

PENGARUH KECERDASAN DAN ADVERSITY QUOTIENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH ALGORITMA

Samsu Hilal^{1*}, Kiki Roidelindho², Julio Eiffelt Rossafelt Rumbiak³

¹⁻³Untirta, Serang, Banten, Indonesia

* Email: journalsaya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecerdasan dan Adversity Quotient terhadap hasil belajar matakuliah algoritma. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Sampel penelitian adalah mahasiswa Agroekoteknologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa semester ganjil dipilih secara random sejumlah 60 mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan anova dua jalan. Instrumen berupa data template test potensi akademik tingkat kecerdasan mahasiswa saat masuk universitas, angket quisioner skala likert untuk mengetahui adversity quotient mahasiswa dan instrumen tes hasil belajar matakuliah fisika konsep algoritma gerak dua dimensi yang telah di validasi sebelumnya. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan hasil belajar matakuliah algoritma antara mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi dan mahasiswa yang memiliki kecerdasan rendah. Hal ini di buktikan dengan nilai $F_h = 111,946 > F_t = 4,08$. 2) terdapat perbedaan hasil belajar matakuliah algoritma antara mahasiswa yang memiliki Adversity Quotient tinggi dengan mahasiswa dengan Adversity Quotient rendah. Hal ini di buktikan dengan Nilai $F_h = 27,731 > F_t = 4,08$. 3) tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara kecerdasan dengan Adversity Quotient. Hal ini di buktikan dengan nilai $F_h = 0,00 > F_t = 4,08$.

Kata kunci: Kecerdasan, Adversity Quotient, Hasil Belajar Mata Kuliah Algoritma

Abstract

This study aims to analyze the effect of intelligence and Adversity Quotient on learning outcomes in algorithm courses. The research method used is a quasi-experimental method. The research sample was Agroecotechnology students at Sultan Ageng Tirtayasa University in odd semesters, 60 students were randomly selected. Data analysis technique using two-way ANOVA. The instruments were data template tests for the academic potential of students' intelligence level when entering university, a Likert scale questionnaire to find out student adversity quotient and a test instrument for learning outcomes in physics course the concept of a two-dimensional motion algorithm concept that had been previously validated. The results of hypothesis testing show that: 1) there are differences in learning outcomes for algorithm courses between students who have a high level of intelligence and students who have low intelligence. This is proven by the value of $F_h = 111.946 > F_t = 4.08$. 2) there are differences in learning outcomes for algorithm courses between students who have a high Adversity Quotient and students with a low Adversity Quotient. This is proven by the value of $F_h = 27.731 > F_t = 4.08$. 3) there is no significant interaction effect between intelligence and Adversity Quotient. This is proven by the value of $F_h = 0.00 > F_t = 4.08$.

Keywords: Intelligence, adversity quotient, learning outcomes in algorithm courses

PENDAHULUAN

Algoritma adalah metode efektif yang diekspresikan sebagai rangkaian terbatas. Algoritma juga merupakan kumpulan perintah untuk menyelesaikan suatu masalah. Perintah-perintah ini dapat diterjemahkan secara bertahap dari awal hingga akhir. Masalah tersebut dapat berupa apa saja, dengan syarat untuk setiap permasalahan memiliki kriteria kondisi awal

yang harus dipenuhi sebelum menjalankan sebuah algoritma. Algoritma juga memiliki pengulangan proses (iterasi), dan juga memiliki keputusan hingga keputusan selesai (Maulana, 2017). Menurut Maulana (2017) algoritma merupakan kumpulan perintah untuk menyelesaikan suatu masalah dimana masalah tersebut diselesaikan dituntut secara sistematis, terstruktur dan logis. Begitu juga dengan

pendapat Saniman dan Fathoni (2008) yang menyatakan bahwa algoritma merupakan susunan langkah-langkah sistematis, dan logis dalam pemecahan suatu masalah. Purnamasari (2005) menyebutkan dalam menentukan standar program yang baik dibutuhkan beberapa standar sebagai dasar penilaian, seperti; teknik pemecahan masalah dan penyusunan program. menulis program bukan hanya merupakan suatu bentuk kreativitas tetapi juga merupakan sebuah penerapan disiplin ilmu secara teliti karena program merupakan implementasi dari suatu algoritma (Yendri, 2013)

Algoritma merupakan sebuah langkah terstruktur yang digunakan untuk mengolah sebuah inputan dan menghasilkan sebuah output (Bagus, & Udayana, 2018).

Menurut Barakbah (2013), istilah algoritma erat kaitannya dengan istilah logika, yang mengacu pada kemampuan manusia untuk menalar secara rasional tentang suatu masalah, sehingga menghasilkan suatu kebenaran yang terbukti dan dapat diterima oleh akal. Logika sering dikaitkan dengan kecerdasan; seseorang yang dapat bernalar dengan baik sering disebut sebagai orang yang cerdas. Logika mutlak diperlukan dalam memecahkan suatu masalah. Logika identik dengan penalaran deduktif dan penalaran induktif. Sehingga kemampuan memahami konsep algoritma juga berkenaan dengan kecerdasan.

Persiapan yang dilakukan mahasiswa agroekoteknologi tidak diikuti oleh prestasi belajar Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Algoritma. Dari hasil yang dicapai, terlihat bahwa pemahaman mahasiswa terhadap konsep pemograman kurang optimal, kondisi ini perlu segera di atas. Menurut pengamatan awal yang dilakukan, diduga bahwa rendahnya prestasi dan pemahaman mahasiswa lebih dipengaruhi oleh adversity quotient atau daya juang untuk mau menyelesaikan masalah pembelajaran (Harahap, dkk., 2016). Rendahnya kualitas adversity

quotient menyebabkan kemampuan menyelesaikan persoalan algoritma menjadi bermasalah. Menurut hasil penelitian (Iskandar, 2015) menyimpulkan bahwa adversity quotient mempunyai pengaruh pada kemampuan berfikir kritis pada matakuliah teori bilangan.

Berdasarkan keterkaitan dan pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel kecerdasan yang melekat pada pribadi mahasiswa serta adversity quotient yang ada dapat diduga adanya pengaruh variabel kecerdasan terhadap pemahaman mahasiswa tentang materi mata kuliah algoritma (Priatmoko, 2017). Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa akan terdapat pengaruh pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah algoritma jika dikaitkan dengan variabel kecerdasan dan adversity quotient.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Teknik analisis yang digunakan adalah anova dua jalur. Populasi terjangkau adalah mahasiswa Jurusan Agroekoteknologi Fakultas Pertanian Untirta Semester I dan Sampel Penelitian yang digunakan sejumlah 60 mahasiswa dengan teknik random sampling dan terpilih 30 mahasiswa yang memiliki level kecerdasan tinggi dan rendah serta 30 mahasiswa kategori adversity quotient tinggi dan rendah. Teknik pengumpulan data dengan instrumen angket, data sekunder kecerdasan mahasiswa dan instrument tes.

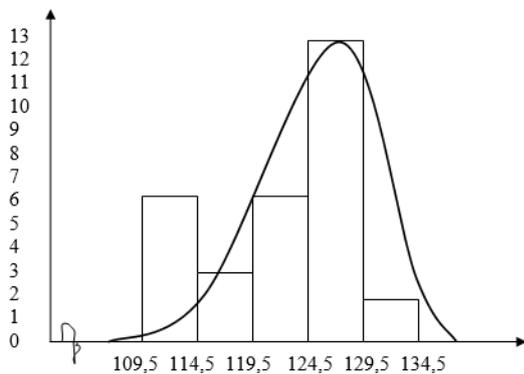
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Kecerdasan

Variabel kecerdasan mahasiswa terpilih sebagai sampel penelitian sejumlah 60 orang mahasiswa dibedakan antara mahasiswa dengan tingkat kecerdasan tinggi dan mahasiswa dengan tingkat kecerdasan rendah.

a. Level Kecerdasan Tinggi

Dari pelaksanaan pengukuran kecerdasan untuk kelompok mahasiswa dengan kecerdasan tinggi memiliki nilai terendah 110 dan nilai tertinggi 128. Selanjutnya rata-rata kecerdasan yang dapat dicapai adalah 119,86 dengan simpangan baku 5,30 dan didukung pula oleh median 121 dengan nilai modus 124. Berdasarkan nilai kemiringan (Skewness) -0,539. Nilai tersebut menginformasikan bahwa kurva cenderung miring kekiri. Selanjutnya dengan mempertimbangkan nilai kurtosis -1,032 diperoleh kesimpulan bahwa kurva kecerdasan dapat digambarkan dalam kurva platikurtik dan miring ke kiri. Berikut adalah histogram dan polygon frekuensi kecerdasan tinggi dari 30 orang mahasiswa:

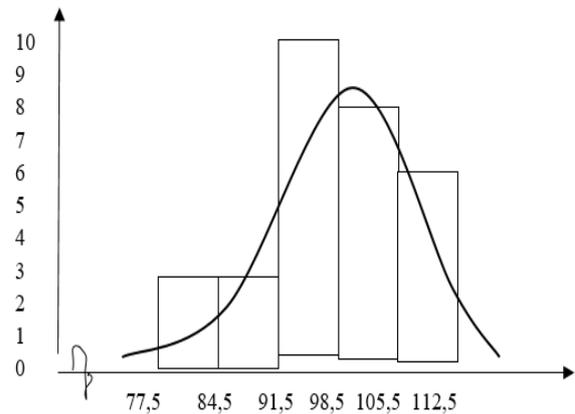


Gambar.1. Histogram dan Poligon Frkuensi Kecerdasan Tinggi

b. Level Kecerdasan Rendah

Dari pelaksanaan pengukuran hasil kelompok kecerdasan rendah memiliki nilai terendah 78 dan nilai tertinggi 110. Selanjutnya rata-rata kecerdasan yang dapat dicapai adalah 98,03 dengan simpangan baku 8,31 dan didukung pula oleh median 98 dengan nilai modus 98. Berdasarkan nilai kemiringan (Skewness) -0,780. Nilai tersebut menginformasikan bahwa kurva cenderung miring ke kiri. Selanjutnya dengan mempertimbangkan nilai kurtosis 0,462 diperoleh kesimpulan bahwa kurva kecredasan rendah dapat digambarkan dalam kurva platikurtik dan miring ke kiri. Berikut adalah

histogram dan polygon frekuensi kecerdasan rendah.



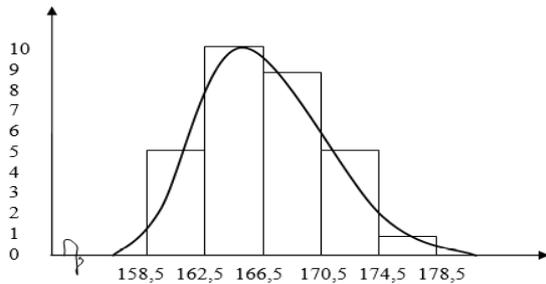
Gambar 2. Histogram dan Poligon Frekuensi Kecerdasan Rendah

B. Data Adversity Quotient

Skor adversity quotient sebanyak 60 responden ditentukan 50 % responden menghasilkan kriteria kelompok sampel 30 orang mahasiswa yang memiliki adversity quotient tinggi dan 30 orang mahasiswa yang memiliki adversity quotient rendah. Hasil kuesioner yang diberikan diperoleh data sebagai berikut:

a. Level adversity quotient tinggi

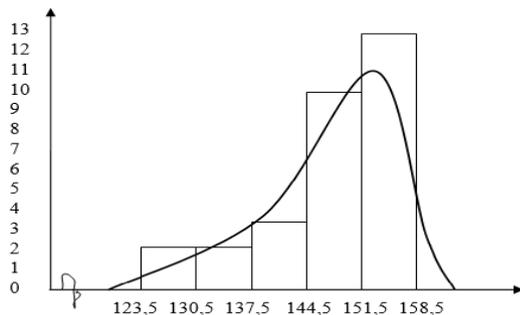
Dari pelaksanaan pengukuran Adversity Quotient mahasiswa diperoleh nilai terendah 159 dan nilai tertinggi 175. Selanjutnya rata-rata motivasi belajar yang dapat dicapai adalah 166,56 dengan simpangan baku 4,44 dan didukung pula oleh median 166,5 dengan nilai modus 168. nilai kemiringan (Skewness) -0,047. Nilai tersebut menginformasikan bahwa kurva cenderung miring kekiri. Selanjutnya dengan mempertimbangkan nilai kurtosis -0,679 diperoleh kesimpulan bahwa kurva adversity quotient dapat digambarkan dalam kurva platikurtik dan miring ke kiri. Berikut adalah histogram dan polygon frekuensi adversity quotient tinggi dari 30 orang mahasiswa:



Gambar 3. Histogram dan Poligon Frkuensi Adversity Quotient Tinggi

b. Level adversity quotient rendah

Dari pelaksanaan pengukuran hasil adversity quotient mahasiswa diperoleh terendah 124 dan nilai tertinggi 158. Selanjutnya rata-rata motivasi belajar yang dapat dicapai adalah 148,76 dengan simpangan baku 8,83 dan didukung pula oleh median 150 dengan nilai modus 155. nilai kemiringan (Skewness) -1,181. Nilai tersebut menginformasikan bahwa kurva cenderung miring ke kiri. Selanjutnya dengan mempertimbangkan nilai kurtosis 1,025 diperoleh kesimpulan bahwa kurva adversity quotient dapat digambarkan dalam kurva platikurtik dan miring ke kiri. Berikut adalah histogram dan polygon frekuensi adversity quotient rendah.

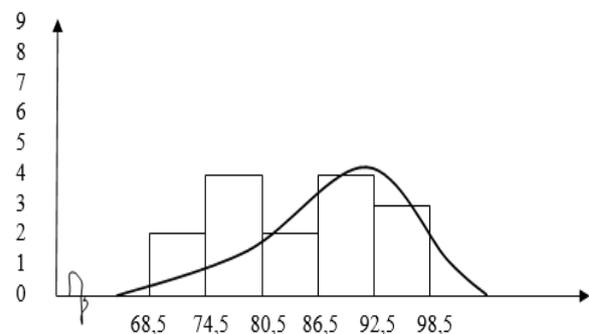


Gambar 4. Histogram dan Poligon Frekuensi adversity quotient Rendah.

C. Data Hasil belajar Matakuliah Algoritma Gerak Dua Dimensi

a. Hasil belajar kelompok mahasiswa (Y) dengan kecerdasan tinggi (A1) dan adversity quotient tinggi (B1).

Berdasarkan hasil evaluasi dalam mata kuliah algoritma gerak dua dimensi untuk kelompok mahasiswa dengan tingkat kecerdasan tinggi dan adversity quotient tinggi yang terdiri dari 15 orang mahasiswa diperoleh nilai tertinggi 96,15 dan nilai terendah 69,231. Selanjutnya rata-rata hasil belajar yang dapat dicapai adalah 85,385 dengan simpangan baku 8,866 dan didukung pula oleh median 84,61 dan modus sebesar 92,308. nilai kemiringan (Skewness) yang memiliki nilai 0,321 kurva cenderung miring ke kiri, selanjutnya dengan mempertimbangkan nilai kurtosis -1,110 disimpulkan bahwa kurva hasil belajar mahasiswa dari kelompok A1B1 yaitu mahasiswa yang berasal dari kelompok kecerdasan tinggi dan adversity quotient tinggi dapat digambarkan dalam kurva platikurtik dan miring ke kiri.

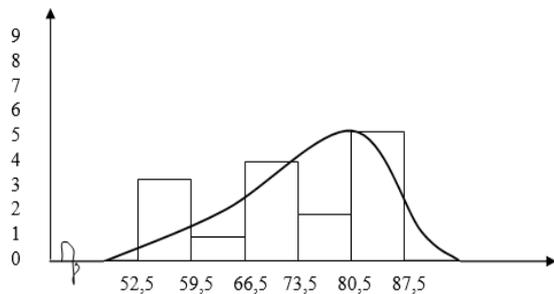


Gambar 5. Histogram dan Poligon Frekuensi Kelompok A1B1

b. Hasil belajar kelompok mahasiswa (Y) yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi (A1) dan adversity quotient rendah (B2).

Berdasarkan nilai hasil evaluasi untuk 15 orang maha siswa yang berasal dari kelompok kecerdasan tinggi dan adversity quotient rendah diperoleh nilai hasil belajar tertinggi adalah 84,62 dan nilai terendah 53,85. Selanjutnya rata-rata hasil belajar yang dapat dicapai adalah 71,53 dengan simpangan baku 10,95 dan didukung pula oleh median 73,07 dan modus sebesar 80,77. nilai kemiringan (Skewness) yang memiliki nilai -0,580 kurva

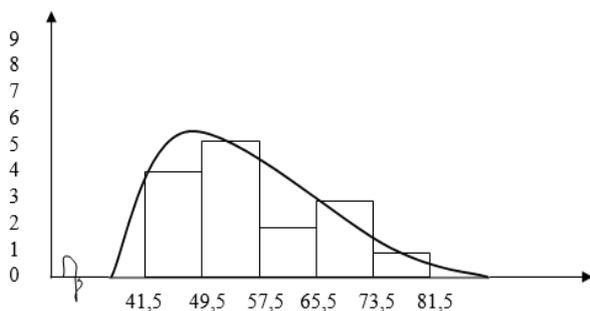
cenderung miring ke kiri, selanjutnya dengan mempertimbangkan nilai kurtosis $-1,088$ disimpulkan bahwa kurva hasil belajar kelompok A1B2 dapat digambarkan dalam kurva platikurtik dan miring ke kiri.



Gambar 6. Histogram dan Poligon Frekuensi Kelompok A1B2

c. Hasil belajar mahasiswa (Y) yang memiliki tingkat kecerdasan rendah (A2) dan adversity quotient tinggi (B1).

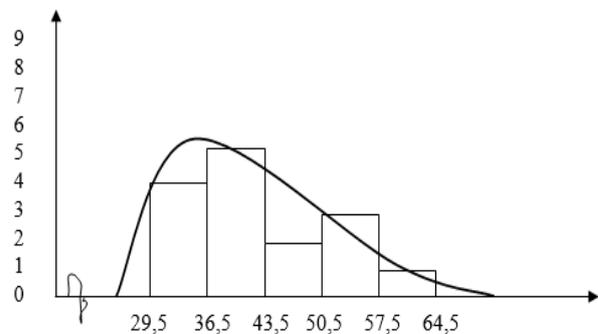
Berpedoman pada hasil tes untuk mahasiswa yang berasal dari kelompok tingkat kecerdasan rendah dan adversity quotient tinggi yang dilakukan pada 15 orang responden, diperoleh nilai tertinggi 76,92 dan nilai terendah 42,31. Selanjutnya rata-rata hasil belajar yang dapat dicapai adalah 57,43 dengan simpangan baku 11,39 dan didukung pula oleh median 57,69 dan modus sebesar 42,31. nilai kemiringan (Skewness) yang memiliki nilai $0,246$ kurva cenderung miring ke kanan, selanjutnya dengan mempertimbangkan nilai kurtosis $-1,226$ disimpulkan bahwa kurva hasil belajar kelompok A2B1 dapat digambarkan dalam kurva platikurtik dan miring ke kanan.



Gambar 7. Histogram dan Poligon Frekuensi Kelompok A2B1

d. Hasil belajar kelompok mahasiswa (Y) yang memiliki tingkat kecerdasan rendah (A2) dan adversity quotient rendah (B2).

Data hasil evaluasi yang dilakukan pada 15 orang mahasiswa dari kelompok A2B2 yaitu mahasiswa dengan tingkat kecerdasan rendah dan adversity quotient rendah, diperoleh nilai tertinggi 61,54 dan nilai terendah 30,77. Selanjutnya rata-rata hasil belajar yang dapat dicapai adalah 43,33 dengan simpangan baku 9,69 dan didukung pula oleh median 42,30 dan modus sebesar 38,46. nilai kemiringan (Skewness) yang memiliki nilai $0,518$ kurva cenderung miring ke kanan, selanjutnya dengan mempertimbangkan nilai kurtosis $-0,783$ disimpulkan bahwa kurva hasil belajar kelompok A2B2 yaitu mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan rendah dan adversity quotient rendah dapat digambarkan dalam kurva platikurtik dan miring ke kanan.



Gambar 8. Histogram dan Poligon Frekuensi Kelompok A2B2

D. Uji Persyaratan Analisa Data

Uji persyaratan analisis digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan uji hipotesis dalam hal ini harus dipenuhi beberapa persyaratan yaitu populasi yang digunakan harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya data yang digunakan juga harus pula berasal dari populasi yang memiliki varians homogen. Untuk mengetahui apakah data yang digunakan dapat memenuhi persyaratan di atas, maka dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas yang dilakukan melalui Uji Liliefors,

selanjutnya melakukan uji homogenitas dengan menggunakan Uji Bartlet.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada setiap kelompok yang ada, berdasarkan persyaratan yang ditetapkan oleh Uji normalitas, maka data termasuk normal jika nilai $L_h < L_t$ yang dihitung dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Berikut adalah rangkuman hasil uji normalitas untuk setiap kelompok belajar :

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	L hitung	L tabel	Keterangan
A1B1	0.118533	0.22	Normal
A1B2	0.162867	0.22	Normal
A2B1	0.1422	0.22	Normal

A2B2	0.158167	0.22	Normal
B1	0.0907	0.161	Normal
B2	0.105567	0.161	Normal
K1	0.1443	0.161	Normal
K2	0.1293	0.161	Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dihitung dengan menggunakan uji Bartlet, data penelitian disusun dalam empat kelompok, yang selanjutnya dilakukan perhitungan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 1,087$ sedangkan $\chi^2_{tabel} = 7,81$ untuk $\alpha = 0,05$ dengan $v = 4 - 1 = 3$. Rangkuman uji homogenitas dapat disajikan pada table berikut:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

s^2	B	dk	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
105,628	113,33	56	1,0874	7,81	Homogen

Mengacu pada table di atas dapat disimpulkan bahwa data antar kelompok adalah homogen. Selanjutnya uji homogenitas juga dilakukan antar kelompok dan antar baris, dari hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa data antar baris dan data antar kolom adalah homogen, hal ini disajikan pada tabel hitung homogenitas berikut:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Sampel	Fhitung	F tabel	Kesimpulan
K1K2	2,32	2,12	Homogen

B1B2	2,48	2,12	Homogen
------	------	------	---------

Dengan membandingkan nilai antara F hitung dengan F table, jelas bahwa data antar baris dan antar kolom berasal dari data yang homogen.

E. Pengujian Hipotesis Penelitian

Adapun tabel sebagai hasil analisis deskripsi dari tiap-tiap variabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	db	JK	RAK = jk/db	Fh = Rk/Rd	Ft
antar baris	b-1 = 1	2929.24063	2929.2406	27.73157719	4.08
antar kolom	k - 1 = 1	11824.7041	11824.704	111.9463154	4.08
interaksi	1 x 1 = 1	0.24654832	0.2465483	0.002334111	4.08
Dalam	56	5915.18738	105.62835		
Total Direduksi	59	20669.3787			

1. Pengaruh Kecerdasan (X1) Terhadap Hasil Belajar Matakuliah Algoritma Gerak Dua Dimensi (Y)

Hipotesis pertama : Terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa dengan tingkat kecerdasan tinggi dan mahasiswa dengan tingkat kecerdasan rendah

$$H_0 : \mu A_1 \leq \mu A_2$$

$$H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$$

Berdasarkan data hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi (k1) dengan hasil belajar mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan rendah (k2) diperoleh nilai $F_h(k) = 27,73 > F_t = 4,08$, sehingga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antar kolom. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa tolak H_0 dan sejalan dengan keputusan tersebut terima H_1 dengan ketentuan terdapat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi dengan mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan rendah

2. Pengaruh Adversity Quotient (X2) Terhadap Hasil Belajar Matakuliah Algoritma Gerak Dua Dimensi (Y)

Hipotesis kedua : Terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang memiliki Adversity Quotient tinggi dengan hasil belajar mahasiswa yang memiliki Adversity Quotient rendah

$$H_0 : \mu B_1 \leq \mu B_2$$

$$H_1 : \mu B_1 > \mu B_2$$

Hipotesis kedua adalah hipotesis yang membandingkan hasil belajar mahasiswa yang memiliki Adversity Quotient tinggi (B1) dengan mahasiswa yang memiliki Adversity Quotient rendah (B2).

Dari analisis diperoleh nilai $F_h(b) = 111,94 > F_t = 4,08$ sehingga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antar baris. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa tolak H_0 dan sejalan dengan keputusan tersebut terima H_1 dengan ketentuan terdapat perbedaan

hasil belajar mahasiswa yang memiliki Adversity Quotient tinggi dengan mahasiswa yang memiliki Adversity Quotient rendah.

3. Pengaruh Interaksi Kecerdasan (X1) Dan Adversity Quotient (X2) Terhadap Hasil Belajar Matakuliah Algoritma Gerak Dua Dimensi (Y)

Hipotesis ketiga: Terdapat interaksi antara tingkat kecerdasan dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

$$H_0 : \text{Interaksi } A \times B = 0$$

$$H_1 : \text{Interaksi } A \times B \neq 0$$

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa terdapat interaksi antara tingkat kecerdasan dengan Adversity Quotient siswa. Dari data yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut digunakan uji F. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh nilai Nilai $F_h(I) = 0,002 < F_t = 4,08$. Sejalan dengan perbedaan hasil antara $F_h > F_t$ maka disimpulkan tolak H_0 dan terima H_1 dengan ketentuan bahwa tidak terdapat interaksi antara tingkat kecerdasan dengan Adversity Quotient terhadap hasil belajar mahasiswa.

Dengan mengacu pada tabel Anava dua jalan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi dengan hasil belajar mahasiswa dengan tingkat kecerdasan rendah. Selanjutnya Adversity Quotient secara langsung juga mempengaruhi hasil belajar. Dengan mengacu pada kedua hasil analisis tersebut dapat pula disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara tingkat kecerdasan dengan Adversity Quotient.

F. Kriteria pengujian

Berpedoman pada data hasil penelitian dan perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa :

1. Nilai $F_h(b) = 27,731 > F_t = 4,08$, sehingga dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antar baris. Jelasnya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa

yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa dengan motivasi belajar rendah.

2. Nilai $F_h(k) = 111,946 > F_t = 4,08$, sehingga dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antar kolom. Jelasnya terdapat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan rendah dan mahasiswa yang memiliki kecerdasan rendah.
3. Nilai $F_h(I) = 0,00 > F_t = 4,08$, sehingga dinyatakan bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara motivasi belajar dengan kecerdasan

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disusun beberapa interpretasi perbedaan hasil belajar dari masing-masing kelompok diantaranya:

1. Hasil belajar mahasiswa dipengaruhi secara langsung oleh tingkat kecerdasan, semakin tinggi tingkat kecerdasan yang dimiliki akan semakin tinggi pula pencapaian hasil belajar yang dapat diperoleh. Besarnya perbedaan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa pada akhirnya membuat pencapaian hasil belajar menjadi beragam.
2. Adversity Quotient secara langsung mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah pemrograman, semakin tinggi Adversity Quotient akan semakin tinggi pula kualitas hasil belajar yang dapat dicapai. Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan Adversity Quotient dapat dijadikan salah satu faktor untuk membangun dan memperbaiki hasil belajar.
3. Tidak terdapat interaksi langsung antara motivasi belajar dengan tingkat kecerdasan, namun kedua variabel tersebut memiliki peran dalam pencapaian hasil belajar.

KESIMPULAN

Dari hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai $F_h(b) = 27,731 > F_t = 4,08$, sehingga dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antar baris. Jelasnya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa dengan motivasi belajar rendah.
2. Nilai $F_h(k) = 111,946 > F_t = 4,08$, sehingga dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antar kolom. Jelasnya terdapat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan rendah dan mahasiswa yang memiliki kecerdasan rendah.
3. Nilai $F_h(I) = 0,00 > F_t = 4,08$, sehingga dinyatakan bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara motivasi belajar dengan kecerdasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Barakbah, Ali Ridho, dkk. (2013). *Logika dan Algoritma*. Program Studi Teknik Informatika Departemen Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Bagus, K., & Udayana, T. (2018). Penerapan komponen dan struktur algoritma pada algoritma dan pemrograman dasar. *Jurnal Bisnis dan Teknologi Politeknik*, 5(1).
- Harahap, E., Sukarsih, I., Gunawan, G., Fajar, M. Y., Darmawan, D., & Nishi, H. (2016). A Model-based simulator for content delivery network using Simevents MATLAB-Simulink. *Insist*, 1(1), 30-33.
- Iskandar, R. S. (2017). Pengaruh Adversity Quotient Terhadap Kemampuan Nerpikir Kritis Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Teori Bilangan. *Jurnal Program Studi Pendidikan dan Penelitian Matematika*, 6(1), 21-32.

- Maulana, G. G. (2017). Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web. *J. Tek. Mesin*, 6(2), 8.
- Saniman dan Fathoni, M. (2008). Pengantar Algoritma dan Pemrograman. *Jurnal SAINTIKOM*, Vol. 4(1): 120-131.
- Priatmoko, A., Erwin, Harahap. (2017). 'Implementasi Algoritma DES Menggunakan MATLAB'. *Jurnal Unisba*. 16 (1)
- Purnamasari, Detty. (2005). *Materi Pengajaran: Algoritma dan Pemrograman*. [Online]. <http://detty.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/4659/Pendahuluan.pdf>. [21 September 2016].
- Yendri, R. D. (2013). Psikologi Tokoh Utama dalam Novel Layla-Majnun karya Sholeh Gisymar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).