen yang digunakan berupa angket *Adversity Quotient* yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, Teknik analisis data yakni uji N-gain dan menguji hipotesis dengan *Independent Sample T Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen yakni 0,61 berkategori sedang, untuk rata-rata N-Gain pada kelas kontrol yakni 0,22 berkategori rendah. Hasil uji hipotesis dengan nilai *Sig.(2-Tailed) < P Value* yaitu $0,00 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) terhadap *Adversity Quotient* Peserta didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

Kata Kunci: *Focus Explore Reflect Apply. Science Writing Heuristic. Adversity Quotient.*

ABSTRACT

Adversity Quotient is a basic scientific ability in the form of a response to difficulties or the ability to survive and overcome problems in life's challenges, including difficulties in learning mathematics. Pre-research provides information that the Adversity Quotient Ability of Class IV students is in MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu is still relatively low. So the researcher aims to conduct research to find out whether there is an influence of the Focus, Explore, Reflect, Apply (FERA) learning model with the Science Writing Heuristic (SWH) Approach on the Adversity Quotient of Class IV students at MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

The research method used specifically is a quantitative approach and a Quasi Experiment type of research with an experimental class, namely class 1VA, with 23 students and a control class, namely class 1VB, with 23 students, while the instrument used is an Adversity Quotient questionnaire which has been tested for validity and reliability. , The data analysis technique is the N-gain test and testing the hypothesis with the Independent Sample T Test.

The research results showed that the average N-Gain in the experimental class was 0.61 in the medium category, while the average N-Gain in the control class was 0.22 in the low category. The results of the hypothesis test with a value of $\text{Sig. (2-Tailed)} < P \text{ Value}$, namely $0.00 < 0.05$, so it can be concluded that there is an influence of the Focus Explore Reflect Apply (FERA) learning model with the Science Writing Heuristic (SWH) Approach on the Participants' Adversity Quotient Class IV student at MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

Keywords: Focus Explore Reflect Apply. Science Writing Heuristic. Adversity Quotient.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Desi Puspasari

NPM : 1911100055

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) Dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) Terhadap Meningkatkan *Adversity Quotient* Peserta Didik” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebutkan dalam footnote dan daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 09 September 2023

Penulis



Desi Puspasari

1911100055



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN.

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
FOCUS EXPLORE REFLECT APPLY
(FERA) DENGAN PENDEKATAN SCIENCE
WRITING HEURISTIC (SWH) TERHADAP
ADVERSITY QUOTIENT PESERTA DIDIK**

Nama : **Desi Puspasari**
NPM : **1911100055**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Hasan Sastra Negara, M.Pd
NIP. 197903212011012003

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FOCUS EXPLORE REFLECT APPLY (FERA) DENGAN PENDEKATAN SCIENCE WRITING HEURISTIC (SWH) TERHADAP ADVERSITY QUOTIENT PESERTA DIDIK**, yang disusun oleh: Desi Puspasari, NPM. 1911100055, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari kamis, Tanggal 07 september 2023 pukul 08:00-09:30 WIB, Tempat: GB.2GH

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd (.....)

Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd (.....)

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Desi Puspasari, M.Pd
1911100055 98803 2 002

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (5) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (6)

Artinya: “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(5) Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (6)”
(QS. Al-Insyirah : 5 dan 6)¹

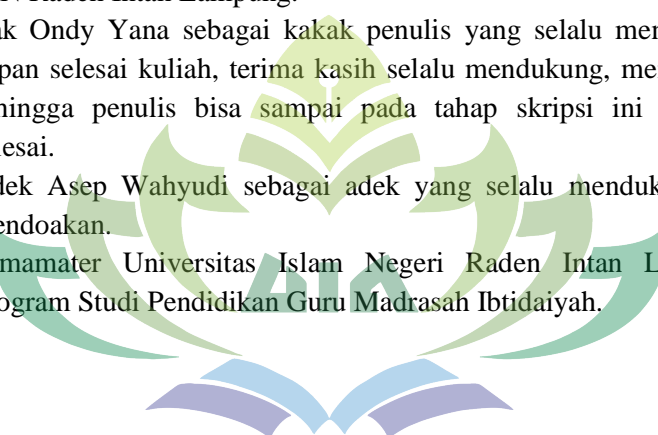


¹ Alquran dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan Juz 21-30 (Jakarta: Departemen Agama RI, 2019), h. 900-901.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat, karunia, serta kelancaran yang Engkau berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa hormat, cinta dan ungkap terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis tercinta yakni: Ayahanda India Putra dan Bunda Asmi Yati. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan, semangat dan doa-doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sekaligus menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas UIN Raden Intan Lampung.
2. Cak Ondy Yana sebagai kakak penulis yang selalu menanyakan kapan selesai kuliah, terima kasih selalu mendukung, mendoakan, sehingga penulis bisa sampai pada tahap skripsi ini akhirnya selesai.
3. Adek Asep Wahyudi sebagai adek yang selalu mendukung dan mendoakan.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.



RIWAYAT HIDUP

Desi Puspasari lahir pada tanggal 28 Februari 2001 di desa Sura kecamatan Runjung Agung Kabupaten Ogan Komering Ulu selatan Sumatra Selatan. Penulis merupakan putri kedua Dari tiga bersaudara dari pasangan ayahanda India Putra dan ibunda Asmi Yati. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar (SD) di SD Negeri Sura, desa Sura, Kecamatan Runjung Agung pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan ke SMP Negeri 1 Runjung Agung sampai pada tahun 2016. Setelah itu penulis melanjutkan ke jenjang SMA di SMA Yadika Bandar Lampung pada tahun 2016 sampai dengan tahun 2019.

Pada Tahun 2019 penulis melanjutkan jenjang pendidikan perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pada bulan juni 2022 penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di desa sura runjung agung, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan. Pada bulan Agustus 2022 penulis melaksanakan praktik pengalaman lapangan (PPL) di MIMA 07 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun 2022.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobil'alamin puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, dan Karunia-Nya serta mempermudah semua urusan penulis. Shalawat serta Salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Selama penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Pendidik Madrasah ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
3. Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu serta sabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan (Khususnya dosen jurusan pendidikan pendidik madrasah ibtidaiyah) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama penulis menuntut ilmu di fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Hasihah, S.Pd.I selaku Kepala MIMA 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung dan Ibu Resky Maryana, S.Pd dan Ibu Destrilia,S.Pd selaku pendidik kelas dan sekaligus pendidik mata pelajaran matematika, seluruh staf, karyawan serta peserta didik yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penelitian skripsi ini.
6. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua serta berkenan membalas semua kebaikan yang

diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum, Wr.Wb

Bandar Lampung. 09 September 2023

Penulis,



Desi Puspasari

NPM. 1911100055



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
H. Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	17
A. Model Pembelajaran <i>Focus Explore Reflect And Apply</i> (<i>FERA</i>).....	17
B. Pendekatan <i>Science Writing Heuristic</i> (SWH)	21
C. Model Pembelajaran <i>Focus Explore Reflect And Apply</i> (<i>FERA</i>) dengan Pendekatan <i>Science Writing Heuristic</i> (SWH	24
D. <i>Adversity Quotient</i> (AQ)	27
E. Teori Perkembangan Psikologi Anak	39
F. <i>Discovery Learning</i>	42
G. Pengajuan Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Tempat dan Waktu Penelitian	47

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	48
D. Definisi Operasional	50
E. Instrumen Penelitian	50
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	52
G. Uji Prasyarat Analisis.....	54
H. Uji Hipotesis	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
B. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Rekomendasi.....	73
DAFTAR RUJUKAN.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Pengukuran <i>Adversity Quotient</i> peserta didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu	8
Tabel 2.1 Rincian Sintaks Model Pembelajaran <i>Focus Explore Reflect Apply</i> (FERA).....	19
Tabel 2.2 Langkah-langkah Pendekatan <i>Science Writing Heuristic</i> (SWH)	24
Tabel 2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Focus Explore Reflect And Apply</i> (FERA) Dengan Pendekatan <i>Science Writing Heuristic</i> (SWH).....	26
Tabel 2.4 Skor <i>Adversity Quotient</i>	30
Tabel 2.5 Indikator <i>Adversity Quotient</i>	39
Tabel 3.1 Desain penelitian <i>Non equivalent Control Group Design</i> . ..	48
Tabel 3.2 Populasi peserta didik MI Masyariqul Anwar 7 Bandar Lampung	49
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Angket <i>Adversity Quotient</i>	51
Tabel 3.4 Skor <i>Adversity Quotient</i>	51
Tabel 3.5 Ketentuan <i>Kolmogorof Smirnov</i>	55
Tabel 3.6 Kategori Skor N-Gain.....	58
Tabel 4.1 Uji Validitas Konstruks Angket.....	59
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	62
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas	63
Tabel 4.5 Deskripsi Data <i>Adversity Quotient</i>	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis	64
Tabel 4.7 Rata-rata N-Gain <i>Adversity Quotient</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.8 Deskripsi Kategori <i>Adversity Quotient</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Sintaks Model Pembelajaran Focus Explore Reflect Apply (FERA)	19
Gambar 2.2 Hierarki Kebutuhan Maslow	36



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Prapenelitian
- Lampiran 2 Balasan Izin Prapenelitian
- Lampiran 3 Angket Pra Penelitian
- Lampiran 4 Hasil Pra Penelitian
- Lampiran 5 Kisi-Kisi Wawancara Pra Penelitian Di Madrasah Ibtidaiyah Masyariqul Anwar 7 Bandar Lampung
- Lampiran 6 Instrumen Wawancara Pra Penelitian Di Madrasah Ibtidaiyah Masyariqul Anwar 7
- Lampiran 7 Hasil Wawancara Pra Penelitian Di Madrasah Ibtidaiyah Masyariqul Anwar 7 Bandar Lampung
- Lampiran 8 Hasil Wawancara Pra Penelitian Di Madrasah Ibtidaiyah Masyariqul Anwar 7
- Lampiran 9 Kisi-Kisi Kuesioner Adversity Quotient Sebelum Uji Coba
- Lampiran 10 Angket Adversity Quotient Sebelum Uji Coba
- Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket Adversity Quotient
- Lampiran 12 Kisi-Kisi Kuesioner Adversity Quotient
- Lampiran 13 Angket Adversity Quotient
- Lampiran 14 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 15 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 16 Daftar Nama Responden Uji Coba
- Lampiran 17 Daftar Nama Sampel Kelas Eksperimen
- Lampiran 18 Daftar Nama Sampel Kelas Kontrol
- Lampiran 19 Data Pretes Angket Kemampuan Adversity Kelas Eksperimen
- Lampiran 20 Data Pretes Angket Kemampuan Adversity Kelas Kontrol
- Lampiran 21 Data Postest Angket Kemampuan Adversity Kelas Eksperimen
- Lampiran 22 Data Postest Angket Kemampuan Adversity Kelas Kontrol
- Lampiran 23 Hasil N-Gain
- Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas

Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas

Lampiran 26 Silabus

Lampiran 27 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas
Eksperimen



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian ini berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)* dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic (SWH)* terhadap *Adversity Quotient Peserta didik*”**. Sebelum penulis menguraikan lebih lanjut, maka terlebih dahulu akan dijelaskan istilah dalam proposal ini untuk menghindari kekeliruan bagi pembaca. Dalam penegasan judul ini akan dijelaskan secara umum cakupan penelitian serta membatasi arti kalimat dalam penulisan agar makna yang dimaksud dapat dijabarkan dengan jelas.

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹ Pengaruh merupakan sebuah efek dari suatu hal yang ikut membentuk sifat, wujud, atau kemampuan pada hal lainnya.

2. Model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply (FERA)*

Model pembelajaran FERA termasuk ke dalam model pembelajaran bersiklus (*cycle learning*). Model pembelajaran FERA terdiri dari empat tahap pembelajaran ialah, *Focus, Explore, Reflect, and Apply*.² Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply (FERA)* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh *National Science Center (NSRC)*.

3. Pendekatan *Science Writing Heuristic (SWH)*

Pendekatan *Science Writing Heuristic (SWH)* adalah suatu pendekatan yang menggunakan teori belajar konstruktivisme. *Science Writing Heuristic (SWH)* menekankan bahwa pengetahuan adalah konstruksi (bentuk sendiri). *Science*

¹ Munthe, Yusnita Ulfah, and Fauzi Arif Lubis, “Pengaruh Dan Efektivitas Media Sosial Pada Proses Pengumpulan Zakat, Infaq, Dan Sedekah: Studi Kasus Di Lembaga Amil Zakat Al-Washliyah Beramal (LAZ WASHAL) Sumatera Utara,” *JIEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen* 2, no. 2 (2022): 2536–46.

² Wayan Suana, “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Keterampilan Proses,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2019): 15–22.

Science Writing Heuristic (SWH) merupakan salah satu pendekatan *writing to learn* yang membimbing peserta didik untuk berpikir seperti ilmuwan karena mengikut sertakan pengamatan dan aktivitas.³ *Science Writing Heuristic* (SWH) menekankan kemahiran menulis yang ditemukan dari aktivitas tertentu.

4. *Adversity Quotient*

Adversity Quotient adalah suatu kerangka kerja yang konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan pengertian semua segi kesuksesan, *Adversity Quotient* ialah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon anda terhadap kesulitan.⁴ *Adversity Quotient* adalah kemampuan bertahan dan mengatasi masalah dalam tantangan hidup.

5. Peserta didik

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.⁵ Peserta didik adalah orang yang secara sadar mengikuti program formal atau informal yang terencana dalam menumbuhkembangkan kemampuannya.

B. Latar Belakang Masalah

Pengembangan Sumber Daya Manusia merupakan dimensi penting dalam proses pembangunan nasional yang saling berkaitan dengan pembangunan dimensi ekonomi.⁶ Oleh sebab itu, pengembangan sumber daya manusia harusnya mendapat perhatian

³ Siti Zumronah, R. Firmansyah, and Muhammad Zammi, "Pengembangan Petunjuk Praktikum Kimia Berbasis POGIL (Process Oriented Guided Inquiry Learning) Bermuatan SWH (Focus, Explore, Reflect, and Apply) Pada Materi Stoikiometri Kelas X Di MA Futuhiyyah 2 Mranggen Demak," *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA* 9, no. 1 (2019): 77–86.

⁴ Paul G Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2019).

⁵ "Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," n.d.

⁶ Riadi et al., "Pelaksanaan Manajemen Sumber Daya Manusia Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Mataram," *Jurnal: Praktisi Administrasi Pendidikan*, 2020.

yang serius, dengan dukungan fasilitas, sistem pendidikan, dan tenaga pengajar, serta harusnya direncanakan dengan cermat dan metodis.

Masalah yang berkaitan dengan tugas seorang pendidik menjadi pembicaraan di masyarakat sehingga aspek kompetensi yang harus dimiliki pendidik menjadi penilaian public tersebut. Rendahnya mutu pembelajaran yang disebabkan oleh tuntutan bagi seorang pendidik, minimnya sarana dan prasarana di sekolah, dan rendahnya kompetensi yang dimiliki oleh pendidik juga menyebabkan proses dalam pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Dalam aspek lain, pendidik dituntut untuk dapat memberikan yang terbaik bagi peserta didiknya. Padahal untuk mencapai tujuan pendidikan tidak terjadi semudah itu, tetapi diperlukan juga proses belajar yang panjang dan kemauan belajar yang kuat dari seorang pendidik itu sendiri.⁷

Sistem pendidikan dan tenaga pendidik adalah bagian dari suatu subsistem pendidikan nasional, sekaligus merupakan faktor kunci dan memiliki peran yang sangat strategis.⁸ Pada hakikatnya, penyelenggaraan dan keberhasilan proses pendidikan pada semua jenjang dan semua satuan pendidikan ditentukan oleh faktor pendidik, disamping perlunya unsur-unsur penunjang lainnya bagi peserta didik dalam proses belajar.

Belajar merupakan aktivitas yang selalu dilakukan manusia sepanjang hidupnya, manusia harus terus belajar agar bisa mendapatkan perubahan dalam dirinya.⁹ Belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku. Seorang yang mengalami perubahan sikap, pengetahuan dan kemampuan kearah yang lebih baik menandakan bahwa yang bersangkutan telah belajar, belajar

⁷ Nurul Hidayah, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 1 (2018): 139–54.

⁸ Awwaliyah, Robiatul, and Hasan Baharun, "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam)," *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 19, no. 1 (2019): 34–49.

⁹ Abdul Hamid Wahid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Sofiatul Maimuna, "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2021): 1–17.

yang baik dicapai melalui intraksi dari berbagai faktor yang mendukung.¹⁰ Manusia dapat mewujudkan segalanya menuju lebih baik lagi dengan belajar, yang juga dapat membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Perintah belajar atau menuntut ilmu dalam Islam yang tertulis dalam firman Allah:

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ ۝ ٤٣

Artinya: “Perumpamaan-perumpamaan itu Kami buat untuk manusia. Namun, tidak ada yang memahaminya, kecuali orang-orang yang berilmu”. (QS. Al-Ankabut: 43).¹¹

Berdasarkan surat Al-Ankabut: 43 maka dijelaskan tentang perintah Allah kepada manusia untuk menuntut ilmu, dan menjadikan ilmu yang dimilikinya dapat bermanfaat dan memiliki kepribadian baik, beriman, bertakwa kepada Allah SWT.¹² Salah satunya yaitu ilmu matematika yang dimana dibutuhkan dalam kehidupan manusia.

Matematika memiliki peran penting bagi diri sendiri maupun orang lain karena matematika merupakan ilmu ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi moderen.¹³ Matematika ialah salah satu ilmu yang diperlukan dalam kehidupan manusia, karena melalui pembelajaran matematika peserta didik akan dilatih berpikir kritis, logis, sistematis, dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴ Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang terdapat pada semua

¹⁰ Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia,” *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar 7*, no. 1 (2020).

¹¹ Tim Al-Qosbah, *Al-Qur’anulkarim Hafazan 7* (Bandung: Al-Qosbah, n.d.)401.

¹² D Winarti and D Khusnah, “Keistimewaan Pendidikan Islam Dan Tipologi Pendidik Ideal Dalam Al-Quran Dan Hadis,” *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam 4*, no. 1 (2021): 01–23.

¹³ Rany Widyastuti, “Understanding Mathematical Concept: The Effect of Savi Learning Model with Probing-Prompting Techniques Viewed from Self-Concept,” *Journal of Physics: Conference Series 1467*, no. 1 (2020).

¹⁴ Umar Umar, Hasratuddin Hasratuddin, and Edy Surya, “Pengembangan LKPD Berbasis Model Think Aloud Pair Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SD Negeri 067248 Medan,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 6*, no. 3 (2022): 3402–16.

jenjang sekolah, setiap kelas dan jenjang sekolah pasti memiliki pembelajaran matematika.

Pelajaran matematika merupakan salah satu sarana dalam bentuk peserta didik untuk dapat berfikir secara alamiah, kritis dan kreatif.¹⁵ Dapat peneliti simpulkan pembelajaran matematika di SD ialah proses sengaja di rancang dengan tujuan mengembangkan keterampilan serta kemampuan peserta didik untuk berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika mulai dipelajari dan diajarkan pada semua segi kehidupan. Matematika merupakan segi ilmu yang menduduki peranan penting dalam bidang pendidikan. Sebagaimana dengan firman Allah SWT yang berkaitan dengan pembelajaran matematika:

وَجَعَلْنَا اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ آيَاتَيْنِ فَمَحَوْنَا آيَةَ اللَّيْلِ وَجَعَلْنَا آيَةَ النَّهَارِ مُبْصِرَةً لِّتَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ وَلِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ وَكُلَّ شَيْءٍ فَصَّلْنَاهُ تَفْصِيلًا ۝ ١٢

Artinya: “Kami jadikan malam dan siang sebagai dua tanda (kebesaran Kami). Kami hapuskan tanda malam dan Kami jadikan tanda siang itu terang benderang agar kamu (dapat) mencari karunia dari Tuhanmu dan mengetahui bilangan tahun serta perhitungan (waktu). Segala sesuatu telah Kami terangkan secara terperinci”. (QS. Al-Isra’: 12).¹⁶

Matematika adalah sebuah produk sosial budaya yang dijadikan sebagai alat berpikir untuk memecahkan suatu masalah yang didalamnya berisi aksioma-aksioma, definisi, teorema, pembuktian dan masalah juga solusi.¹⁷ Matematika adalah ilmu pasti yang berkaitan dengan angka yang perlu dipahami setiap orang, terutama peserta didik yang masih berada pada jenjang pendidikan

¹⁵ Bambang Sri Anggoro and Dkk, “Mathematical-Analytical Thinking Skills: The Impacts and Interactions of Open-Ended Learning Method & Self-Awareness (Its Application on Bilingual Test Instruments),” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Kesulitan Dalam Belajar Matematika* 1, no. 1 (2021): 89–107.

¹⁶ Al-Qosbah, *Al-Qur’anulkarim Hafazan* 7, 284.

¹⁷ Jero Budi Darmayasa and Agusmanto. J. B. Hutauruk, *Buku Ajar Matematika Sekolah SMP* (Deepublis, 2018).

dasar.¹⁸ Dalam pembelajaran matematika untuk mendapatkan kesempatan mencari pengalaman matematika seorang bukan hanya sekedar menghitung, mengingat dan memahami materi pembelajaran yang ada, melainkan harus memiliki kemampuan mengatasi kesulitan dalam belajar matematika itu sendiri.

Menurut Pohken bahwa dalam belajar matematika munculnya pemikiran yang kreatif adalah dengan mengembangkan berpikir logis dan divergen dimana dalam kegiatan berpikirnya mampu menunjukkan indicator berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah aktivitas mental manusia dalam memecahkan masalah matematika dengan kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban atau menemukan satu jawaban yang sama tetapi dengan banyak cara yang berbeda.¹⁹

Kemampuan mengatasi kesulitan dalam belajar bisa dikenal dengan istilah *Adversity Quotient*. *Adversity Quotient* (AQ) adalah kecerdasan untuk mengatasi kesulitan. Stoltz mengelompokkan orang kedalam 3 kategori. AQ, yaitu *quitters* (AQ rendah), *campesr* (AQ sedang), dan *climbers* (AQ tinggi).²⁰

Quitters merupakan kelompok orang yang kurang memiliki kemampuan untuk menerima tantangan dalam hidupnya. *Campers* merupakan kelompok orang yang sudah memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi masalah dan tantangan yang ada, namun mereka berhenti karena merasa sudah tidak mampu lagi. Sedangkan *climbers* merupakan kelompok orang yang memilih untuk terus bertahan untuk berjuang menghadapi berbagai macam hal yang akan terus menerjang, baik itu dapat berupa masalah, tantangan, hambatan, serta hal-hal lain yang terus didapat setiap harinya.

¹⁸ Dinda Zhila Azhari, Irfan Sudahri Damanik, and Dedi Suhendro, "Penerapan Algoritma C4. 5 Untuk Klasifikasi Tingkat Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika," *FATIMAH: Penerapan Teknologi Dan Sistem Komputer* 1, no. 1 (2022): 11–20.

¹⁹ Hasan Sastra Negara, "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Gaya Belajar Kelas VII SMP," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019).

²⁰ Paul G. Stoltz, *Faktor Paling Penting Dalam Meraih Sukses: Adversity Quotient* (Jakarta: Grasindo, 2018).

Misalnya, dalam menghadapi soal matematika yang tidak biasa dikerjakan, peserta didik *quitter* cenderung menghindari tidak mau mencobanya karena merasa tidak akan mampu menyelesaikannya. Peserta didik *camper* akan cenderung mencoba mengerjakannya tapi ketika tampak rumit diapun meninggalkannya. Sedangkan peserta didik *climber* akan berusaha keras untuk menyelesaikan soal tersebut.²¹

Adversity Quotient dapat diartikan sebagai daya juang atau kemampuan mempertahankan maupun mencapai sesuatu yang dilakukan dengan gigih.²² *Adversity Quotient* (AQ) bisa menolong orang menguatkan keahlian, pekerja keras, kegigihan, tanggung jawab serta intensitas dalam mengalami tantangan hidup tiap hari dengan senantiasa berpedoman pada prinsip-prinsip serta angan-angan.²³

Istilah *Adversity Quotient* di ambil dari konsep yang dikembangkan oleh Paul G. Stoltz, Ph. D. Presiden PEAK Learning, Inc, sekaligus mengenalkan tiga bentuk kecerdasan, yaitu, IQ (*Intelegensi Quotient*) untuk intelegensi, EQ (*Emotional Quotient*) untuk kecerdasan emosi, dan SQ (*Sipiritual Quotient*) untuk kecerdasan spiritual. Tiga tersebut dianggap belum cukup untuk menjadi modal seseorang untuk meraih suatu kesuksesan, karena ada faktor lain berupa motivasi dan dorongan dari dalam, serta sikap pantang menyerah. Kemudian Stoltz, mengembangkan sebuah konsep mengenai kecerdasan *Adversity Quotient*.

Apabila individu memiliki perilaku *Adversity Quotient*. Maka seorang akan mampu mengolah suatu masalah yang dihadapinya sehingga dapat menghasilkan suatu jalan keluar dari masalah serta dapat mempermudah meraih suatu kesuksesan.

Namun berdasarkan hasil pra penelitian dengan mengukur *Adversity Quotient*. Maka seorang akan mampu mengolah suatu

²¹ Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*.

²² Tim pusat bahasa Depdikna, "Kamus Bahasa Indonesia" (Jakarta, 2018).

²³ Luh Gede Bevi Libraeni, Ni Made Mila Rosa Desmayani, and Ayu Gede Willdahlia., "Pengaruh Intelligence Quotient Pada Pemahaman Akuntansi Dengan Emotional Quotient Dan Adversity Quotient Sebagai Pemoderasi (Studi Kasus Pada Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia-INSTIKI)," *Jurnal E-Bis: Ekonomi Bisnis* 6, no. 2 (2022): 407-15.

masalah yang dihadapinya sehingga dapat menghasilkan suatu jalan keluar dari masalah serta dapat mempermudah meraih suatu kesuksesan.

Oleh karena itu peneliti mengambil *Adversity Quotient* (AQ) sebagai bahan penilaian untuk melihat seberapa besar AQ yang dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi suatu persoalan yang berkaitan dengan ilmu matematika. Banyak peserta didik yang menganggap matematika adalah ilmu yang sangat sulit untuk dipelajari dan dimengerti.

Dari pemaparan di atas, rendahnya kemampuan *Adversity Quotient* (AQ) ditemukan di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil pra penelitian dengan mengukur *Adversity Quotient* peserta didik kelas IV di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa *Adversity Quotient* mayoritas masih berkategori Quitters, hal tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini²⁴:

Tabel 1.1
Hasil Pengukuran Adversity Quotient peserta didik Kelas IV
MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu
Bandar Lampung

No	Kategori <i>Adversity Quotient</i>	Jumlah Peserta didik	Presentase
1	Climbers	1	4,3%
2	Campers	3	13%
3	Quitters	19	82,6%
Jumlah		23	100%

Sumber: Perhitungan Hasil Pra Penelitian (**Lampiran 4**)

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan *Adversity Quotient* (AQ) peserta didik MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan

²⁴ Melakukan pra-penelitian kepada peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung pada tanggal 01 Desember 2022 pada pukul 10.00 WIB.

Ratu masih tergolong rendah karena secara mayoritas masih pada tahap *quitters*. Peneliti memberikan instrumen berupa angket tentang kemampuan *Adversity Quotient* (AQ) kepada 23 peserta didik kelas IV. Hasil yang didapat dari angket tersebut terdapat 19 peserta didik termasuk dalam kategori *quitter*, 3 peserta didik termasuk dalam kategori *camper*, dan hanya 1 peserta didik termasuk dalam kategori *climber*.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada Ibu Resky Maryana, S.Pd selaku pendidik bidang studi Matematika kelas IV MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung bisa dilihat bahwa rendahnya kemampuan *Adversity Quotient* (AQ) peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya karena kebanyakan peserta didik kurang dalam memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik dan lebih banyak bermain.

“*Suka bermain, mereka lebih bermain dari pada belajarnya*”.²⁵

Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas sering sekali diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal, otak anak selalu dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar adalah adanya media dan model pembelajaran yang digunakan pendidik saat pembelajaran berlangsung.²⁶

Model pembelajaran yang tidak sesuai dengan pembelajaran matematika menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memecahkan sesuatu persoalan.²⁷ Hal ini

²⁵ Resky, wawancara dengan Pendidik Matematika kelas IV di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung, tanggal 01 Desember 2022 pada pukul 10.00 WIB.

²⁶ Yanti, Yuli, Syifa Fauziah, and Nurull Hidayah. "Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6.2 (2022): 167-182.

²⁷ Holidun Holidun, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelompok Matematika Ilmu Alam Dan Ilmu-Ilmu Sosial," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2018): 29–37.

sesuai dengan pernyataan Ibu Destrilia, S.Pd. selaku pendidik bidang studi matematika kelas VI, menyatakan bahwasanya:

“Pertama yakni kendala yang ada di dalam diri peserta didik bahwa peserta didik masih kurang focus dalam proses pembelajaran, kedua saya merasa dikarenakan saya belum menerapkan pembelajaran yang bisa mengeksplora dan menuliskan jawaban soal dengan baik”.²⁸

Pembelajaran menjadi menyenangkan manakala metode atau model pembelajaran yang digunakan sangat efektif dan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Dengan adanya inovasi metode pembelajaran maka pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pendidik jarang menggunakan metode pembelajaran yang praktis dan mudah dipahami.²⁹

Berbagai metode dan strategi yang bermacam-macam serta mempersiapkan bahan ajaran yang sesuai dan tepat perlu dipilih oleh pendidik yang sesuai dengan kriteria suatu materi pembelajaran, sehingga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk senang dalam belajar ilmu matematika dan mampu dipergunakan dengan baik.³⁰ Model pembelajaran *Focus, Explore, Reflect, and Apply* (FERA) adalah salah satu model pembelajaran yang mendidik peserta didik untuk meningkatkan kemampuan *Adversity Quotient* mereka.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap peserta didik kelas IV, hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memecahkan soal matematika. Peserta didik cenderung langsung menuliskan jawabannya tanpa memasukkan hal-hal yang diketahui dalam soal cerita, serta jawaban yang diberikan cenderung sama dengan peserta didik yang lainnya. Hal

²⁸ Destrilia, wawancara dengan Pendidik Matematika kelas VI di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung, tanggal 01 Desember 2022 pada pukul 10.00 WIB.

²⁹ Hasan Sastra Negara, “Flip Blunder: Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6, no. 2 (2019).

³⁰ Rahmat Diyanto Fitri Dwi Kusuma, Sri Purwanti Nasution, and Bambang Sri Anggoro, “Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer,” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 191–99.

ini difaktori karena kemampuan Adversity Quotient (AQ) mereka masih tergolong rendah. Peserta didik kurang berminat untuk mempelajari materi secara mendalam dengan membaca literatur yang berkaitan dengan pengetahuan dalam pembelajaran matematika.

Model konstruktivisme merupakan model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA). Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang dapat membantu peserta didik membangun sendiri pengetahuannya. Meningkatkan kemampuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik dengan melakukan sejumlah kegiatan dan percobaan. Peserta didik pun dapat menerapkan ilmu pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu peneliti menggunakan model *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) dalam penelitian ini karena model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan kesulitannya dalam mempelajari ilmu matematika dan model ini banyak digunakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, mengingat pentingnya kemampuan peningkatan *Adversity Quotient* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) Dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) Terhadap *Adversity Quotient* Peserta Didik”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Peserta didik masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran, karena belum mencari dan membuktikan sendiri pengetahuan yang mereka dapatkan.
2. Kemampuan *Adversity Quation* peserta didik di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung masih tergolong rendah.
3. Peserta didik belum fokus dan mampu menulis jawaban soal dengan baik.

4. Model pembelajaran yang digunakan pendidik belum dapat memaksimalkan *Adversity Quotient* peserta didik.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Focus, Explore, Reflect, and Apply* (FERA) dengan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)
2. Pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan pendidik didalam kelas yaitu pembelajaran *Discovery learning*
3. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung. Penelitian ini ingin melihat peningkatan *Adversity Quotient* peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh Model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) terhadap *Adversity Quotient* Peserta didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) terhadap *Adversity Quotient* Peserta didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara bersama-sama antara peserta didik yang diberikan model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) berbantu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah

wawasan keilmuan peneliti dan pembaca mengenai penerapan model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) dengan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) terhadap peningkatan *Adversity Quotient* peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung mengenai penerapan model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) dengan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) terhadap peningkatan *Adversity Quotient* peserta didik.

b. Bagi Peserta

- 1) Mendapatkan pembelajaran matematika yang lebih menarik
- 2) Dapat membantu meningkatkan *Adversity Quotient* peserta didik

c. Bagi Pendidik

Sebagai salah satu referensi penerapan model pembelajaran inovatif yang bisa membuat peserta didik lebih aktif dan dapat menambah ketertarikan mereka terhadap pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan variasi penerapan model pembelajaran untuk menyusun program peningkatan kualitas proses pembelajaran disekolah.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan peninjauan pustaka dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, penulis menemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan **“Pengaruh Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) terhadap *Adversity Quotient* Peserta didik”**.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang Ani Daningsih lakukan, didapatkan bahwa terdapat pengaruh penguasaan konsep dan kemampuan argumentasi peserta didik pada materi pencemaran

lingkungan dengan menggunakan penerapan dari *Science Writing Heuristic* (SWH).³¹

2. Berdasarkan hasil penelitian Sari Arfina terdapat pengaruh model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) berbantu video pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan metakognitif dan Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis peserta didik.³² Persamaanya sama-sama menggunakan model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) perbedaannya penelitian ini meningkatkan kemampuan metakognitif dan Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis peserta didik.
3. Berdasarkan dari penelitian Iku Rasmilah bahwa dengan menggunakan penerapan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) terbukti dapat menunjukkan adanya peningkatan yang cukup khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik kelas xi.³³ Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH). Perbedaannya adalah penelitian terdahulu meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengukur kemampuan *Adversity Quotient* peserta didik.
4. Berdasarkan hasil penelitian oleh Sudarman bahwa peserta didik yang memiliki *Adversity Quotient* yang tinggi dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar matematika.³⁴ Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang *Adversity Quotient* peserta didik. Perbedaannya adalah

³¹ Ani Daningsih, "Pengaruh Penerapan Focus, Explore, Reflect, and Apply (SWH) Terhadap Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Pada Materi Pencemaran Lingkungan," 2016.

³² Arfina Sari, "Pengaruh Model Pembelajaran Fera (Focus, Explore, Reflect And Apply) Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Dan Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis Peserta Didik," (Disertasi, UIN Raden Intan Lampung, 2022).

³³ Iku Rasmilah, "Penerapan Pendekatan Focus, Explore, Reflect, and Apply (Swh) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Siswa Kelas Xi. Ips Sma Pasundan Cikalongkulon Materi Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia-Dunia," *Research Of Social Education* 2, no. 1 (2022): 30–44.

³⁴ Sudarman, "Adversity Quotient Pembangkit Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Matematika" 15, no. 1 (2012).

penelitian terdahulu mengukur suatu hubungan antara kecerdasan emosional sedang penelitian yang akan dilakukan mengukur suatu pengaruh model pembelajaran *Focus Explore Reflect Apply* (FERA) dengan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) untuk meningkatkan *Adversity Quotient* peserta didik.

5. Berdasarkan hasil penelitian Ardy Pramesti Regita mengenai Efektivitas Model Pembelajaran *Focus, Explore, Reflect, and Apply* (FERA) dengan pendekatan SAVIR dalam meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik pada Pembelajaran Fisika menunjukkan bahwa sangat efektivitas untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan kemampuan berfikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Focus, Explore, Reflect, and Apply* (FERA) dengan pendekatan SAVIR. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran FERA. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan pendekatan SAVIR dalam meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik, sedangkan penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) dalam meningkatkan *Adversity Quotient* peserta didik.

Secara garis besar *novelty* pada penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu yang relevan di atas yaitu penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran *Focus, Explore, Reflect, and Apply* (FERA) yang belum pernah dikolaborasikan dengan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH).

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing menampakkan titik berat yang berbeda, namun dalam satu kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi.

Bagian awal dalam penulisan skripsi ini memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan, halaman

kata pengantar, halaman daftar isi. Adapun bagian utama dalam penulisan skripsi ini ialah :

1. Bab I Pendahuluan. Penulisan skripsi pada bab ini berisikan, penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis. Penulisan skripsi pada bab ini berisikan, *Teori Focus, Explore, Reflect, and Apply* (FERA), *Teori Science Writing Heuristic* (SWH), *Teori Adversity Quotient* (AQ) dan Pengajuan Hipotesis.
3. Bab III metode Penelitian. Penulis skripsi pada bab ini berisikan, Waktu dan Tempat Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data, Definisi Operasional Variabel, Instrumen Penelitian, Uji Validitas dan Realibilitas Data, Uji Prasarat Analisis dan Uji Hipotesis.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Penulis skripsi pada bab ini berisikan, Deskripsi Data, Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis.
5. Bab V Penutup. Penulisan skripsi pada bab ini berisikan, Kesimpulan dan Rekomendasi.

Bagian akhir dalam penulisan skripsi ini memuat Daftar Rujukan dan Lampiran.³⁵

³⁵ “Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Program Sarjana” (Bandar Lampung: Uin Raden Intan Bandar Lampung, 2020), 15.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)*

Model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)* termasuk ke dalam model pembelajaran bersiklus (*cycle learning*). Model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* terdiri dari empat tahap pembelajaran adalah, *Focus, Explore, Reflect, and Apply*.³⁶ Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh *National Science Center (NSRC)*. Model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)* merupakan model pembelajaran konstruktivis yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya dengan sejumlah aktivitas kerja berupa percobaan sehingga dapat melatih pemahaman dan berbagai keterampilan peserta didik.³⁷ Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini dilakukan oleh peserta didik secara aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, aktif berpikir, menyusun konsep serta memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.³⁸

Adapun pengertian *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)* merupakan model pembelajaran bersiklus yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik berperan aktif dalam

³⁶ Dina Nur Adilah and Rina Budiharti, "Model Learning Cycle 7E Dalam Pembelajaran IPA Terpadu," *Prosiding Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika (SNFPF) Ke-6* 6 (2018): 212–17.

³⁷ Budiman Deni Moh, "Model Pembelajaran Focus, Explore, Reflect and Apply (FERA): Mengembangkan Keterampilan Proses Sains Bagi Pendidik IPA Prajabatan," *Tadris: Jurnal Kependidikan Dan Ilmu Tarbiyah* 3, no. 2 (2018): 131–39.

³⁸ Diane Ravitch, *Developing National Standards in Education* (Universitas Michigan: U.S. Departement of Education, 2018).

menemukan atau membangun pengetahuannya sendiri serta mencari solusi sendiri tanpa terus bergantung pada pendidik.

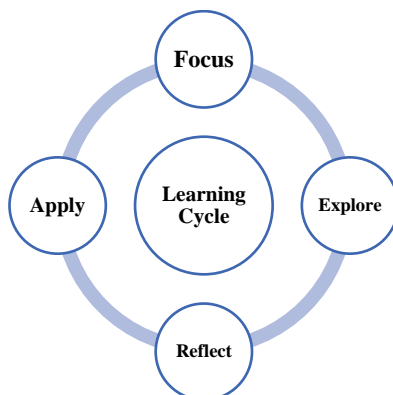
Ada empat tahap dalam model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) yaitu *Focus*, *Explore*, *Reflect*, and *Apply*. Model ini dimulai dengan tahap *Focus* yakni peserta didik menjelajahi dan mengklarifikasi ide-ide yang sudah dimiliki tentang materi pembelajaran. *Explore* di mana peserta didik untuk mengambil bagian dalam penjelajahan langsung dari materi pembelajaran yang sedang dipelajari. *Reflect* di mana pendidik mendorong peserta didik untuk mendiskusikan pengamatan dan rekomendasi mereka menyatukan ide-ide yang mereka miliki. *Apply* di mana pendidik membantu peserta didik untuk mendiskusikan dan menerapkan ide-ide baru mereka di tempat baru dalam keadaan yang baru.³⁹

Model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) merupakan model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik (*student center*) di mana dalam proses pembelajaran peserta didik berperan penuh secara aktif dalam menemukan masalah serta mencari solusi sendiri tanpa bergantung pada pendidik.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA)

Terdapat empat langkah dalam model pembelajaran yaitu *Focus*, *Explore*, *Reflect*, and *Apply*. Gambar di bawah menunjukkan siklus dari sintaks model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) (Gambar 2.1).

³⁹ Judy Braus and David Wood, *Enviromental Education in The Schools* (Universitas Michigan: North American Association for Enviromental Education (NAAE), 2018), 82.



Gambar 2.1
Siklus Sintaks Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA)

Model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) ini merupakan model pembelajaran bersiklus, dimana setelah selesai hingga fase terakhir dapat diulang kembali pada fase awal. Pengulangan siklus dalam pembelajaran ini bergantung pada ketuntasan kompetensi dasar materi yang diajarkan. Berikut akan dibahas secara rinci kegiatan yang dilakukan peserta didik pada empat fase tersebut pada table di bawah ini.

Tabel 2.1
Rincian Sintaks Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA)

Sintaks	Peserta didik
<i>Focus</i> Fokus	1) Menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka dapat sebelumnya terhadap suatu konsep. 2) Mempertimbangkan konsep yang dipelajari. 3) Mendapatkan minat dan motivasi dari fenomena konstektual.
<i>Explore</i> Jelajahi	1) Menguji gagasan yang telah dirumuskan melalui kegiatan eksperimen atau mencari informasi. 2) Membandingkan ide-ide melalui diskusi

Sintaks	Peserta didik
	kelompok. 3) Peragakan pemahaman melalui diskusi Grup.
Reflect Mencer minkan	1) Mengembangkan penjelasan melalui hasil yang diperoleh. 2) Membandingkan hasil pengembangan dengan konsep yang sudah ada. 3) Menggunakan bahasa ilmiah untuk mewakili apa yang diperoleh dalam percobaan.
Apply Menera pkan	1) Menerapkan dan mentransfer pengetahuan yang diperoleh ke dalam konteks yang berbeda. 2) Menghubungkan pengalaman dengan konsep yang didapat. 3) Menyampaikan gagasan dalam konteks yang berbeda.

3. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)*

a. Keunggulan

Peserta didik akan lebih aktif di dalam proses pembelajaran karena untuk mendapatkan pengetahuan, Peserta didik harus mencari sendiri dan harus melalui serangkaian kegiatan yang dapat melatih keterampilan dan pemahaman mereka.⁴⁰ Membimbing peserta didik untuk menerapkan konsep atau pengetahuan yang mereka dapatkan ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat lebih memahami apa yang mereka pelajari.

b. Kelemahan

Model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply (FERA)* juga memiliki kelemahan yaitu memerlukan alokasi waktu yang cukup lama dalam kegiatan pembelajarannya. Peserta didik juga belum terbiasa melakukan fase eksplorasi dan refleksi sehingga mereka

⁴⁰ Andi Setiawan, Belajar Dan Pembelajaran (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), 50.

belum dapat melakukannya sendiri dan masih memerlukan bimbingan dari pendidik.

B. Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)

1. Pengertian Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)

Science Writing Heuristic (SWH) adalah instrumen yang dikembangkan oleh Keys, Hand, Prain & Collins pada tahun 1999, yang berguna untuk belajar dalam kegiatan di kelas. *Science Writing Heuristic* (SWH) memberikan peserta didik template untuk berfikir, melakukan, dan menulis. Selain itu, *Science Writing Heuristic* (SWH) memberikan template kegiatan yang disarankan kepada pendidik untuk mendukung bagian pelapis dari belajar.⁴¹ Instrumen ini mendorong pemahaman ilmiah melalui diskusi dengan cara menulis konsep-konsep. Dengan cara ini, peserta didik memperoleh pengetahuan ilmiah melalui lingkungan pembelajaran berbasis penelitian, termasuk diskusi. Para peserta didik yang memiliki nilai kognitif dan mekanisme kognitif akan terdorong serta terangsang dalam menulis.⁴²

Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) adalah pendekatan pembelajaran yang sekaligus dapat diaplikasikan sebagai format alternatif yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam menulis laporan praktikum dan sebagai pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik/pengajar guna membantu dalam mendesain kegiatan yang berhubungan dengan percobaan atau penyelidikan di laboratorium. Pendekatan ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik, karena menuntun peserta didik untuk menemukan sebuah konsep hasil bentukan dari pikirannya dan format laporan *Science Writing Heuristic* (SWH) ini menggantikan lima bagian format laporan konvensional dari tujuan, metode, pengamatan, hasil, dan

⁴¹ Carolyn S. Wallace, *Writing and Learning in The Science Classroom* (London: Kluwer Academic Publishers, n.d.), 67.

⁴² Nur Sa'dah, "Implementasi Pendekatan Focus, Explore, Reflect, and Apply Pada Laporan Praktikum Berbasis Multipel Representasi Terhadap Kemampuan Interpretasi," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 6, no. 2 (2020): 195–208.

kesimpulan dengan diminta memunculkan pertanyaan, klaim pengetahuan, bukti, metode, deskripsi data, dan refleksi pada perubahan pemikiran peserta didik.⁴³

2. Desain Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)

Komponen pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) dimuat dalam suatu desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) *Pre Classroom Activity*

Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiskusi dalam rangka memperoleh pengetahuan awal dan pemahaman tambahan tentang konsep yang akan dipelajari. Selanjutnya pendidik memberikan stimulus berupa wacana yang disajikan dalam LKS guna merumuskan pertanyaan awal. Pendidik mengajak peserta didik secara berkelompok untuk berdiskusi dalam merumuskan pertanyaan awal sehingga nantinya setiap kelompok memiliki satu pertanyaan awal. Pertanyaan dari masing-masing kelompok akan dibahas dalam diskusi kelas guna memilih pertanyaan yang paling tepat terkait materi yang akan dibahas.⁴⁴

2) *Participation*

Pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan investigasi untuk menjawab pertanyaan awal yang sudah dirumuskan. Pendidik mendorong peserta untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan tersebut. Pada tahap ini peserta didik secara berkelompok merumuskan Langkah-langkah apa yang akan dilakukan untuk membuktikan pertanyaan awal. Kegiatan berikutnya adalah peserta didik melakukan observasi atau percobaan.

3) *Negotiation I*

Pendidik meminta peserta didik merumuskan klaim atau pertanyaan berdasarkan data yang sudah diperoleh dan disertai dengan bukti-bukti yang diamati dalam praktikum.

⁴³ Nelly Wedyawati and Yasinta Lias, *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 61.

⁴⁴ P Sinaga and T. Rahman, "The Effect of Science Writing Heuristic Approach with Multiple Representation in Improving Students' Critical Thinking Skills," *Journal of Physics: Conference Series* 1521, no. 4 (2020).

4) *Negotiation II*

Pendidik meminta peserta didik mempresentasikan hasil praktikum atau observasi yang sudah dilakukan dan melakukan refleksi terhadap tahapan-tahapan yang sudah dilakukan dalam kegiatan praktikum.

Semua komponen yang sudah dilakukan oleh peserta, mereka catat dalam format khusus yaitu laporan format *Science Writing Heuristic* (SWH). Dengan adanya format *Science Writing Heuristic* (SWH) dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan beberapa kemampuan mereka diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan mengembangkan dan mengkomunikasikan ide-ide mereka.
- b) Kemampuan dalam bernegosiasi dan berdiskusi.
- c) Kemampuan mengembangkan pemahaman dari ide-ide utama sebuah ilmu pengetahuan dan kemampuan dalam mempelajari isi dari materi pembelajaran karena peserta diminta untuk menulis tugas yang mengharuskannya untuk menjelaskan, menggambarkan dan mensistesis hukum, teori, prinsip dan konsep yang sudah diajarkan oleh pendidik di kelas.⁴⁵

Peranan pendidik dalam pembelajaran *Science Writing Heuristic* (SWH) adalah supaya dapat mendorong peserta didik untuk dapat merumuskan pertanyaan, hipotesis dan merancang suatu eksperimen. Dalam pendekatan pembelajaran ini pendidik hanya membimbing dan melatih bukan memimpin proses suatu pembelajaran. Tuntutan seperti ini membuat peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dan lebih memotivasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

⁴⁵ R. A Firmansyah and L. H Kumala, "The Ability of Student's Scientific Argumentation of Acid-Base and Buffer Solution Through Focus, Explore, Reflect, and Apply," *Journal of Education in Muslim Society* 5, no. 2 (2018): 166–77.

3. Langkah-langkah Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)

Langkah-langkah pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) ada tiga tahapan yaitu Eksplorasi, Claim dan Refleksi. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:⁴⁶

Tabel 2.2
Langkah-langkah Pendekatan
***Science Writing Heuristic* (SWH)⁴⁷**

Sintaks	Peserta didik
Eksplorasi	Peserta didik bereksperimen atau mencari informasi berdasarkan pada konsep-konsep yang ada sebelumnya.
Claim	Proses menjawab dari data atau informasi yang sudah dihasilkan selama bereksperimen atau mencari informasi dengan menyertai bukti-bukti dari data atau informasi yang ada.
Refleksi	Mensinkronkan hasil dari eksperimen atau pencarian informasi dengan konsep yang sudah dipelajari.

C. Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)

1. Pengertian Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)

Model pembelajaran FERA didasarkan pada teori Piaget dengan pendekatan konstruktivisme. Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) mendorong pengetahuan peserta didik.⁴⁸ Pada dasarnya peserta berpartisipasi dalam

⁴⁶ B Hand, M. C Shelley, and M Laugerman, "Improving Critical Thinking Growth for d Isadvantaged Groups within Elementary School Science: A Randomized Controlled Trial Using the Focus, Explore, Reflect, and Apply Approach," *Science Education*, 2018, 1–18.

⁴⁷ Ardi Sajati, "Science Writing Heuristik (SWH)," n.d.

⁴⁸ Hani Subakti, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yayasan Kita Menulis, 2022).

pembelajaran berpusat pada kurikulum inquiry yang tidak hanya mengembangkan pengetahuan ilmiah dan keterampilan melalui kegiatan penyelidikan saja, tetapi juga bertindak seperti ilmuwan untuk membangun dan menginterpretasikan temuannya dalam keadaan ilmiah otentik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan peserta didik adalah lanjutan dari saat mereka terlibat dalam esensi eksplorasi dan sepanjang perjalanan membangun pengetahuan belajar.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)

Model pembelajaran FERA dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang menyediakan wadah bagi peserta didik agar terlibat aktif dari semua aspek baik kognitif, psikomotor, dan afektif adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH). Format langkah dengan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) bertujuan agar peserta didik berpikir cepat dan tepat untuk menghasilkan pertanyaan, klaim, dan bukti untuk membuat argumen berdasarkan alasan yang valid.

Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH) membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih dalam mengenai ide-ide besar dari isi ilmu pengetahuan melalui format peserta didik, yang membangun dan menguji pertanyaan, membenarkan klaim mereka dengan bukti, membandingkan ide-ide mereka dengan orang lain, dan mempertimbangkan bagaimana ide mereka telah berubah melalui proses ini.⁴⁹ Langkah terakhir dari *Science Writing Heuristic* (SWH) melibatkan peserta didik untuk melakukan negosiasi dan klarifikasi dengan rekan-rekan mereka dan pendidik. Dengan demikian, penekanan dari *Science Writing*

⁴⁹ Recai Akkus, Murat Gunel, and Brian Hand, 'Comparing an Inquiry-Based Approach Known as the Science Writing Heuristic to Traditional Science Teaching Practices: Are There Differences?', *International Journal of Science Education*, 29.14 (2017), 1745–65.

Heuristic (SWH) berfokus pada sifat kolaboratif kegiatan ilmiah dan untuk meningkatkan argumentasi ilmiah.

Sedangkan dalam format pendidik, pendidik menggunakan rangkaian strategi, mencakup membaca dan menulis, diskusi dari kelompok kecil ke keseluruhan kelas, untuk mendukung pekerjaan peserta didik dengan aktivitas.⁵⁰ Pendidik memberikan peserta didik banyak kesempatan untuk bernegosiasi atau berdiskusi dari pengalaman mereka. Intinya format pendidik menggambarkan kebutuhan pedagogis untuk mendukung peserta didik belajar.

Berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) dengan pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)⁵¹ :

Tabel 2.3
Langkah-langkah Model Pembelajaran *Focus Explore Reflect And Apply* (FERA) Dengan Pendekatan *Science Writing Heuristic* (SWH)

Pendekatan SWH	Langkah Model FERA	Deskripsi
Eksplorasi	<i>Focus</i>	Peserta didik menghubungkan pengetahuan, pengalaman, serta mempertimbangkan suatu konsep.
	<i>Explore</i>	Peserta didik merumuskan masalah dan mengembangkannya berdasarkan fenomena melalui kegiatan diskusi atau eksperimen.
Claim	<i>Reflect</i>	Peserta didik memproses, membandingkan data yang diproses dari kegiatan diskusi atau eksperimen,

⁵⁰ Ika Maryani and Laila Fatmawati, *Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Teori Dan Praktik* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

⁵¹ Deni Moh, "Model Pembelajaran *Focus, Explore, Reflect and Apply* (FERA): Mengembangkan Keterampilan Proses Sains Bagi Pendidik IPA Prajabatan."

Pendekatan SWH	Langkah Model FERA	Deskripsi
		Kemudian menyimpulkannya.
Refleksi	<i>Apply</i>	Memperluas dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam permasalahan lainnya.

D. *Adversity Quotient* (AQ)

1. Pengertian *Adversity Quotient* (AQ)

Menurut Stoltz, *Adversity Quotient* adalah suatu kemampuan mengubah hambatan menjadi peluang keberhasilan mencapai tujuan. AQ mengungkap seberapa jauh seseorang mampu bertahan menghadapi kesulitan yang dialaminya. AQ juga mengungkap bagaimana kemampuan seseorang untuk mengatasi kesulitan tersebut. AQ memprediksi siapa yang mampu dan siapa yang tidak mampu dalam mengatasi kesulitan. AQ juga memprediksi siapa yang akan gagal dan siapa yang akan melampaui harapan-harapan atas kinerja dan potensinya. AQ juga memprediksi siapa yang akan menyerah ataupun bertahan.⁵²

Secara leksikal "adversity" berarti kesengsaraan, kesulitan atau kemalangan, sementara "quotient" berarti hasil bagi, takaran, atau kecerdasan. Makna harfiah ini ternyata belum mampu menjelaskan "*Adversity Quotient*", sebab sulit menemukan kata atau istilah dalam bahasa Indonesia untuk padanan yang pas dengan kata *Adversity Quotient*. Maka, makna konseptual dari "*Adversity Quotient*" lebih penting dari pada mencari padanan istilah. "*Adversity Quotient*" adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang di dalam mengatasi kesulitan dan sanggup untuk bertahan hidup. Dengan "*Adversity Quotient*", seseorang diukur kemampuannya mengatasi setiap persoalan hidup.

⁵² Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, 8.

Menurut Sanggar Bimbingan dan Konseling Dinas Pendidikan Menengah dan Tinggi DKI Jakarta *Adversity Quotient* adalah kemampuan atau kecerdasan seseorang untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan-kesulitan dan mampu mengatasi tantangan hidup. Kecerdasan *Adversity* atau *Adversity Quotient* adalah : Suatu kerangka kerja yang konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan Pengertian semua segi kesuksesan, *Adversity Quotient* adalah : Suatu ukuran untuk mengetahui respon dan terhadap kesulitan, *Adversity Quotient* adalah : Serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon anda terhadap kesulitan.⁵³

Adversity Quotient (AQ) adalah ukuran untuk mengukur respons seorang seseorang dalam menghadapi kesulitan, permanen maupun sementara. AQ yang tinggi adalah yang dapat menganggap kesulitan itu bersifat sementara. Orang tersebut juga mempunyai tingkat rasa bersalah, pengakuan diri dan toleransi terhadap situasi yang seimbang, artinya tidak dilebih-lebihkan. Tetapi Orang tersebut betul dan mengendalikan dan bertanggung jawab atas segala kesulitan yang dihadapinya.

Berdasarkan pengertian di atas maka *Adversity Quotient* dapat disimpulkan sebagai suatu usaha manusia untuk merespon hambatan, kegagalan dan kesulitan dalam hidup sebagai sesuatu yang menumbuhkan tantangan atau daya juang untuk mencapai sesuatu yang positif.

Adversity Quotient merupakan sebuah alat ukur yang akan menentukan beberapa kondisi kontradiktif (pilihan) dalam diri seseorang. Kondisi kontradiktif biasa memberikan gambaran kepada kita tentang sikap-sikap yang biasa membangun AQ ketangguhan, keyakinan, kekuatan, kepercayaan diri dan lain sebagainya. AQ memiliki pengaruh besar dalam diri seseorang.⁵⁴

⁵³ G.Stoltz, *Faktor Paling Penting Dalam Meraih Sukses: Adversity Quotient*, 9.

⁵⁴ Miarti Yoga, *Adversity Quotien Agar Anak Tak Gampang Menyerah* (Solo: Tiga Serangkai, 2018), 20.

2. Dimensi-dimensi *Adversity Quotient*

Stoltz mengemukakan AQ mempunyai empat dimensi yang disingkat CO₂RE.⁵⁵

1) *Control* (C)

Kemampuan seseorang dalam mengendalikan dan mengarahkan sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan di masa yang akan datang. Sejauhmana kita merasakan bahwa kendali itu ikut berperan dalam peristiwa yang menimbulkan kesulitan.

2) *Origin dan Ownership* (O₂)

Aspek yang mempertanyakan siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan, dan sejauhmana seseorang menganggap dirinya mempengaruhi dirinya sebagai penyebab dan asal-usul kesulitan.

3) *Reach* (R)

Merupakan bagian dari AQ yang mempertanyakan sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian-bagian lain dari kehidupan kita.

4) *Endurance* (E)

Dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan ketahanan yaitu aspek yang mempertanyakan dua hal yang berkaitan yaitu berapa lamakah kesulitan akan berlangsung dan berapa lamakah penyebab kesulitan itu akan berlangsung lama.

Dari penjelasan di atas dapat dikemukakan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) bisa diukur dengan menjawab beberapa pertanyaan terarah dapat membantu mengetahui seberapa besar kemampuan kita ketika akan menghadapi kemungkinan kesulitan yang datang. Sebagai tolok ukur, adalah fungsi kontrol diri (C), origin & ownership (O₂/asalusul dan pengakuan), reach (R/jangkauan) dan Endurance (E/daya tahan).

Makin besar nilai *Adversity Quotient* (AQ), maka makin besar kecerdasannya dalam menghadapi kesulitan. Biasanya yang punya nilai tinggi, orang-orang yang berpengalaman atau pernah mengalami tingkat kesulitan yang tinggi tapi bisa bertahan hingga sukses. *Adversity Quotient* (AQ) bisa

⁵⁵ Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, 140.

diperbaiki melalui proses termasuk mengubah mind set yang lebih efektif.

Untuk mengukur seberapa besar ukuran *Adversity Quotient* (AQ) seseorang, maka dapat dihitung lewat uji ARP (*Adversity Response Profile*). Terdapat sejumlah pertanyaan yang kemudian dikelompokkan ke dalam unsur *Control, Origin and Ownership, Reach* dan *Endurance*, (CO₂RE). Dari situ barulah kemudian akan didapat skor *Adversity Quotient* (AQ) seseorang. Dalam penelitian ini untuk mengukur *Adversity Quotient* peserta didik saya menggunakan indicator dan kategori yang ada pada table. Tabel di bawah ini skor-skor dari AQ adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4
Skor *Adversity Quotient*

Kategori	Nilai /Persentase
<i>Quitters</i>	$0 \leq x \leq 40$
<i>Campers</i>	$40 < x \leq 80$
<i>Climbers</i>	$80 < x \leq 100$

3. Faktor yang Mempengaruhi *Adversity Quotient*

Stoltz dalam bukunya menggambarkan potensi dan daya tahan individu dalam sebuah pohon yang disebut pohon kesuksesan. Faktor-faktor yang ada di dalam pohon kesuksesan tersebut dianggap mempengaruhi *Adversity Quotient* seseorang, diantaranya:⁵⁶

1. Faktor Internal

a) Genetika

Warisan genetik tidak akan menentukan nasib seseorang, tetapi tetap akan ada pengaruh dari faktor ini dalam kehidupan individu. Beberapa riset-riset terbaru menyatakan bahwa genetika sangat mungkin mendasari perilaku. Yang paling terkenal adalah kajian tentang ratusan anak kembar identik yang tinggal terpisah sejak ahir dan dibesarkan di lingkungan yang berbeda. Saat

⁵⁶ Yoga, *Adversity Quotien Agar Anak Tak Gampang Menyerah*, 28.

mereka dewasa, ternyata ditemukan kemiripan-kemiripan dalam perilaku. Oleh karena itu genetika inipun akan menjadi faktor pembentukan *Adversity Quotient* dalam diri setiap individu.

b) Keyakinan

Keyakinan mempengaruhi seseorang dalam menghadapi suatu masalah serta membantu seseorang dalam mencapai tujuan hidup. Adanya keyakinan yang mendalam dan mantap dalam diri untuk bertindak dan berkembang itupun juga akan mempengaruhi bagaimana *Adversity Quotient* itu sendiri.⁵⁷

c) Bakat

Kemampuan dan kecerdasan seseorang dalam menghadapi suatu kondisi yang tidak menguntungkan bagi dirinya, salah satunya dipengaruhi oleh bakat. Bakat adalah gabungan pengetahuan, kompetensi, pengalaman, dan keterampilan.

d) Hasrat

Mencapai kesuksesan dalam hidup diperlukan tenaga pendorong yang berupa keinginan atau disebut hasrat. Hasrat menggambarkan motivasi, antusias, gairah, dorongan, ambisi, dan semangat. Ketika tidak ada kemauan dari dalam diri, *Adversity Quotient* itupun tidak akan terlihat.

e) Karakter

Seseorang yang berkarakter baik, semangat, tangguh, dan cerdas akan memiliki kemampuan untuk mencapai sukses. Karakter merupakan bagian yang penting bagi kita untuk meraih kesuksesan dan hidup berdampingan secara damai.

f) Kinerja

Merupakan bagian yang mudah dilihat orang lain sehingga seringkali hal ini sering dievaluasi dan dinilai. Salah satu keberhasilan seseorang dalam menghadapi

⁵⁷ G.Stoltz, *Faktor Paling Penting Dalam Meraih Sukses: Adversity Quotient*, 45.

masalah dan meraih tujuan hidup dapat diukur lewat kinerja.

g) Kecerdasan

Bentuk-bentuk kecerdasan kini dipilah menjadi beberapa bidang yang sering disebut sebagai multiple intelligence. Bidang kecerdasan yang dominan biasanya mempengaruhi karier, pekerjaan, pelajaran, dan hobi.

h) Kesehatan

Kesehatan emosi dan fisik dapat mempengaruhi seseorang dalam menggapai kesuksesan. Seseorang yang dalam keadaan sakit akan mengalihkan perhatiannya dari masalah yang dihadapi. Kondisi fisik dan psikis prima akan mendukung seseorang dalam menyelesaikan masalah.⁵⁸

2. Faktor Eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan dapat membentuk kecerdasan, pembentukan kebiasaan yang sehat, perkembangan watak, keterampilan, hasrat, dan kinerja yang dihasilkan. Meskipun seseorang tidak menyukai kemalangan atau kesengsaraan yang diakibatkan oleh pola hubungan dengan orangtua, namun permasalahan orangtua secara langsung ikut berperan dalam perkembangan ketahanan remaja. Salah satu sarana dalam pembentukan sikap dan perilaku adalah melalui pendidikan.⁵⁹

b) Lingkungan

Lingkungan tempat individu tinggal dapat mempengaruhi bagaimana individu beradaptasi dan memberikan respon kesulitan yang dihadapinya. Individu yang terbiasa hidup dalam lingkungan sulit akan memiliki *Adversity Quotient* yang lebih tinggi. Menurut Stoltz, individu yang terbiasa berada di lingkungan yang sulit akan memiliki *Adversity Quotient* yang lebih besar

⁵⁸ Yoga, *Adversity Quotien Agar Anak Tak Gampang Menyerah*, 150.

⁵⁹ Risma Anita Puriani and Ratna Sari Dewi, *Konsep Adversity & Problem Solving Skill* (Palembang: Bening Media Publishing, 2021), 11.

karena pengalaman dan kemampuan beradaptasi yang lebih baik dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

4. Tingkatan *Adversity Quotient*

Menurut Stoltz setiap manusia yang dilahirkan mempunyai “dorongan inti” yang selalu mendorong setiap manusia untuk mendaki. Dorongan ini menggerakkan tujuan hidup kita ke depan, tanpa memperdulikan apa tujuan itu sendiri. Dorongan inti ini bersifat naluriah dan tidak hanya dapat dilakukan oleh individu melainkan juga kelompok. Stoltz membagi manusia kedalam 3 tipe :⁶⁰

a. Mereka yang berhenti (*Quitters*)

Orang yang mempunyai tipe ini adalah orang yang menghindari kewajiban dan berhenti menghadapi tantangan kehidupan. Mereka menghentikan pendakian dalam hidupnya. Orang tipe ini adalah orang yang meninggalkan dorongan intinya juga berarti meninggalkan peluang ditawarkan dalam hidupnya dan seringkali penuh penyesalan di kemudian hari. Akibatnya mereka menjadi orang yang sinis, pemarah, frustrasi dan sering menghabiskan waktu tanpa guna. Di tempat kerja, mereka tidak memperlihatkan keinginan untuk maju, cukup puas dengan apa yang di terima, mutu mereka di bawah standar, dan tidak kreatif.⁶¹ Sedangkan dalam hubungan interpersonal, walaupun mampu berkawan namun hubungan mereka tidak bermakna. Dalam menghadapi kesulitan, seorang quitters tidak memiliki nyali untuk mengatasinya. Tingkat Quitters, yaitu orang yang paling lemah *Adversity Quotient*nya. Ketika menghadapi berbagai kesulitan hidupnya mereka berhenti dan langsung menyerah mereka memilih untuk tidak mendaki, mereka keluar, mundur, dan menghindari dari kewajiban atau tugastugas hidup. Mereka tidak memanfaatkan peluang, potensi, dan kesempatan dalam hidup. Contoh : seorang individu atau peserta didik yang tidak berkutik hanya

⁶⁰ Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, 18.

⁶¹ Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, 19.

mengeluh ketika ditimpa kondisi buruk misalnya penderitaan, kemiskinan, kebodohan dan sebagainya.

b. Mereka yang berkemah (*Campers*)

Pada awalnya orang-orang yang bertipe ini mempunyai tekad yang kuat untuk mendaki tetapi di tengah perjalanan mereka berhenti dan mandeg. Dalam situasi sulit, mereka cepat mengakhiri perjuangannya dan mencari tempat yang aman serta bersembunyi dari kesulitan. Orang yang demikian adalah orang cepat bosan meskipun mau mencoba. Oleh karena itu, dalam gaya hidup kelompok ini hampir sama dengan orang yang bertipe quitters. Karena itu mereka sering disebut *satisficer* yaitu sudah cepat puas dengan mencukupkan diri dan tidak mau mengembangkan diri. Di tempat kerja, walaupun sebetulnya mereka mampu kreatif dan dapat mengambil resiko, namun biasanya mereka menolak dan hanya mencari amannya saja.

Tingkat *Campers*, yaitu *Adversity Quotient* tingkatan sedang. Awalnya mereka giat mendaki, berjuang menyelesaikan tantangan kehidupan. Namun di tengah perjalanan mereka berhenti juga. Mereka telah jenuh, bosan, merasa sudah cukup, mengakhiri pendakian dengan mencari tempat yang datar dan nyaman. Contoh : Peserta didik yang mengira bahwa sukses itu adalah yang penting sudah naik atau lulus, meskipun pas-pasan saja.

c. Para pendaki (*Climbers*)

Seorang *climbers* adalah seseorang yang seumur hidupnya membaktikan diri pada pendakian.⁶² Ia berbuat demikian karena dia adalah seorang pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan. Tipe inilah sebenarnya yang menjalani hidupnya secara lengkap karena mereka memahami tujuan hidupnya. *Climbers* adalah orang yang ulet, gigih, tabah dan tidak mudah putus asa. Di tempat kerja mereka menyukai tantangan, dapat memotivasi diri sendiri, mau mau belajar seumur hidup dan melakukan perbaikan terus menerus serta tidak takut akan perubahan.

⁶² G.Stoltz, *Faktor Paling Penting Dalam Meraih Sukses: Adversity Quotient*, 19.

Tingkatan Climbers, yaitu pendaki sejati. Orang yang seumur hidup mencurahkan diri kepada pendakian hidup. Mereka paham dan sadar bahwa sukses itu bukan hanya dimensi fisik material, tetapi seluruh dimensi : fisik, moral, spiritual, dan seterusnya. Mereka adalah mampu mengerahkan kekuatan-kekuatannya menghadapi kehidupan.

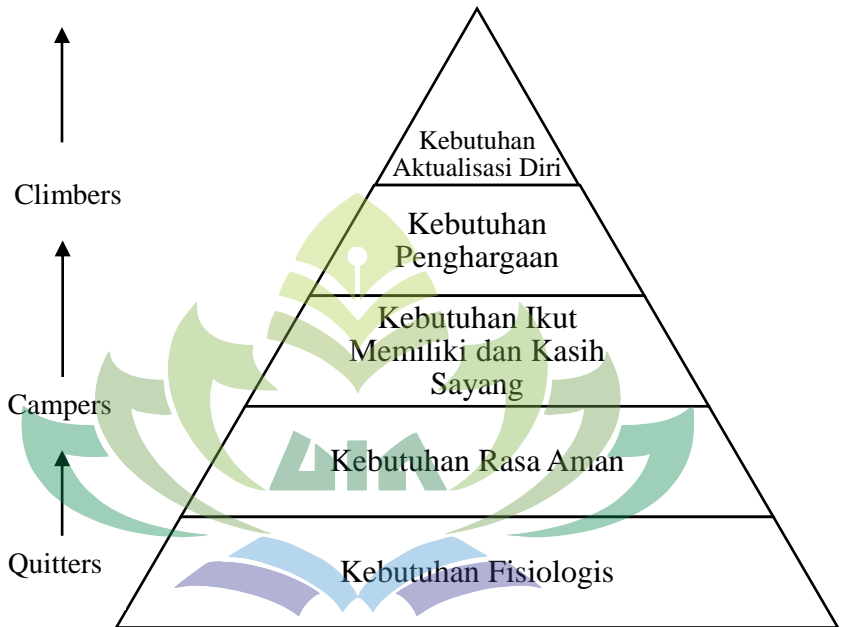
Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manusia terbagi atas tiga tipe yaitu :⁶³

- a. *Quitters* adalah orang yang langsung berhenti di awal pendakian. Mereka cenderung untuk selalu memilih jalan yang lebih datar dan lebih mudah. Mereka umumnya bekerja sekedar untuk hidup, semangat kerja yang minim, tidak berani mengambil resiko, dan cenderung tidak kreatif. Umumnya tidak memiliki visi yang jelas serta berkomitmen rendah ketika menghadapi tantangan dihadapan.
- b. *Campers* adalah orang yang berhenti dan tinggal di tengah pendakian. Mendaki secukupnya lalu berhenti kemudian mengakhiri pendakiannya. Umumnya setelah mencapai tingkat tertentu dari pendakiannya maka fokusnya berpaling untuk kemudian menikmati kenyamanan dari hasil pendakiannya. Maka banyak kesempatan untuk maju menjadi lepas karena fokus sudah tidak lagi pada pendakian. Sifatnya adalah *satisficer*, merasa puas diri dengan hasil yang sudah dicapai.
- c. *Climbers* yang berhasil mencapai puncak pendakian. Mereka senantiasa terfokus pada usaha pendakian tanpa menghiraukan apapun keadaan yang dialaminya. Selalu memikirkan berbagai macam kemungkinan dan tidak akan pernah terkendala oleh hambatan yang dihadapinya. Mundur sejenak adalah proses alamiah dari pendakian, dan mereka senantiasa mempertimbangkan dan mengevaluasi hasil pendakiannya untuk kemudian bergerak lagi maju hingga puncak pendakian tercapai. Dalam konteks ini, para climber

⁶³ Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, 23.

dianggap memiliki AQ tinggi. Dengan kata lain, AQ membedakan antara para climber, camper, dan quitter.

Dalam penelitian ini diharapkan melalui tindakan pelaksanaan bimbingan klasikal peserta didik yang masuk kategori quitter mampu menjadi climber, dan peserta didik yang dalam kategori climber mampu menjaga kondisi tersebut dan terhindar dari penurunan *Adversity Quotient*nya.



Gambar 2. 2
Hierarki Kebutuhan Maslow

5. Faktor Penyebab *Adversity Quotient* Menjadi Rendah

Menurut Sanggar Bimbingan dan Konseling Dinas Pendidikan Menengah dan Tinggi DKI Jakarta mengatakan *Adversity Quotient* individu menjadi rendah disebabkan belajar salah (rasa tidak berdaya yang dipelajari).

Ketika orang menemui kesulitan lalu gagal tidak dapat mengatasinya, maka langsung memvonis dan menyakini dirinya tidak berdaya. Bagi siapapun, terlebih bagi anak usia dini yang jiwanya sangat “haus” akan belajar masalah atau kesulitan

adalah sarana pendewasaan.⁶⁴ Demikianlah pada situasi kesulitan berikutnya, juga terburu mempercayai bahwa dirinya “bakal tidak berdaya lagi”. Terjadilah proses belajar salah, sebagai berikut:

- a. Langsung menyerah
- b. Tidak bereaksi apapun dan pasrah
- c. Menerima saja penderitaan yang datang
- d. Tidak mencoba untuk mengakhiri penderitaan
- e. Menganggap apa yang dilakukan tidak bermanfaat
- f. Menjadi tidak berdaya

Sikap mental seperti ini menghancurkan dorongan untuk bertindak. Hilanglah kemampuan untuk mengendalikan peristiwa. Sebaliknya peristiwalah yang akhirnya mengendalikan dirinya. Akibat buruk dari rasa tak berdaya yang terbentuk dari cara belajar yang salah ini adalah :

- a. Merendahkan prestasi, kinerja, motivasi, energi.
- b. Menurunkan produktifitas, vitalitas, kreatifitas.
- c. Melemahkan kemauan belajar.
- d. Memupuskan keberanian mengambil resiko.
- e. Meracuni keuletan dan ketekunan.
- f. Bahkan mengganggu kesehatan.

6. Kiat-Kiat Peningkatan *Adversity Quotient*

Kiat-kiat meningkatkan *Adversity Quotient* seseorang adalah melalui LEAD merupakan akronim.⁶⁵ LEAD dapat mengubah keberhasilan kita dengan mengubah kebiasaan-kebiasaan berpikir kita. Perubahan diciptakan dengan pola-pola lama dan membentuk pola baru.⁶⁶ Melalui listen, kita mendengarkan respon-respon terhadap kesulitan. Melalui explore, mampu memahami kesulitan serta konsekuensinya dari kesulitan yang dihadapinya. Melalui analyse, mampu menelusuri bagaimana kendalanya terhadap kesulitan yang dihadapinya. Selain

⁶⁴ Yoga, *Adversity Quotient Agar Anak Tak Gampang Menyerah*, 86.

⁶⁵ Program Studi and Pendidikan Matematika, ‘*Pembangkit Motivasi Siswa Dalam Belajar Matematika*’, 2019, 36–40.

⁶⁶ G.Stoltz, *Faktor Paling Penting Dalam Meraih Sukses: Adversity Quotient*, 200.

mengasah EQ dan SQ, puasa juga melatih *Adversity Quotient* (AQ) anak. *Adversity Quotient* adalah keniscayaan.⁶⁷ AQ kemampuan anak untuk bertahan di situasi sulit atau ketangguhan. Melalui puasa, kecerdasan ini pun bisa diasah. Berikut kegiatannya:

a. Bertahan meski lapar/haus

Jadikan kegiatan puasa sebagai tantangan bagi anak. Kalau di tahun sebelumnya ia baru puasa setengah hari, coba untuk puasa sehari penuh tahun ini. Awalnya mungkin berat, namun semangat anak untuk tetap bertahan dari segala godaan. Kuat menahan godaan adalah bagian dari *Adversity Quotient* (AQ).

b. Mendengar cerita nabi-nabi

Selama bulan puasa ajak anak mendengar cerita perjuangan nabinabi baik dari buku cerita, teve, maupun kegiatan pesantren kilat. Semua nabi memiliki *Adversity Quotient* (AQ) yang tinggi dan bisa dijadikan contoh. Ceritakan dengan gaya yang menarik sehingga anak terinspirasi untuk selalu bersemangat menghadapi tantangan, tidak mudah menyerah dan putus asa serta selalu memohon perlindungan pada Tuhan.

7. Indikator *Adversity Quotient*

Pengukuran *Adversity Quotient* menggunakan skala yang disusun berdasarkan indikator dimensi-dimensi *Adversity Quotient* yang dikemukakan oleh Paul G Stoltz yang meliputi pada tabel 2.5⁶⁸

⁶⁷ Yoga, *Adversity Quotien Agar Anak Tak Gampang Menyerah*, 60.

⁶⁸ G.Stoltz, *Faktor Paling Penting Dalam Meraih Sukses: Adversity Quotient*, 140.

Tabel 2.5
Indikator Adversity Quotient⁶⁹

No	Kompetensi Adversity Quotient	Indikator
1	<i>Control</i>	a. Kemampuan dalam mengendalikan emosi dalam menyelesaikan soal matematika b. Kemampuan dalam memandang kesulitan matematika sebagai tantangan untuk lebih maju c. Kemampuan dalam menghadapi kesulitan belajar matematika
2	<i>Origin and Ownership</i>	a. Kemampuan dalam menemukan penyebab kesulitan belajar matematika b. Kemampuan dalam mengakui kesalahan jika salah dalam penyelesaian matematis c. Berani untuk bertanggung jawab terhadap keputusan/jawaban dari permasalahan matematis
3	<i>Reach</i>	a. Mengetahui hambatan dalam menghadapi kesulitan matematika yang dihadapi
4	<i>Endurance</i>	a. Kemampuan bertahan dalam situasi apapun b. Kemampuan dalam mencari jalan keluar dari permasalahan matematika secara cepat.

E. Teori Perkembangan Psikologi Anak

Perkembangan psikologi anak adalah telaah tentang proses perubahan kearah kematangan pada aspek mental yang dialami oleh anak. Aspek perkembangan psikologis yang ditelaah meliputi aspek perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.⁷⁰ Berikut aspek perkembangan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak:

⁶⁹ Erna Megawati and Priarti Megawanti, "Korelasi Antara Kecerdasan Adversitas Dan Performa Akademik Mahasiswa EFL", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8.2 (2021), 167–80.

⁷⁰ Istati Fufida, "Perkembangan Psikologi Anak Di Kelas Iv Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin," *Psikologi Anak* 6, no. 2 (2019): 1–7.

1. Perkembangan Kognitif

Anak usia sekolah dasar (SD) mengalami perkembangan kognitif periode peralihan dari tahap praoperasional ke tahap operasi konkret. Perubahan ini memungkinkan anak untuk melakukan secara mental sesuatu yang sebelumnya dilakukan secara fisik dan membalik tindakan tersebut secara mental.⁷¹ Seiring dengan kemampuan berpikirnya anak mengalami perkembangan kemampuan bahasa lisan, membaca, dan menulis yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar selama di sekolah dasar.

2. Perkembangan Psikomotorik

Perkembangan psikomotorik merupakan kondisi perubahan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan yang diiringi dengan proses psikologis dalam pelaksanaannya. Motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Perkembangan motoris, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, saraf, dan otak.⁷² Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya.

3. Perkembangan Afektif

Perkembangan afektif mencakup perkembangan sosial anak meliputi kondisi emosi dan kemampuan penyesuaian diri anak. Emosi adalah suatu kegiatan atau pengelolaan pikiran, perasaan, nafsu setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap.⁷³ Emosi dapat terbentuk oleh adanya komponen kognitif,

⁷¹ Robert E. Slavin., *Psikologi Pendidikan Teori & Praktek*, edisi kedelapan. Terjemahan oleh Marianto Samosir. (Jakarta : Indeks. 2018).

⁷² Ellen Prima, Fakultas Tarbiyah, and Keguruan Iain, ‘Analisis Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Yang Bermain Gawai’, 5.1 (2021), 109–24.

⁷³ Uno, Hamzah B .*Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. bumi aksara, 2023).

komponen psikis, dan komponen perilaku. Komponen kognitif termasuk perasaan subjektif memiliki aspek-aspek evaluasi.

Pada tingkah laku emosi ditampakkan dari bahasa tubuh dan perubahan air muka, sedangkan emosi sebagai suatu peristiwa psikis atau psikologis mengandung ciri-ciri sebagai berikut: Lebih bersifat subjektif dari pada peristiwa psikologis lainnya, seperti pengamatan dan berfikir, bersifat fluktuatif (tidak tetap), dan banyak bersangkutan dengan peristiwa pengenalan panca indera.

Salah satu perkembangan afektif adalah *adversity question*, Menurut sanggar bimbingan dan konseling dinas pendidikan menengah dan tinggi DKI Jakarta bahwa *Adversity Quotient* adalah kecerdasan atau kemampuan individu untuk mampu bertahan menghadapi kesulitan-kesulitan serta mampu mengatasi kesulitan hidup.

Menurut kamus bahasa inggris *Adversity* berasal dari kata *adverse* yang artinya kesengsaraan, kondisi yang tidak menyenangkan, kemalangan. Jadi dapat diartikan bahwa *Adversity* merupakan masalah, kesulitan, musibah dan hambatan. Sedangkan *Quotient* menurut kamus bahasa inggris yaitu hasil bagi dari kualitas/ karakteristik dengan kata lain yaitu mengukur kemampuan individu.

Berdasarkan beberapa pendapat maka dapat disintesisikan bahwa AQ adalah kemampuan atau kecerdasan seseorang untuk bertahan menghadapi situasi yang penuh dengan tantangan serta mampu mengatasi tantangan tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti memilih teori Stoltz yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini. Teori Stoltz yang berfokus pada ketahanan seseorang dalam menghadapi kesulitan dunia kerja, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ketahanan peserta didik dalam ruang lingkup pendidikan, oleh sebab itu peneliti memodifikasi skala *Adversity Quotient* dari Stoltz agar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk mengukur

kemampuan daya tahan dalam menghadapi tantangan peserta didik disekolah.

Modifikasi ini dilakukan untuk memfokuskan skala *Adversity Quotient* kedalam ranah kehidupan peserta didik disekolah tidak pada ranah dunia kerja. Dalam melakukan modifikasi ini peneliti menggunakan teori *self endurance* dari Murray dan psikologi kepribadian dari Sumadi Suryabrata, sebagai pendukung dalam melakukan modifikasi teori *Adversity Quotient* dari Stoltz. Berikut pemaparan dari teori *self endurance* dan psikologi kepribadian.

Self endurance adalah kebutuhan untuk tahan mengatasi rintangan meliputi mengerjakan pekerjaan sampai selesai, berusaha menyelesaikan pekerjaan sampai selesai, bekerja keras pada suatu tugas.⁷⁴

Endurance adalah ketahanan.⁷⁵ Dari pemaparan ahli tersebut dapat disintesis bahwa *self endurance* adalah kemampuan/kecerdasan seseorang untuk bertahan dalam menghadapi tantangan, baik tantangan dalam mengerjakan pekerjaan sampai selesai, berusaha mengerjakan pekerjaan sampai selesai, dan bekerja keras untuk menyelesaikan suatu tugas.

F. *Discovery Learning*

Discovery Learning disajikan dalam landasan teori ini dikarenakan model ini adalah model yang digunakan oleh pendidik pada kelas kontrol, berikut landasan teori mengenai *Discovery Learning*:

1. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar peserta didik agar aktif dengan menemukan dan menyelidiki sendiri, sehingga hasil

⁷⁴ I Kd Bgs Raka Novta Adi Putra, "The Influence of Behavioral Counseling Theory with the Technique of Modeling Setting Lesson Study on Self Endurance Class X Students Accommodation in Hospitality 5 Public High School 2 Singaraja," *Bisma The Journal of Counseling* 2, no. 2 (2019): 76.

⁷⁵ Rohmah Syamsudin, "Ketahanan Bahasa Indonesia Di Era Milenial," *Jurnal Kajian Stratejik Ketahanan Nasional* 1, no. 2 (2018): 131–35.

pengetahuan yang diperoleh akan melekat lama dalam ingatan, atau tidak akan mudah dilupakan oleh peserta didik.⁷⁶

Discovery Learning mendorong peserta didik aktif dalam belajar dalam menemukan konsep serta prinsip, sedangkan pendidik mendorong agar peserta didik dapat memiliki pengalaman-pengalaman serta menghubungkan bahwa pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri peserta didik. Selanjutnya menurut Roestiyah model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan proses mental peserta didik untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep atau prinsip).⁷⁷

Jadi, *Discovery Learning* dapat disimpulkan merupakan model pembelajaran, yang melibatkan berbagai proses mental peserta didik, untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep atau prinsip), melalui pendapat dengan berdiskusi, mencoba sendiri dan menemukan sendiri, agar peserta didik dapat belajar sendiri.

2. Langkah-Langkah *Discovery Learning*

Dalam menerapkan *Discovery Learning* ada langkah-langkah yang perlu disiapkan oleh seorang pendidik. Ada 6 langkah-langkah yang dilakukan pada saat pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: *Stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan), *Problem Statement* (pernyataan atau identifikasi masalah), *Data Collections* (pengumpulan data), *Data Processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian), dan *Generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi).⁷⁸

Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyajikan pertanyaan atau masalah. Pendidik membimbing peserta didik mengidentifikasi masalah dan

⁷⁶ Endang Titik Lertari, *Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020).

⁷⁷ DR. Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).

⁷⁸ Rizky Nopita Sari, "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Al-Azhar 2 Bandar Lampung," *Frontiers in Neuroscience* 14, no. 1 (2021): 1–13.

masalah dituliskan di papan tulis, lalu kemudian pendidik membagi peserta didik dalam kelompok.

- b. Membuat hipotesis. Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik agar mencurahkan pendapat dalam membentuk hipotesis, pendidik membimbing peserta didik dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas pendidikan.
 - c. Merancang percobaan. Pendidik memberikan kesempatan terhadap peserta didik, agar menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan, pendidik membimbing peserta didik mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah.
 - d. Melakukan diskusi untuk memperoleh informasi. Pendidik membimbing peserta didik mendapatkan informasi melalui diskusi.
 - e. Mengumpulkan serta menganalisis data. Pendidik memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
 - f. Membuat kesimpulan. Pendidik membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan.
3. Kelebihan dan Kekurangan *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* mempunyai kelebihan serta kekurangan, adapun kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut:

- a) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan, serta proses-proses kognitif.
- b) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.
- c) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- d) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- e) Mendorong peserta didik berpikir sendiri dan merumuskan hipotesis sendiri.
- f) Melatih peserta didik belajar mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Adilah, Dina Nur, and Rina Budiharti. "Model Learning Cycle 7E Dalam Pembelajaran IPA Terpadu." *Prosiding Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika (SNFPF) Ke-6 6* (2015): 212–17.
- Akkus, Recai, Murat Gunel, and Brian Hand. "Comparing an Inquiry-Based Approach Known as the Science Writing Heuristic to Traditional Science Teaching Practices: Are There Differences?" *International Journal of Science Education* 29, no. 14 (2017): 1745–65. <https://doi.org/10.1080/09500690601075629>.
- Al-Qosbah, Tim. *Al-Qur'anulkarim Hafazan 7*. Bandung: Al-Qosbah, n.d.
- Ana, Nabila Yuli. "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018): 21–28. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>.
- Anggoro, Bambang Sri, and Dkk. "Mathematical-Analytical Thinking Skills: The Impacts and Interactions of Open-Ended Learning Method & Self-Awareness (Its Application on Bilingual Test Instruments)." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Kesulitan Dalam Belajar Matematika* 1, no. 1 (2021): 89–107.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Awwaliyah, Robiatul, and Hasan Baharun. "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam)." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 19, no. 1 (2019): 34–49.
- Azhari, Dinda Zhila, Irfan Sudahri Damanik, and Dedi Suhendro. "Penerapan Algoritma C4. 5 Untuk Klasifikasi Tingkat Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika." *FATIMAH: Penerapan Teknologi Dan Sistem Komputer* 1, no. 1 (2022): 11–20.
- Braus, Judy, and David Wood. *Enviromental Education in The Schools*. Universitas Michigan: North American Association for Enviromental Education (NAAE), 2018.

- Daningsih, Ani. "Pengaruh Penerapan Focus, Explore, Reflect, and Apply (SWH) Terhadap Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Pada Materi Pencemaran Lingkungan," 2016.
- Darmayasa, Jero Budi, and Agusmanto. J. B. Hutaauruk. *Buku Ajar Matematika Sekolah SMP*. Deepublis, 2018.
- Deni Moh, Budiman. "Model Pembelajaran Focus, Explore, Reflect and Apply (FERA): Mengembangkan Keterampilan Proses Sains Bagi Pendidik IPA Prajabatan." *Tadris: Jurnal Kependidikan Dan Ilmu Tarbiyah* 3, no. 2 (2018): 131–39.
- Depdikna, Tim pusat bahasa. "Kamus Bahasa Indonesia." Jakarta, 2008.
- Doli, Nikolaus. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta, 2019.
- dr. Hamzah B. Uno, M.pd. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. 2023: bumi aksara, 2023.
- DR. Rusman, M.Pd. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- E., Slavin Robert. *Psikologi Pendidikan Teori & Praktek*. Edited by Terjemahan oleh Marianto Samosir. Jakarta :Indeks: 2018, 2018.
- Endang Titik Lertari, M.Pd. *Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Firmansyah, R. A, and L. H Kumala. "The Ability of Student's Scientific Argumentation of Acid-Base and Buffer Solution Through Focus, Explore, Reflect, and Apply." *Journal of Education in Muslim Society* 5, no. 2 (2018): 166–77.
- G.Stoltz, Paul. *Faktor Paling Penting Dalam Meraih Sukses: Adversity Quotient*. Jakarta: Grasindo, 2018.
- Hand, B, M. C Shelley, and M Laugerman. "Improving Critical Thinking Growth for d Isadvantaged Groups within Elementary School Science: A Randomized Controlled Trial Using the Focus, Explore, Reflect, and Apply Approach." *Science Education*, 2018, 1–18.
- Hidayah, Nurul. "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik

- Professional.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 1 (2018): 139–54.
- . “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Beseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia.” *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020).
- Hidayat, Ryan A, Asep A Permadi, and Irwan Hermawan. “Pengaruh Latihan Reaksi Terhadap Performance Goalkeeper.” *Jurnal Porkes* 5, no. 1 (2022): 178–88. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>.
- Holidun, Holidun. “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelompok Matematika Ilmu Alam Dan Ilmu-Ilmu Sosial.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2018): 29–37.
- Isfarudi, Ir, M Pd, Deddy A Suhardi, S Si, Arryta Canty, Faisal Zamil, S Des, Heru Junianto, and S Kom. *Metode Sampling Penulis : Prof. Akhmad Fauzy , S . Si , M . Si . , Ph . D . ISBN : 978-602-392-688-6 Penelaah Materi Pengembang Desain Instruksional Penyunting Perancang Kover Dan Ilustrasi Penata Letak Penerbit : Universitas Terbuka Jalan Cabe Raya , Pon, n.d.*
- Istati Fufida. “Perkembangan Psikologi Anak Di Kelas Iv Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin.” *Psikologi Anak* 6, no. 2 (2019): 1–7.
- Kusuma, Rahmat Diyanto Fitri Dwi, Sri Purwanti Nasution, and Bambang Sri Anggoro. “Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 191–99.
- Libraeni, Luh Gede Bevi, Ni Made Mila Rosa Desmayani, and Ayu Gede Willdahlia. “Pengaruh Intelligence Quotient Pada Pemahaman Akuntansi Dengan Emotional Quotient Dan Adversity Quotient Sebagai Pemoderasi (Studi Kasus Pada Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia–INSTIKI).” *Jurnal E-Bis: Ekonomi Bisnis* 6, no. 2 (2022): 407–15.
- Maryani, Ika, and Laila Fatmawati. *Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Megawati, Erna, and Priarti Megawanti. “Korelasi Antara Kecerdasan Adversitas Dan Performa Akademik Mahasiswa EFL.” *Jurnal*

Ilmiah Kependidikan 8, no. 2 (2021): 167–80.

- Munthe, Yusnita Ulfah, and Fauzi Arif Lubis. “Pengaruh Dan Efektivitas Media Sosial Pada Proses Pengumpulan Zakat, Infaq, Dan Sedekah: Studi Kasus Di Lembaga Amil Zakat Al-Washliyah Beramal (LAZ WASHAL) Sumatera Utara.” *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen* 2, no. 2 (2022): 2536–46.
- Negara, Hasan Sastra. “Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Gaya Belajar Kelas VII SMP.” *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019).
- . “Flip Blunder: Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6, no. 2 (2019).
- Novta Adi Putra, I Kd Bgs Raka. “The Influence of Behavioral Counseling Theory with the Technique of Modeling Setting Lesson Study on Self Endurance Class X Students Accommodation in Hospitality 5 Public High School 2 Singaraja.” *Bisma The Journal of Counseling* 2, no. 2 (2019): 76. <https://doi.org/10.23887/bisma.v2i2.18239>.
- “Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Program Sarjana.” Bandar Lampung: Uin Raden Intan Bandar Lampung, 2020.
- Prima, Ellen, Fakultas Tarbiyah, and Keguruan Iain. “ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI YANG BERMAIN GAWAI” 5, no. 1 (2021): 109–24.
- Puriani, Risma Anita, and Ratna Sari Dewi. *Konsep Adversity & Problem Solving Skill*. Palembang: Bening Media Publishing, 2021.
- Rasmilah, Ikeu. “Penerapan Pendekatan Focus, Explore, Reflect, and Apply (Swh) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Siswa Kelas Xi. Ips Sma Pasundan Cicalongkulon Materi Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia-Dunia.” *Resource/ Research Of Social Education* 2, no. 1 (2022): 30–44.
- Ravitch, Diane. *Developing National Standards in Education*. Universitas Michigan: U.S. Departement of Education, 2018.

- Riadi, Selamat, Sukardi, and Mansur Hakim. "Pelaksanaan Manajemen Sumber Daya Manusia Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Mataram." *Jurnal: Praktisi Administrasi Pendidikan*, 2020.
- Rinaldi, Achi, Novalia, and Muhamad Syazali. *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. Bogor: IPB press, 2020.
- Sa'dah, Nur. "Implementasi Pendekatan Focus, Explore, Reflect, and Apply Pada Laporan Praktikum Berbasis Multipel Representasi Terhadap Kemampuan Interpretasi." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 6, no. 2 (2020): 195–208.
- Sajati, Ardi. "Science Writing Heuristik (SWH)," n.d.
- Sari, Arfina. "Pengaruh Model Pembelajaran Fera (Focus, Explore, Reflect And Apply) Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Dan Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis Peserta Didik," 2022.
- SARI, RIZKY NOPITA. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Al-Azhar 2 Bandar Lampung." *Frontiers in Neuroscience* 14, no. 1 (2021): 1–13.
- Sinaga, P, and T. Rahman. "The Effect of Science Writing Heuristic Approach with Multiple Representation in Improving Students' Critical Thinking Skills." *Journal of Physics: Conference Series* 1521, no. 4 (2020).
- Sirait, Maruslin. "Model Pembelajaran Berbasis Discovery- Inkuiri Dan Kontribusinya Terhadap Penguatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2017): 155. <https://doi.org/10.29240/jpd.v1i2.320>.
- Stoltz, Paul G. *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2019.
- Studi, Program, and Pendidikan Matematika. "Pembangkit Motivasi Siswa Dalam Belajar Matematika," 2006, 36–40.
- Suana, Wayan. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Keterampilan Proses." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2019): 15–22.
- Subakti, Hani. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Kita Menulis,

2022.

- Sudarman. "Adversity Quotient Pembangkit Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Matematika" 15, no. 1 (2012).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Syamsudin, Oom Rohmah. "Ketahanan Bahasa Indonesia Di Era Milenial." *Jurnal Kajian Stratejik Ketahanan Nasional* 1, no. 2 (2018): 131–35.
- Umar, Umar, Hasratuddin Hasratuddin, and Edy Surya. "Pengembangan LKPD Berbasis Model Think Aloud Pair Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SD Negeri 067248 Medan." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022): 3402–16.
- "Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," n.d.
- Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar. "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Sofiatul Maimuna. "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2021): 1–17.
- Wallace, Carolyn S. *Writing and Learning in The Science Classroom*. London: Kluwer Academic Publishers, n.d.
- Wedyawati, Nelly, and Yasinta Lias. *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Widyastuti, Rany. "Understanding Mathematical Concept: The Effect

- of Savi Learning Model with Probing-Prompting Techniques Viewed from Self-Concept.” *Journal of Physics: Conference Series* 1467, no. 1 (2020).
- Winarti, D, and D Khusnah. “Keistimewaan Pendidikan Islam Dan Tipologi Pendidik Ideal Dalam Al-Quran Dan Hadis.” *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2021): 01–23.
- Yoga, Miarti. *Adversity Quotien Agar Anak Tak Gampang Menyerah*. Solo: Tiga Serangkai, 2018.
- Yuberti, and Antomi Saregar. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*. Bandar Lampung: AURA, 2017.
- Zein, S Zein, and Dkk. “Pengolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2019).
- Zumronah, Siti, R. Firmansyah, and Muhammad Zammi. “Pengembangan Petunjuk Praktikum Kimia Berbasis POGIL (Process Oriented Guided Inquiry Learning) Bermuatan SWH (Focus, Explore, Reflect, and Apply) Pada Materi Stoikiometri Kelas X Di MA Futuhiyyah 2 Mranggen Demak.” *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA* 9, no. 1 (2019): 77–86.

