

HUBUNGAN ANTARA *ADVERSITY QUOTIENT* DENGAN KEMAMPUAN PROGRAMING DALAM MENYELESAIKAN SKRIPSI TOPIK PENGEMBANGAN

I Gede Harta Wijaya¹, Ketut Agustini², I Gede Mahendra Darmawiguna³

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

e-mail: igedehartawijaya27@gmail.com¹, ketutagustini@undiksha.ac.id²,
igd.mahendra.d@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Hubungan Antara *Adversity Quotient* Dengan Kemampuan Programing Dalam Menyelesaikan Skripsi Topik Pengembangan (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika). Jenis penelitian ini adalah survey korelasi. Pada penelitian ini sampel yang di gunakan yaitu mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika sebanyak 29 responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial parametrik yang digunakan adalah teknik analisis korelasi product moment dan korelasi ganda.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Skripsi Topik Pengembangan secara signifikan dengan kontribusi variabel *Adversity Quotient* sebesar 44,6% terhadap Skripsi Topik Pengembangan. Selain itu terdapat hubungan antara Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik Pengembangan secara signifikan dengan kontribusi, variabel kemampuan programing sebesar 67,2% terhadap Skripsi Topik Pengembangan. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan secara signifikan dengan kontribusi kedua variabel bebas secara bersama-sama sebesar 67,2% terhadap Skripsi Topik Pengembangan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan baik secara terpisah antara *Adversity Quotient* dengan Skripsi Topik Pengembangan dan Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik Pengembangan maupun secara simultan memiliki hubungan yang signifikan dengan Skripsi Topik Pengembangan.

Kata Kunci: *Adversity Quotient*, Kemampuan Programing, Skripsi Topik Pengembangan

Abstract

The purpose of this study to identify and analyze the correlation of Adversity Quotient and programming ability to finish bachelor thesis on developmental topics (case study from students of Department of Information Technology). The design of this study is correlation survey, with 29 respondent registered as students of Department of Information Technology. The data was extracted from the questionnaires and analyzed further with descriptive and parametric inferential statistics (product moment and double correlation analyses).

The results of data analysis showed that there is a relationship between Adversity Quotient with Thesis Topics Development significantly with Adversity Quotient variable contribution of 44,6% to Thesis Topics of Development. In addition there is a relationship between Programming Ability with Thesis Topics Development significantly with contribution, variable programming ability of 67.2% against Thesis Topics Development. The result of data analysis also shows that there is a relationship between Adversity Quotient with Programming Ability to Thesis Topics Development significantly with contribution of both independent variables together equal to 67,2% towards Thesis Topics Development.

So we can conclude that the Adversity Quotient and programming ability significantly had a strong correlation with developmental topics thesis, either they act as single variable or simultaneously..

Keywords: *Adversity Quotient, programming ability, developmental topics thesis.*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi sebagai institusi yang melaksanakan tri dharma pendidikan membuat perguruan tinggi harus mencetak salah satu sumber daya potensial bagi kemajuan peradaban. Sumber daya potensial yang dimaksud adalah mahasiswa. Mahasiswa dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai orang yang belajar di perguruan tinggi [1]. Salah satu tugas mahasiswa sebelum mendapat gelar sarjana selain menyelesaikan kegiatan akademik yang ada di bangku perkuliahan, mahasiswa juga dituntut untuk membuat skripsi. skripsi adalah karya ilmiah yang diwajibkan sebagai bagian dari persyaratan akademis di perguruan tinggi. Semua mahasiswa wajib mengambil mata kuliah skripsi karena skripsi digunakan sebagai salah satu prasyarat bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana.

Jurusan pendidikan Teknik Informatika (S1) berada di bawah naungan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja Bali. Penyelenggaraan program studi Pendidikan Teknik Informatika (S1) dimaksudkan untuk menghasilkan tenaga pengajar maupun tenaga siap pakai yang profesional di bidang Teknologi Informasi (TI) untuk mencapai gelar sarjana skripsi digunakan sebagai salah satu prasyarat bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika untuk memperoleh gelar sarjana. Pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika mahasiswa tingkat akhir lebih cenderung mengambil dua topik skripsi topik yang pertama topik skripsi kependidikan yang menjurus ke permasalahan tentang proses pembelajaran dikelas dan cara penyampain materi dengan model pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa dan yang ke dua topik skripsi murni atau pengembangan yang menjurus pada penelitian tentang pembuatan aplikasi, penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk

mengembangkan atau membuat suatu produk dalam penelitian dan pengembangan terdapat tiga hal yang menjadi tujuan utama yaitu menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi produk maka dari itu skripsi dengan topik pengembangan dikategorikan sebagai skripsi yang sulit dan membutuhkan kemampuan programing yang tinggi, seperti wawancara yang peneliti lakukan terhadap bapak dosen Gede Aditra Pradnyana, M.Kom yang mengampu matakuliah pemrograman, menurut beliau "kemampuan programing dilihat dari semester awal dari segi pembelajaran lebih fokus kepada dasar pemograman, dan kemampuan programing ditentukan asal sekolah, jika disekolah sudah mendapatkan mata pelajaran programing misalnya SMA dengan SMK itu yang mempengaruhi tingkat dasar pemograman dan tantangan di semester awal kemampuan mahasiswa berbeda setiap orang, ada yang sudah dapat ada yang tidak". Seperti wawancara yang dipaparkan tadi bahwa tidak semua mahasiswa mempunyai kemampuan programing sehingga nantinya akan berdampak pada kesuksesan pengerjaan skripsi topik pengembangan, seperti wawancara yang peneliti lakukan terhadap mahasiswa yang mengambil skripsi topik pengembangan.

Dalam wawancara yang peneliti lakukan terhadap mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika tersebut mahasiswa memiliki alasan mengambil skripsi topik pengembangan karena ajakan dari teman, melihat dari permasalahan, dan ingin memperdalam pengetahuan yang sudah di pelajari terkait dengan system, kemudian mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika juga mengalami tekanan dalam pengerjaan skripsi tersebut yaitu dalam coding terdapat eror yang tidak diketahui saat membangun sistem, kemudian terdapat juga halangan dalam mengerjakan skripsi yakni mahasiswa menemukan halangan pada bagian penambahan fitur baru pada aplikasi yang

dibuat dan pembuatan rancangan sistem membutuhkan waktu yang lama, kemudian mahasiswa juga membutuhkan waktu 1 sampai 2 tahunan untuk mengerjakan skripsi topik pengembangan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada dosen dan beberapa mahasiswa jurusan Pendidikan Teknik Informatika tingkat akhir yang mengambil skripsi topik pengembangan dapat disimpulkan bahwa ditemukan permasalahan dalam proses pengerjaan skripsi topik pengembangan yaitu yang pertama mahasiswa lebih cenderung mengalami tekanan dalam pengerjaan skripsi, dan yang kedua mahasiswa menghadapi banyak kesulitan dan halangan dalam pengerjaan skripsi topik pengembangan. Kesulitan dan halangan itu yang akan berdampak besar dalam lamanya pengerjaan skripsi, dalam hal ini banyak faktor yang menyebabkan lamanya pengerjaan skripsi, apakah faktor tersebut karena *Adversity Quotient* atau faktor tersebut berasal dari kemampuan programing atau dari kedua hal tersebut (*Adversity Quotient* dan kemampuan programing).

Selain dari faktor tersebut mahasiswa juga harus mempunyai daya tahan dalam menghadapi masalah (*Adversity Quotient*) yang dimana teori *Adversity Quotient* ini merupakan suatu ukuran untuk merespon terhadap kesulitan dan memberi tahu seberapa jauh kemampuan seseorang untuk bertahan menghadapi kesulitan dan mengatasinya. Untuk menghadapi tantangan dan tekanan dibutuhkan adanya kekuatan untuk menyelesaikannya, di antara banyak kekuatan yang dimiliki oleh individu, salah satunya adalah seberapa jauh individu mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan individual untuk mengatasi kesulitan [2]. Jika individu mampu bertahan menghadapi kesulitan dan mampu mengatasi kesulitan, maka individu akan mencapai kesuksesan dalam hidup [3]. Untuk mencapai kesuksesan dalam hidup, ditentukan oleh tinggi rendahnya *Adversity Quotient* (AQ) yang dimiliki oleh setiap orang. *Adversity Quotient* sebagai bentuk respon individu terhadap kesulitan dan pengendalian terhadap respon yang konsisten tidak terlepas dari bagaimana

individu menyikapi situasi yang menekan dalam kehidupannya.

Selain *Adversity Quotient* mahasiswa juga perlu mempunyai kemampuan programing yang tinggi, karena jika kemampuan programing mahasiswa kurang maka kelancaran dalam pembuatan skripsi akan terhambat. Kemampuan programing merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sebuah program komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan melalui otomatisasi dengan bantuan software.

KAJIAN TEORI

A. *Adversity Quotient*

Menurut bahasa, kata *Adversity* berasal dari bahasa Inggris yang berarti kegagalan atau kemalangan [4]. *Adversity* sendiri bila diartikan dalam bahasa Indonesia bermakna kesulitan atau kemalangan, dan dapat diartikan sebagai suatu kondisi ketidak bahagiaan, kesulitan, atau ketidak beruntungan. *Adversity Quotient* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengarahkan, mengubah cara berfikir dan tindakannya ketika menghadapi hambatan dan kesulitan yang bisa menyengsarakan dirinya [5]. Beberapa definisi di atas yang cukup beragam, terdapat fokus atau titik tekan, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang, baik fisik ataupun psikis dalam menghadapi problematika atau permasalahan yang sedang dialami.

Empat dimensi dasar yang akan menghasilkan kemampuan *Adversity Quotient* yang tinggi, inilah indikator-indikator dari *Adversity Quotient* yaitu :

1. Kendali/control (C)

Kendali berkaitan dengan seberapa besar orang merasa mampu mengendalikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dan sejauh mana individu merasakan bahwa kendali itu ikut berperan dalam peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Semakin besar kendali yang dimiliki semakin besar kemungkinan seseorang untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan dan

tetap teguh dalam niat serta ulet dalam mencari penyelesaian. Demikian sebaliknya, jika semakin rendah kendali, akibatnya seseorang menjadi tidak berdaya menghadapi kesulitan dan mudah menyerah.

2. Daya tahan/*endurance* (E)

Dimensi ini lebih berkaitan dengan persepsi seseorang akan lama atau tidaknya kesulitan akan berlangsung. Daya tahan dapat menimbulkan penilaian tentang situasi yang baik atau buruk. Seseorang yang mempunyai daya tahan yang tinggi akan memiliki harapan dan sikap optimis dalam mengatasi kesulitan atau tantangan yang sedang dihadapi. Semakin tinggi daya tahan yang dimiliki oleh individu, maka semakin besar kemungkinan seseorang dalam memandang kesuksesan sebagai sesuatu hal yang bersifat sementara dan orang yang mempunyai *Adversity Quotient* yang rendah akan menganggap bahwa kesulitan yang sedang dihadapi adalah sesuatu yang bersifat abadi, dan sulit untuk diperbaiki.

3. Jangkauan /*reach* (R)

Jangkauan merupakan bagian dari *Adversity Quotient* yang mempertanyakan sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian lain dari individu. *Reach* juga berarti sejauh mana kesulitan yang ada akan menjangkau bagian-bagian lain dari kehidupan seseorang. *Reach* atau jangkauan menunjukkan kemampuan dalam melakukan penilaian tentang beban kerja yang menimbulkan stress. Semakin tinggi jangkauan seseorang, semakin besar kemungkinannya dalam merespon kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik dan terbatas. Semakin efektif dalam menahan atau membatasi jangkauan kesulitan, maka seseorang akan lebih berdaya dan perasaan putus asa atau kurang mampu membedakan hal-hal yang relevan dengan kesulitan yang ada, sehingga ketika memiliki masalah di satu bidang dia tidak harus merasa mengalami kesulitan untuk seluruh aspek kehidupan individu tersebut.

4. Kepemilikan/*origin and ownership* (O2)
Kepemilikan atau dalam istilah lain disebut dengan asal-usul dan pengakuan akan mempertanyakan siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan dan sejauh mana seorang individu menganggap dirinya mempengaruhi dirinya sendiri sebagai penyebab asal-usul kesulitan. Orang yang skor *origin* (asal-usulnya) rendah akan cenderung berfikir bahwa semua kesulitan atau permasalahan yang datang itu karena kesalahan, kecerobohan, atau kebodohan dirinya sendiri serta membuat perasaan dan pikiran merusak semangatnya.

B. Kemampuan Programing

Bahasa pemrograman adalah perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan dalam proses pembuatan program yang melalui beberapa tahapan-tahapan penyelesaian masalah, sedangkan kemampuan programing merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sebuah program computer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan melalui otomatisasi dengan bantuan software [6].

Proses pemrograman komputer bukan saja sekedar menulis suatu urutan instruksi yang harus dikerjakan oleh komputer akan tetapi bertujuan untuk memecahkan suatu masalah serta membuat mudah pekerjaan pengguna komputer (*user*). Didalam membuat sebuah program komputer, tentu tidak terlepas dari sifat individu pemrogram (*Programmer*). Karakteristik seorang pemrogram yang mutlak dimiliki yaitu:

1. Memiliki pola pikir yang logis
2. Memiliki ketekunan dan ketelitian yang tinggi
3. Memiliki penguasaan bahasa pemrograman yang baik
4. Memiliki pengetahuan teknik pemrograman yang baik

C. Skripsi Topik Pengembangan

Skripsi merupakan karya tulis ilmiah yang wajib dikerjakan oleh setiap mahasiswa studi strata satu (S1) sebagai

tugas akhir dalam studi mereka. Menurut Buku Pedoman Penyusunan, skripsi merupakan kegiatan akademik dalam bidang penelitian.

Salah satu bentuk dari penelitian adalah pengembangan, penelitian pengembangan adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian *research and development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut [7].

Terdapat empat karakteristik langkah pokok R&D yang membedakannya dengan pendekatan penelitian lain yaitu:

1. *Studying research findings pertinent to the product to be developed.* (melakukan studi atau penelitian awal untuk mencari temuan-temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan).
2. *Developing the product base on this findings.* (mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian tersebut).
3. *Field testing it in the setting where it will be used eventually.* (dilakukannya uji lapangan dalam setting atau situasi senyatanya dimana produk tersebut nantinya digunakan).
4. *Revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage.* (melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan - kelemahan yang ditemukan dalam tahap-tahap uji lapangan).

D. Ex Post Facto

Definisi *ex post facto* adalah sesudah fakta, yaitu penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. Penelitian *ex post facto* bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan

perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan sudah terjadi [8].

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah survey korelasi. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika sebanyak 29 responden. Teknik pengumpulan data yang peneliti digunakan dalam penelitian ini, adalah:

1. Dokumentasi

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi sebagai sarana untuk mendapatkan data yang diinginkan. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi data jumlah mahasiswa jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang mengambil skripsi topik pengembangan

2. Kuesioner (angket)

Angket yang diberikan adalah sejumlah pertanyaan dan pernyataan tertulis yang diajukan pada responden yaitu untuk mengetahui Hubungan Antara *Adversity Quotient* Dengan Kemampuan Programing Dalam Menyelesaikan Skripsi Topik Pengembangan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

3. Observasi

Observasi dilakukan guna memperoleh kedalaman informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dalam melakukan observasi peneliti menggunakan atau membawa instrumen sebagai pedoman untuk melaksanakan observasi.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk kuisisioner (angket). Angket merupakan instrumen pokok yang diperlukan dalam penelitian ini. Adapun alasan digunakannya angket sebagai pengumpulan data pokok adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dari penelitian ini. Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Responden diminta untuk memilih salah satu dari 5 jawaban yang digunakan untuk mengukur setiap indikator. Selanjutnya untuk mempermudah pengukuran, data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan memberikan nilai atau skor pada masing-masing jawaban.

Untuk mengetahui layak atau tidaknya angket yang digunakan untuk penelitian, maka angket harus diuji terlebih dahulu

validitasnya. Langkah yang dilakukan dalam menguji validitas isi yaitu dengan uji ahli. Dalam hal ini, pengkajian dilakukan oleh dua orang pakar (*expert judges*) yaitu 2 orang dosen. Pertimbangan kedua ahli isi tersebut dianggap representatif sebagai dasar untuk memutuskan bahwa soal yang dikembangkan telah memenuhi syarat validitas isi.

Data kuantitatif akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari variabel bebas (X_1) *Adversity Quotient*, variabel bebas (X_2) Kemampuan Programing, (Y) Sebagai variabel terikat adalah Skripsi Topik Pengembangan., sedangkan statistik inferensial parametrik yang digunakan adalah teknik analisis korelasi product moment dan korelasi ganda

Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan langkah pengujian dengan menggunakan pengujian statistik parametrik atau non parametrik.

hubungan antara variabel terikat dengan masing-masing variabel bebas.

Pedoman untuk melihat keliniearan adalah dengan menguji lajur *Deviation from linearty* dari modul Means, sedangkan untuk melihat keberartian arah regresinya berpedoman pada lajur *Lenearity*. Kemudian di lanjutkan dengan Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang cukup tinggi di antara variabel bebas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah uji persyaratan terpenuhi maka akan dilanjutkan dengan deskripsi data dan uji hipotesis untuk menjawab permasalahan penelitian.

Data yang telah terkumpul melalui peneliti ini ditabulasikan sesuai dengan keperluan analisis data yang tercantum dalam rancangan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai sebaran atau distribusi data. Untuk memudahkan mendeskripsikan masing-masing variabel, di bawah ini disajikan rangkuman statistik deskriptif seperti tampak pada Tabel 4.1 berikut.

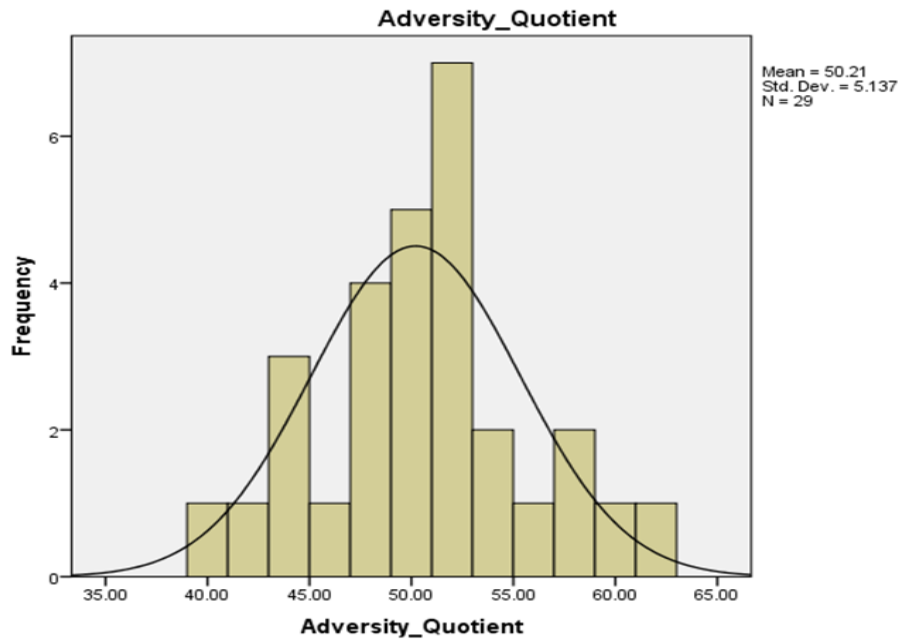
Tabel 4.1 Rangkuman Statistik Deskriptif Variabel *Adversity Quotient* (X_1) dan Kemampuan Programing (X_2) terhadap Mahasiswa yang Mengambil

		adversity_quotient	kemampuan_programing	skripsi_pengembangan
N	Valid	29	29	29
	Missing	0	0	0
Mean		50.21	52.00	66.31
Std. Error of Mean		.954	1.335	1.291
Median		50.00	53.00	67.00
Mode		51	45 ^a	61 ^a
Std. Deviation		5.137	7.191	6.954
Variance		26.384	51.714	48.365
Range		22	26	24
Minimum		40	38	54
Maximum		62	64	78
Sum		1456	1508	1923

Selanjutnya setelah dilakukan uji normalitas dilanjutkan dengan Uji linieritas regresi dilakukan untuk mengetahui bantu

Data yang dikumpulkan mengenai *Adversity Quotient* terdapat pada tabel 4.1, kemudian untuk memudahkan

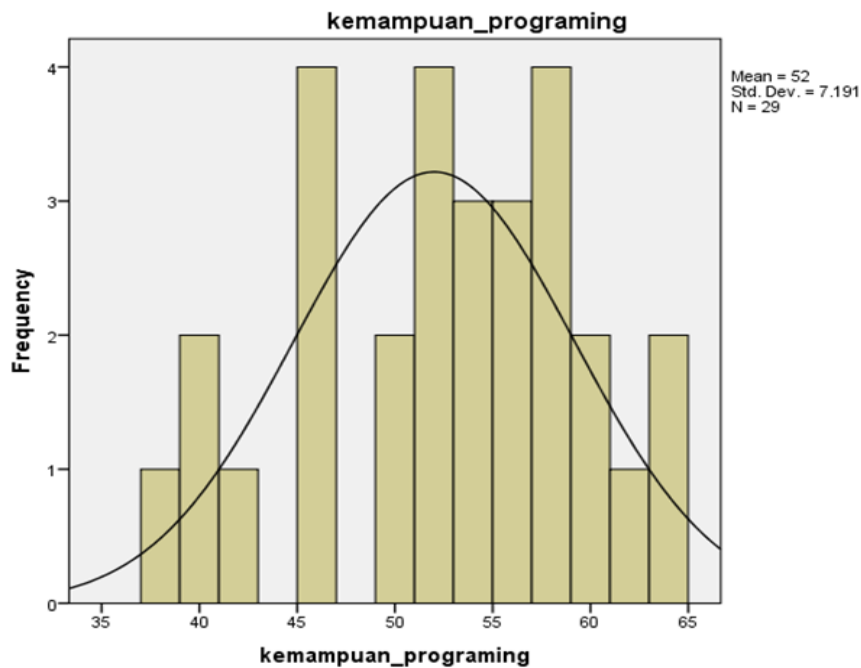
memvisualisasikan perbedaan frekuensi data di atas.



Gambar 4.1 Histogram Adversity Quotient

Data yang dikumpulkan mengenai Kemampuan Programing terdapat pada tabel 4.2.

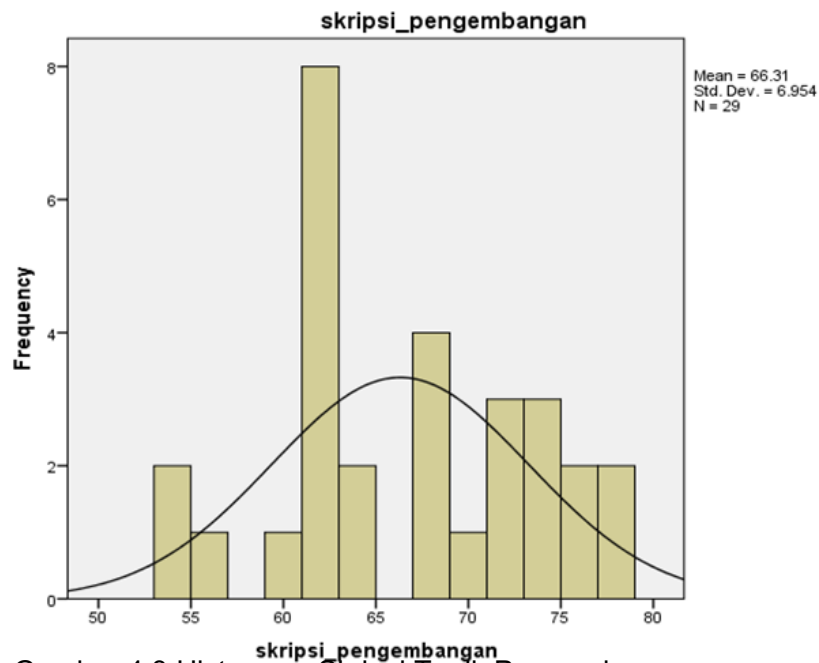
Kemudian berikut disajikan distribusi frekuensi Kemampuan Programing dalam bentuk grafik histogram.



Gambar 4.2 Histogram Kemampuan Programing

Berikut disajikan distribusi frekuensi Adversity Quotient dalam bentuk grafik histogram.

Data yang dikumpulkan mengenai Skripsi Topik Pengembangan terdapat pada tabel 4.3.



Gambar 4.3 Histogram Skripsi Topik Pengembangan

Setelah di lakukan deskripsi data kemudian dilanjutkan pada pengujian hipotesis. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu :

1. *Adversity Quotient* (X1) terhadap Skripsi Topik Pengembangan (Y)
2. Kemampuan Programing (X2) terhadap Skripsi Topik Pengembangan (Y)
3. Secara simultan *Adversity Quotient* (X1) dan Kemampuan Programing (X2) terhadap Skripsi Topik Pengembangan (Y)

Uji hipotesis 1 dan 2 dilakukan dengan teknik analisis korelasi product moment, sedangkan uji hipotesis 3 dilakukan

dengan teknik analisis korelasi ganda, dimana analisis korelasi product moment merupakan suatu teknik statistik yang dipergunakan untuk mengukur kekuatan hubungan dua variabel dan juga untuk dapat mengetahui bentuk hubungan antara dua variabel tersebut dengan hasil yang sifatnya kuantitatif, sedangkan korelasi ganda merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel secara bersama-sama atau lebih dengan variabel yang lain.

Setelah data dianalisis diperoleh ringkasan hasil analisis seperti tampak pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Hubungan Variabel	r-hitung	KON (%)	R _y	R _y ^2	SE%	Ket
X ₁ dengan Y	0,668	44,6	-	-	5,270	Sig
X ₂ dengan Y	0,820	67,2	-	-	4,055	Sig
X ₁ dan X ₂ dengan Y			0,823	0,678	4,095	Sig

Kemudian berikut disajikan distribusi frekuensi Skripsi Topik Pengembangan dalam bentuk grafik histogram.

Keterangan:

- X1 = Skor *Adversity Quotient*
- X2 = Skor Kemampuan Programing
- Y = Skor Skripsi Topik Pengembangan.

Hipotesis pertama menyatakan bahwa terdapat kontribusi atau hubungan yang signifikan antara Adversity Quotient dengan Skripsi Topik Pengembangan. Untuk mengetahui koefisien korelasi dilakukan analisis korelasi product moment. Jadi setelah diperoleh hitungan manual pada uji hipotesis pertama di dapatkan sebuah kesimpulan yaitu:

1. Hubungan antara Adversity Quotient dengan Skripsi Topik Pengembangan dengan r_{xy} sebesar 0,6679 yang kategorinya adalah Kuat.
2. Korelasi yang positif di dapat dari Adversity Quotient dengan Skripsi Topik Pengembangan adalah 0,995 yaitu Sangat Positif.
3. Terbukti adanya hubungan yang signifikan antara Adversity Quotient dengan Skripsi Topik Pengembangan.

Selanjutnya selain hitungan manual peneliti juga menggunakan SPSS untuk mengetahui besaran korelasi. Hasil perhitungan di dapat koefisien korelasi R sebesar 0.668, untuk mengetahui koefisien korelasi X_1Y signifikan maka dilakukan analisis terhadap nilai probabilitas. Berdasarkan hasil SPSS, diketahui nilai probabilitas sebesar 0.000 yang mana lebih rendah dari taraf signifikansi 0,05 (taraf kepercayaan 95%). Karena nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa korelasi antara X_1 dan Y adalah signifikan. Dengan kata lain bahwa semakin tinggi skor Adversity Quotient maka semakin tinggi pula Skripsi Topik Pengembangan. Dengan kekuatan korelasi tersebut, variabel ini berkontribusi 44,6% terhadap Skripsi Topik Pengembangan.

Hipotesis kedua menyatakan bahwa terdapat kontribusi atau hubungan yang signifikan antara Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan. Untuk mengetahui koefisien korelasi dilakukan analisis korelasi product moment. Jadi setelah diperoleh hitungan manual pada uji hipotesis kedua di dapatkan sebuah kesimpulan yaitu:

1. Hubungan antara Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik Pengembangan dengan r_{xy} sebesar

0,8198 yang kategorinya adalah Sangat Kuat.

2. Korelasi yang positif di dapat dari Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik Pengembangan adalah 0,9969 yaitu Sangat Positif.
3. Terbukti adanya hubungan yang signifikan antara Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik Pengembangan.

Selanjutnya selain hitungan manual peneliti juga menggunakan SPSS untuk mengetahui besaran korelasi. Hasil perhitungan di dapat koefisien korelasi R sebesar 0.820. Untuk mengetahui apakah koefisien ini signifikan maka dilakukan analisis terhadap nilai probabilitas. Berdasarkan hasil SPSS, diketahui nilai

Hipotesis ketiga ini menyatakan bahwa secara bersama-sama terdapat hubungan yang signifikan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan. Untuk menguji hipotesis ini digunakan teknik korelasi ganda. Jadi setelah diperoleh hitungan manual pada uji hipotesis ketiga di dapatkan sebuah kesimpulan yaitu:

1. Hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan dengan $r_{x_1x_2}$ sebesar 1,0902 yang kategorinya adalah Sangat Kuat.
2. Terbukti adanya hubungan yang signifikan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan.

Hasil perhitungan korelasi ganda diperoleh probabilitas (p) 0.000, Karena nilai $p < 0,05$ maka korelasi ganda dapat dipakai untuk mengetahui hubungan antara *Adversity Quotient* dan Kemampuan Programing secara bersama-sama Skripsi Topik Pengembangan pada taraf kepercayaan 95%. Untuk mengetahui koefisien korelasi dilakukan analisis korelasi ganda.

Berdasarkan hasil perhitungan di dapat koefisien korelasi R sebesar 0,823. untuk mengetahui koefisien ini signifikan, maka dilakukan uji F. Dari perhitungan didapat nilai Fhitung sebesar 27,372. nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai

FTabel, pada Tabel didapat nilai kritis sebesar 3,39 untuk dk penyebut=26 dan df pembilang= 2 pada taraf kesalahan 5%. Karena nilai Fhitung lebih besar dari pada nilai FTabel maka dapat disimpulkan bahwa korelasi antara X1 dan X2 dengan Y adalah signifikan. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) yang menyatakan "secara bersama-sama, tidak ada korelasi yang signifikan antara *Adversity Quotient* dan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan" ditolak. Hal ini berarti hipotesi penelitian (H_1) yang diajukan, yaitu "secara bersama-sama, terdapat korelasi yang signifikan antara *Adversity Quotient* dan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan" diterima. Secara bersama-sama kedua variabel tersebut memiliki kontribusi sebesar 67,2% terhadap Skripsi Topik Pengembangan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan baik secara terpisah antara *Adversity Quotient* dengan Skripsi Topik Pengembangan dan Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik Pengembangan maupun secara simultan memiliki hubungan yang signifikan dengan Skripsi Topik Pengembangan. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara bersama bapak dosen Gede Aditra Pradnyana, M.Kom yang mengampu matakuliah pemrograman, menurut beliau "kemampuan programing dilihat dari semester awal dari segi pembelajaran lebih fokus kepada dasar pemrograman, dan kemampuan programing ditentukan asal sekolah, jika disekolah sudah mendapatkan mata pelajaran programing misalnya SMA dengan SMK itu yang mempengaruhi tingkat dasar pemrograman dan tantangan di semester awal kemampuan mahasiswa berbeda setiap orang, ada yang sudah dapat ada yang tidak". Seperti wawancara yang dipaparkan tadi bahwa tidak semua mahasiswa mempunyai kemampuan programing sehingga nantinya akan berdampak pada kesuksesan pengerjaan skripsi topik pengembangan, seperti wawancara yang peneliti lakukan terhadap mahasiswa yang mengambil skripsi topik pengembangan.

Adapun faktor yang mempengaruhi kuatnya hubungan *Adversity Quotient*

dengan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan, karena adanya interaksi dari lima dimensi *Adversity Quotient* yakni: control (C) atau kendali, origin and ownership (O2) atau asal-usul dan pengakuan, reach (R) atau jangkauan dan endurance (E) atau daya tahan. Jika skor keseluruhan pada skala *Adversity Quotient* ini tinggi maka menunjukkan *Adversity Quotient* yang tinggi sebaliknya, jika skor total yang diperoleh rendah maka menunjukkan *Adversity Quotient* yang rendah pula.

Dan Karakteristik seorang pemrogram yang mutlak dimiliki yaitu: Memiliki pola pikir yang logis, Memiliki ketekunan dan ketelitian yang tinggi, Memiliki penguasaan bahasa pemrograman yang baik, Memiliki pengetahuan teknik pemrograman yang baik. Mahasiswa juga perlu mempunyai kemampuan programing yang tinggi, karena jika kemampuan programing mahasiswa kurang maka kelancaran dalam pembuatan skripsi akan terhambat.

Melihat kuatnya atau signifikannya hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan, diharapkan agar mahasiswa PTI tetap memotivasi diri, semangat, dan selalu belajar lebih keras mengenai pemrograman dalam mengerjakan Skripsi Topik Pengembangan, baik dari segi *Adversity Quotient* maupun Kemampuan Programing.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik simpulan hasil penelitian yaitu:

hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Skripsi Topik Pengembangan dengan r_{xy} sebesar 0,6679 yang kategorinya adalah Kuat. Korelasi yang positif di dapat dari *Adversity Quotient* dengan Skripsi Topik Pengembangan adalah 0,995 yaitu Sangat Positif. Terbukti adanya hubungan yang signifikan antara *Adversity Quotient* dengan Skripsi Topik Pengembangan. Dengan kekuatan korelasi tersebut, variabel ini berkontribusi 44,6% terhadap Skripsi Topik Pengembangan.

Hubungan antara Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik

Pengembangan dengan rxy sebesar 0,8198 yang kategorinya adalah Sangat Kuat. Korelasi yang positif di dapat dari Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik Pengembangan adalah 0,9969 yaitu Sangat Positif. Terbukti adanya hubungan yang signifikan antara Kemampuan Programing dengan Skripsi Topik Pengembangan. Dengan kekuatan korelasi tersebut, variabel ini berkontribusi 67,2% terhadap Skripsi Topik Pengembangan.

Hubungan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan dengan r_{x1x2} sebesar 1,0902 yang kategorinya adalah Sangat Kuat. Terbukti adanya hubungan yang signifikan antara *Adversity Quotient* dengan Kemampuan Programing terhadap Skripsi Topik Pengembangan. Secara bersama-sama kedua variabel tersebut memiliki kontribusi sebesar 67,2% terhadap Skripsi Topik Pengembangan.

REFERENSI

- [1]. Poerwadarminta, W. J. (2003). Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- [2]. Trianto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [3]. Stolz, (2007). *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang* (Terjemahan: T. Hermaya). Jakarta: Grasindo.
- [4]. Laura Sunjoyo. (2009). Pengaruh *Adversity Quotient* terhadap Kinerja Karyawan: Sebuah Studi Kasus pada Holiday Inn Bandung. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Maranatha.
- [5]. Echols & Shadily. (1993). Kamus Inggris Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [6]. Nashori. (2007). "Pelatihan *Adversity Intelligence* untuk Meningkatkan Kebermaknaan Hidup Remaja Panti Asuhan". *Jurnal Psikologi*, No. 23.
- [7]. Binanto, Iwan. (2005). Konsep Dasar Program. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [8]. Sugiyono. (2009). Metode Penilaian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R/D). Bandung: Alfabeta.
- [8]. Donal, Ary. (1982). Pengantar Penelitian dalam Kependidikanl. Surabaya: Usaha Nasional