

ANALISIS KONTRIBUSI KURIOSITAS, KETAHANMALANGAN DAN KEMAMPUAN ALGORITMIK TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA

I Gst A Ngr Trisna Jayantika, S.Pd., M.Pd.⁽¹⁾, Edy Hermawan, S.Pd., S. Kom., M.T⁽²⁾,
I Gst A Gede Wiadnyana, S.Pd., M.Pd.⁽³⁾

Pendidikan Matematika, FPMIPA IKIP PGRI Bali^(1,2,3)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya kontribusi kuriositas, ketahanmalangan dan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester IV jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Bali tahun akademik 2016/2017. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* dengan banyaknya sampel didapatkan sebanyak 48 orang. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan angket kuriositas, angket ketahanmalangan, tes kemampuan algoritmik serta dokumen berupa hasil Ujian Tengah Semester untuk data hasil belajar mahasiswa. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan analisis jalur.

Dari hasil uji analisis data didapatkan hasil sebagai berikut: (1) kuriositas mahasiswa memberi kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan koefisien regresi 0,631 sehingga besarnya kontribusi kuriositas terhadap hasil belajar mahasiswa adalah 57,11%, (2) ketahanmalangan mahasiswa memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan koefisien regresi 0,629 sehingga besarnya kontribusi ketahanmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa adalah 62,64%, (3) kemampuan algoritmik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan koefisien regresi 0,488 sehingga besarnya kontribusi kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar adalah 23,81%. (4) kuriositas, ketahanmalangan dan kemampuan algoritmik berkontribusi secara simultan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan $R^2_{x_1, x_2, x_3, Y} = 0,596$, sehingga besarnya kontribusi secara simultan kuriositas, ketahanmalangan dan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa adalah 59,6%.

Kata Kunci : Kuriositas, Ketahanmalangan, Kemampuan Algoritmik, dan Hasil Belajar Mahasiswa

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma dalam bidang pendidikan serta besarnya tuntutan untuk ‘melahirkan’ tenaga pendidik yang bermutu telah menuntut perubahan pada proses pembelajaran di kelas. Usaha-usaha yang telah dilakukan untuk mengakomodasi perubahan tersebut, namun secara umum masih belum memaksimalkan faktor internal mahasiswa, misalnya yang menyangkut dengan kecerdasan, bakat, rasa ingin tahu serta kemampuan akademik lainnya. Faktanya faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa adalah faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa sendiri. Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Clark (dalam Sudjana, 2000) yang

menyatakan bahwa tingkat prestasi belajar siswa lebih dipengaruhi oleh faktor internal dari diri siswa sendiri dibandingkan faktor eksternal, dimana 70% prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh diri siswa sendiri dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan sekitar siswa. Diharapkan dengan memperhatikan faktor internal dari mahasiswa nantinya dapat berimplikasi pada hasil belajar yang diraih oleh mahasiswa yang bersangkutan, karena diyakini bahwa setiap individu memiliki kemampuan akademik namun dengan jenis kemampuan serta intensitas yang berbeda beda tiap individu. Dengan jenis kemampuan dan intensitas yang berbeda, tiap individu memiliki cara belajar serta pendekatan terhadap proses pembelajaran yang berbeda. Selanjutnya faktor internal

yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah ketahananmalangan, ketahananmalangan dan kemampuan algoritmik serta kontribusinya terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kuriositas bisa dipahami sebagai rasa ingin tahu, ketertarikan serta keterbukaan dalam mencari hal-hal baru. Curiositas tercermin dalam bentuk keinginan untuk mencari hal-hal baru, meningkatkan pengetahuan untuk meningkatkan kualitas ataupun kemampuan pribadi serta kemampuan interpersonal. Curiositas memiliki hubungan yang kuat dengan keterbukaan terhadap nilai, gagasan baru serta frekuensi kesenangan dalam menyelesaikan masalah. Curiositas cenderung diasosiasikan dengan rajin belajar, usaha dan kinerja yang mengarahkan individu menemukan, mengeksplorasi keingintahuannya untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan interpersonal individu. Dalam konteks pembelajaran di kelas, mahasiswa dengan tingkat ketahananmalangan tinggi cenderung lebih aktif dalam pembelajaran baik dengan mengajukan pertanyaan maupun mengeksplorasi konsep, sebaliknya mahasiswa dengan ketahananmalangan rendah cenderung akan pasif dalam pembelajaran.

Faktor internal lain yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa adalah ketahananmalangan (*adversity quotient*) yang dapat didefinisikan sebagai merupakan kecerdasan dalam mengatasi masalah (Stoltz, 2000). Stoltz juga menyatakan bahwa ketahananmalangan merupakan salah satu faktor yang memiliki pengaruh luar biasa terhadap keberhasilan seseorang. Seseorang yang memiliki tingkat ketahananmalangan tinggi cenderung tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan. Mereka adalah pemikir yang selalu memikirkan berbagai kemungkinan-kemungkinan dan tidak pernah membiarkan ada sesuatu yang menghalangi cita-citanya. Dalam konteks Matematika,

ketahananmalangan sangat berperan dalam pemecahan masalah matematika karena memerlukan prosedur-prosedur serta aturan tertentu.

Merupakan sebuah fakta bahwa matematika dipenuhi oleh prosedur-prosedur yang bersifat abstrak, sehingga proses pemecahan masalah matematika memerlukan kemampuan tentang pemahaman prosedur-prosedur matematika yang diistilahkan dengan kemampuan algoritmik. Kemampuan algoritmik merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika dengan mengikuti prosedur serta aturan tertentu. Mahasiswa dengan kemampuan algoritmik yang baik cenderung mampu memecahkan masalah matematika dengan memperhatikan runtutan prosedur-prosedur tertentu. Sebaliknya mahasiswa dengan kemampuan algoritmik rendah kurang mampu mengurutkan prosedur dengan runtut, mereka cenderung memecahkan masalah matematika dengan runtutan prosedur yang benar bahkan sampai tidak mampu memecahkannya dengan alasan tidak tahu runtutan prosedur yang benar. Sehingga kemampuan algoritmik merupakan salah satu faktor yang memberikan andil dalam proses pemecahan masalah matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui besarnya kontribusi ketahananmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa, (2) mengetahui besarnya kontribusi ketahananmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa, (3) mengetahui besarnya kontribusi kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa, serta (4) mengetahui besarnya kontribusi ketahananmalangan dan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto*. Rancangan penelitian *ex post facto* adalah rancangan penelitian untuk

meneliti gejala yang sudah terjadi. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dimana pendekatan kuantitatif ditandai dengan adanya analisis statistik dengan deskriptif korelasional. Teknik deskriptif digunakan untuk mengungkapkan respon subyek sehingga dapat memberikan gambaran fakta yang sistematis. Teknik korelasional ini digunakan untuk menunjukkan derajat hubungan antara variabel ketahananmalangan, kemampuan algoritmik dan hasil belajar mahasiswa.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan angket ketahananmalangan, tes kemampuan algoritmik serta dokumen berupa hasil UTS

untuk data hasil belajar mahasiswa. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan analisis regresi, yang terlebih dahulu dilakukan analisis uji prasyarat, yaitu uji normalitas, uji linieritas dan keberartian arah regresi, uji autokorelasi, uji multikolinieritas, serta uji heterokedastisitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah data tentang ketahananmalangan, kemampuan algoritmik serta hasil belajar mahasiswa. Deskripsi data yang telah terkumpul disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

	X ₁	X ₂	X ₃	Y
Minimum	50,00	46,00	45,00	50,00
Maksimum	96,00	90,00	96,00	95,00
Rentangan	46,00	44,00	51,00	45,00
Jumlah	3525,00	3447,00	3404,00	3554,00
Rerata	73,44	71,81	70,92	74,04
Standar deviasi	11,60	9,61	11,37	9,72
Varians	134,59	92,28	129,23	94,47

Data yang terkumpul diuji dengan analisis regresi dengan terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis, yaitu uji normalitas, uji linieritas dan keberartian arah

regresi, uji autokorelasi, uji multikolinieritas serta uji heterokedastisitas.

Hasil uji normalitas tersaji pada tabel berikut.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Variabel	<i>Statistic</i>	Sig.	Keterangan
Kuriositas	0,108	0,200	Normal
Ketahananmalangan	0,117	0,097	Normal
Kemampuan Algoritmik	0,107	0,200	Normal
Hasil Belajar	0,105	0,200	Normal

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai sig. untuk ketahananmalangan adalah 0,097 > 0,05, nilai sig. untuk kemampuan algoritmik adalah 0,200 > 0,05 dan nilai sig. untuk hasil belajar adalah

0,200 > 0,05, nilai sig. untuk ketahananmalangan adalah 0,097 > 0,05, nilai sig. untuk kemampuan algoritmik adalah 0,200 > 0,05 dan nilai sig. untuk hasil belajar adalah

0,200 > 0,05. Keempat nilai sig. > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa keempat variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil uji linieritas dan keberartian arah regresi tersaji pada tabel berikut.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Linieritas dan Keberartian Arah Regresi

	<i>Linierity</i>		<i>Deviation from Linierity</i>	
	F	Sig.	F	Sig.
Hubungan kuriositas terhadap hasil belajar	29,764	0,000	0,963	0,540
Hubungan ketahanmalangan terhadap hasil belajar	25,413	0,000	0,692	0,808
Hubungan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar	16,142	0,000	1,349	0,233
Hubungan kuriositas terhadap kemampuan algoritmik	6,109	0,022	1,161	0,338
Hubungan ketahanmalangan terhadap kemampuan algoritmik	6,142	0,021	0,716	0,785

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa untuk hubungan kuriositas terhadap hasil belajar, nilai F untuk *Linierity* adalah 29,764 dengan sig. = 0,000 < 0,05 serta nilai F untuk *Deviation From Linierity* adalah 0,963 dengan sig. = 0,540 > 0,05, yang artinya bahwa hubungan tersebut linier dan berarti. Untuk hubungan ketahanmalangan terhadap hasil belajar, nilai F untuk *Linierity* adalah 25,413 dengan sig. = 0,000 < 0,05 serta nilai F untuk *Deviation From Linierity* adalah 0,692 dengan sig. = 0,808, yang artinya bahwa hubungan ketahanmalangan terhadap hasil belajar linier dan berarti. Untuk hubungan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar, nilai F untuk *Linierity* adalah 16,142 dengan sig. = 0,000 < 0,05 serta nilai F untuk *Deviation From Linierity* adalah 1,349 dengan sig. = 0,233 > 0,05,, yang

artinya bahwa hubungan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar linier dan berarti. Untuk hubungan kuriositas terhadap kemampuan algoritmik, nilai F untuk *Linierity* adalah 6,109 dengan sig. = 0,022 < 0,05 serta nilai F untuk *Deviation From Linierity* adalah 1,161 dengan sig. = 0,338 > 0,05, yang artinya bahwa hubungan kuriositas terhadap kemampuan algoritmik linier dan berarti. Untuk hubungan ketahanmalangan terhadap kemampuan algoritmik, nilai F untuk *Linierity* adalah 6,142 dengan sig. = 0,021 serta nilai F *Deviation From Linierity* adalah 0,716 dengan sig. = 0,785 yang artinya hubungan ketahanmalangan terhadap kemampuan algoritmik linier dan berarti.

Adapun hasil uji autokorelasi tersaji pada tabel berikut.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Autokorelasi

Model	R	R square	Adjusted R Estimate	Std. Error of the estimate	Durbin – Watson
1	0,772	0,596	0,569	6,384	1,974

Nilai Durbin-Watson yang didapatkan dari hasil uji autokorelasi adalah 1,974 dimana hasil ini berada pada rentangan $1,65 < DW <$

2,35 yang artinya bahwa tidak terjadi masalah autokorelasi.

Ringkasan hasil uji multikolinieritas tersaji pada tabel berikut.

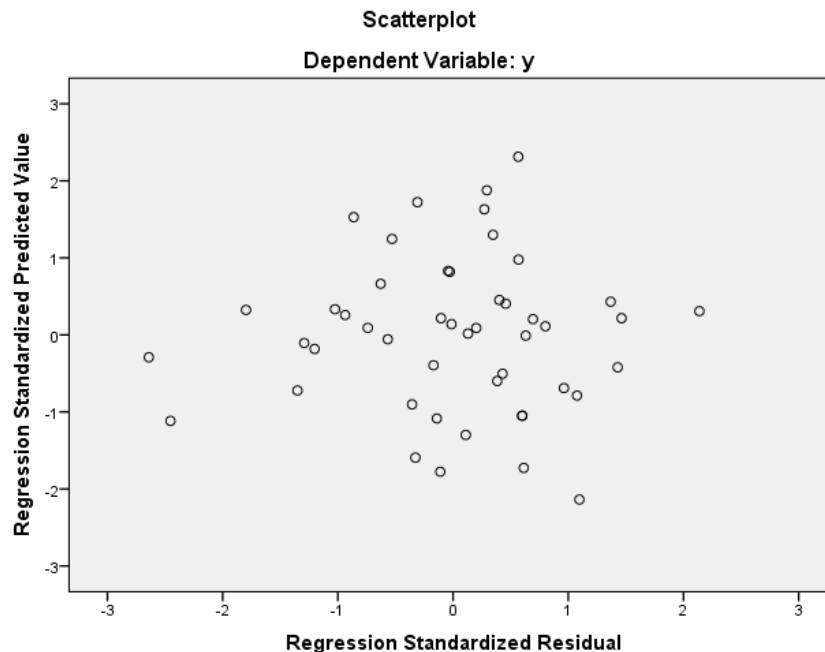
Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	<i>Tolerance</i>	VIF	Keterangan
Kuriositas	0,777	1,287	Tidak terjadi multiko
Ketahanmalangan	0,727	1,376	Tidak terjadi multiko
Kemampuan algoritmik	0,851	1,175	Tidak terjadi multiko

Untuk data kuriositas, nilai *tolerance* adalah $0,777 > 0,1$ serta $VIF = 1,287 < 10$. Untuk data ketahanmalangan, nilai *tolerance* adalah $0,727 > 0,1$ serta $VIF = 1,376 < 10$. Untuk data kemampuan algoritmik, nilai *tolerance* adalah $0,851 > 0,1$ serta $VIF = 1,175 < 10$. Dari hasil uji multikolinieritas di

atas, nilai *tolerance* untuk ketiga variabel lebih dari 0,1 serta VIF untuk ketiga variabel kurang dari 10 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah multiko diantara variabel-variabel bebas.

Hasil uji heterokedastisitas tersaji pada gambar berikut.



Gambar 1. Hasil Uji Heterokedastisitas

Dari gambar di atas, dapat diperhatikan bahwa titik pada gambar tersebut tersebar merata dan tidak membentuk suatu pola tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heterokedastisitas.

Berdasarkan hasil uji prasyarat di atas, dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis dapat dilakukan. Ringkasan hasil uji hipotesis 1, 2, dan 3 dengan analisis regresi berbantuan SPSS 22.00 tersaji pada tabel berikut.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 1, 2, dan 3

Variabel		Constant	Standardized coefficients	t	Sig.
Bebas	Terikat				
Kuriositas	Hasil belajar	35,242	0,631	5,511	0,000
Ketahanmalangan	Hasil belajar	28,371	0,629	5,481	0,000
Kemampuan algoritmik	Hasil belajar	44,441	0,488	3,794	0,000
Kuriositas	Kemampuan algoritmik	51,172	0,274	1,935	0,059
Ketahanmalangan	Kemampuan algoritmik	39,736	0,367	2,675	0,010

Berdasarkan ringkasan pada tabel di atas, representasi hasil uji hipotesis adalah *pertama*, besarnya kontribusi langsung kuriositas terhadap hasil belajar mahasiswa adalah $(0,631)^2 \times 100\% = 39,82\%$. Besarnya kontribusi tidak langsung kuriositas terhadap hasil belajar mahasiswa melalui kemampuan algoritmik adalah $(0,631)(0,274) \times 100\% = 17,29\%$ sehingga kontribusi total kuriositas terhadap hasil belajar mahasiswa adalah $39,82\% + 17,29\% = 57,11\%$. Persamaan regresi untuk kontribusi kuriositas terhadap hasil belajar mahasiswa adalah $\hat{Y} = 35,242 + 0,631X_1$. Kuriositas dapat didefinisikan sebagai rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu merupakan keinginan seorang untuk berusaha mencari informasi dari berbagai sumber baik cetak maupun digital. Faktanya dalam memecahkan permasalahan matematika khususnya dalam pendidikan tinggi sangat membutuhkan informasi dari berbagai referensi. Mahasiswa dengan kuriositas yang tinggi cenderung berusaha mencari referensi dari berbagai sumber, misalnya dengan bertanya maupun membaca serta mencari informasi dari sumber internet. Hal ini berimplikasi pada kemampuan pemecahan masalah mahasiswa, yang berujung pada maksimalnya raih hasil belajar mahasiswa.

Kedua, besarnya kontribusi ketahanmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa adalah $(0,629)^2 \times 100\% = 39,56\%$. Besarnya kontribusi tidak langsung ketahanmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa melalui kemampuan algoritmik adalah $(0,629)(0,367) \times 100\% = 23,08\%$. Sehingga kontribusi total ketahanmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa adalah $39,56\% + 23,08\% = 62,64\%$. Persamaan regresi untuk kontribusi ketahanmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa adalah $\hat{Y} = 28,371 + 0,629X_2$. Mahasiswa dengan tingkat ketahanmalangan yang tinggi cenderung tidak mudah menyerah dalam studinya, termasuk dalam menyelesaikan beragam tugas dari dosen. Mereka selalu memikirkan semua kemungkinan dan tidak memberikan hal lain membendung tujuannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang memiliki tingkat ketahanmalangan yang tinggi cenderung dapat meraih hasil yang baik di perguruan tinggi.

Ketiga, besarnya kontribusi kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa adalah $(0,488)^2 \times 100\% = 23,81\%$. Persamaan regresi kontribusi kemampuan algoritmik terhadap hasil belajarmahasiswa adalah $\hat{Y} = 44,441 + 0,488X_3$. Kemampuan

algoritmik dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam memecahkan ataupun memberikan pembuktian dengan terstruktur. Matematika pada perguruan tinggi tidak hanya terkait dengan pemecahan masalah, namun juga tentang pembuktian suatu teori ataupun teorema. Pembuktian suatu teorema yang baik hendaknya terstruktur dan sesuai urutan yang tepat. Mahasiswa dengan kemampuan algoritmik yang baik cenderung memiliki pemikiran

yang terstruktur sehingga saat diminta untuk membuktikan suatu teorema mahasiswa tersebut mampu memuktikan dengan terstruktur. Hal ini berimplikasi pada maksimalnya raihan hasil belajar mahasiswa.

Ringkasan uji hipotesis 4, yaitu menguji besarnya kontribusi kuriositas, ketahananmalangan dan kemampuan algoritmik secara simultan terhadap hasil belajar mahasiswa tersaji pada tabel berikut.

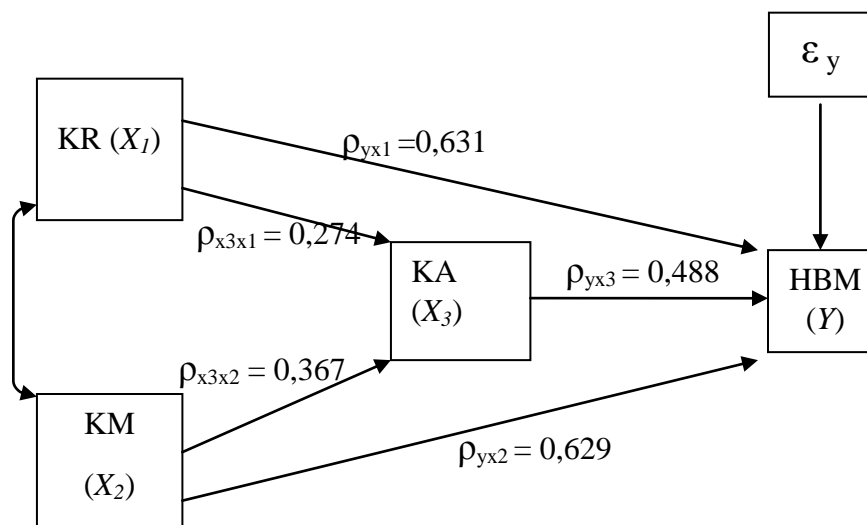
Tabel 7. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 4

R Square	Constant	Standardized Coefficients		
		X ₁	X ₂	X ₃
0,596	8,640	0,400	0,354	0,249

Dari hasil uji pada tabel di atas, besarnya kontribusi secara simultan kuriositas, ketahananmalangan dan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa adalah $R^2_{X_1, X_2, X_3, Y} \times 100\% = 0,596 \times 100\% = 59,6\%$.
Persamaan regresi untuk kontribusi kuriositas, ketahananmalangan dan kemampuan algoritmik terhadap hasil

belajar mahasiswa adalah $\hat{Y} = 8,640 + 0,249X_1 + 0,400X_2 + 0,354X_3$.

Berikut disajikan bagan konstelasi hubungan kuriositas, ketahananmalangan dan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa beserta dengan koefisien regresi masing-masing jalurnya.



Gambar 2. Bagan Konstelasi hubungan kuriositas, ketahananmalangan dan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa besertadengan koefisien regresi masing-masing jalurnya

Ringkasan kontribusi untuk masing-masing hipotesis tersaji pada tabel berikut.

Tabel 8. Ringkasan Besarnya Kontribusi dan Persamaan Regresi Untuk Masing-Masing Hipotesis

Hipotesis	Besarnya kontribusi	Persamaan regresi
1. Kontribusi curiositas terhadap hasil belajar mahasiswa	57,11%	$\hat{Y} = 35,242 + 0,631X_1$
2. Kontribusi ketahananmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa	62,64%	$\hat{Y} = 28,371 + 0,629X_2$
3. Kontribusi kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa	23,81%	$\hat{Y} = 44,441 + 0,488X_3$
4. Kontribusi curiositas, ketahananmalangan dan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa	59,6%	$\hat{Y} = 8,640 + 0,249X_1 + 0,400X_2 + 0,354X_3$

Dari empat hasil uji hipotesis di atas, dapat dilihat bahwa ketahananmalangan memberikan kontribusi terbesar terhadap hasil belajar mahasiswa sebesar 62,64% dimana besarnya kontribusi langsung sebesar 39,56% dan kontribusi tak langsung melalui kemampuan algoritmik sebesar 23,08%. Hasil ini mengindikasikan bahwa ketahananmalangan merupakan faktor penting dalam meraih hasil belajar yang baik. Hal ini patut disadari bahwa tingkat pembelajaran pada perguruan tinggi tidak lagi sama dengan pembelajaran pada sekolah menengah dan sekolah dasar. Pembelajaran di perguruan tinggi cenderung menekankan pada pemecahan masalah serta menemukan solusi inovatif guna menyelesaikan suatu masalah. Ketahananmalangan didefinisikan sebagai kecerdasan dalam mengatasi masalah (Stoltz, 2000). Mahasiswa dengan tingkat ketahananmalangan yang tinggi cenderung tidak mudah menyerah dalam studinya, termasuk dalam menyelesaikan beragam tugas dari dosen. Mereka selalu memikirkan semua kemungkinan dan tidak memberikan hal lain membendung

tujuannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang memiliki tingkat ketahananmalangan yang tinggi cenderung dapat meraih hasil yang baik di perguruan tinggi. Sehingga salah satu cara untuk meraih hasil belajar yang baik pada tingkat perguruan tinggi adalah dengan tetap berusaha dan tidak mudah putus asa pada proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil uji hipotesis, dapat ditarik kesimpulan, yaitu: (1) besarnya kontribusi total curiositas terhadap hasil belajar mahasiswa adalah 57,11% dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 35,242 + 0,631X_1$, (2) besarnya kontribusi total ketahananmalangan terhadap hasil belajar mahasiswa adalah 62,64% dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 28,371 + 0,629X_2$, (3) besarnya kontribusi kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa adalah 23,81% dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 44,441 + 0,488X_3$, serta (4) besarnya kontribusi secara simultan curiositas,

ketahananmalangan, dan kemampuan algoritmik terhadap hasil belajar mahasiswa adalah 59,6% dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 8,640 + 0,249X_1 + 0,400X_2 + 0,354X_3$.

Dari hasil yang diperoleh, dapat disampaikan saran-saran, yaitu (1) *kepada mahasiswa*, diharapkan semakin sadar bahwa setiap aspek kecerdasan yang mereka miliki mempengaruhi cara belajar mereka, (2) *kepada peneliti lainnya*, model kausal yang peneliti usulkan bukanlah model yang terbaik sehingga diharapkan peneliti lain mampu mengembangkan model kausal yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Candiasa, I.M.2010.*Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*.Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha
- Efendi, A. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21: Kritik MI, EI, SQ, AQ, dan Successful Intelligence Atas IQ*. Bandung: Alfabeta.
- Muhibbin, Syah.2011.*Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Muntori. 2007. Peningkatan Pemahaman Kimia Melalui Paduan-paduan Pembelajaran Kooperatif dan Pemecahan Masalah Kimia dengan Teknik Pathway. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 17.
- Nakleh, M.B & Mitchell, R.C. 1993. *Concept Learning Versus Problem solving*. Journal of Chemical Education. Vol 70, No 3, Hal 190-192.
- Slameto.2011.*Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Stoltz, P.G. 2000. *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*. Terjemahan: T. Hermaya. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Sudarman.2012.*adversity quotient: kajian kemungkinan pengintegrasiannya dalam pembelajaran matematika*. Aksioma, Volume 01 nomor 01 Maret 2012
- Sudjana.2000.*Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susanto, E.(2009).*Siswa dan Matematika*.Surabaya:Rineka Cipta