

Kontribusi adversity quotient terhadap student engagement pada pembelajaran blended learning di SMAN x Singosari



p-ISSN 2746-8976; e-ISSN 2685-8428
ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia
2022, Vol 10(1):34-41
DOI:10.22219/cognicia.v10i1.20078
©The Author(s) 2022
© 4.0 International license

Addini Fahira¹ dan Uun Zulfiana²

Abstract

The sector that has felt the impact of the Covid-19 pandemic is the education sector. Education that is carried out using blended learning is chosen by schools so that they can continue the learning process. Increasing student engagement during blended learning is by instilling an adversity quotient in each individual. So that with the adversity quotient in the individual, students will easily change all problems and obstacles in blended learning into a challenge that can be faced by all students. The purpose of this study was to determine the contribution of adversity quotient to student engagement in blended learning at SMAN X Singosari. This study uses a quantitative approach with a causal design. The subjects of this study amounted to 283 students at SMAN X Singosari using cluster sampling technique. Data analysis in this study used simple linear regression analysis using JASP to see the contribution of X to Y. The results showed that there was a significant positive contribution between the adversity quotient variable on student engagement in blended learning at SMAN X Singosari ($r = 0.439$; $p < 0.05$). Adversity quotient during blended learning has a positive effect of 19.3% on student engagement.

Keywords

Adversity quotient, blended learning, high school students, student engagement

Pendahuluan

Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, salah satu sektor yang ikut merasakan dampaknya yaitu pendidikan. Pendidikan dengan kondisi pandemi Covid-19 mengakibatkan perubahan pada proses pembelajaran termasuk di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan di Kabupaten Malang dilaksanakan secara *blended learning* dipilih sekolah agar tetap dapat melangsungkan proses pembelajaran dengan mematuhi protokol kesehatan. Konsep *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan pembelajaran dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Selain *blended learning* ada istilah lain yang sering digunakan di antaranya *blended learning* dan hybrid learning. Istilah tersebut mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi dalam suatu pembelajaran. Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *blended learning*. Menggabungkan aspek *blended learning* seperti pembelajaran berbasis *web*, *streaming* video, komunikasi *audio synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional atau tatap muka.

Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Covid-19 menjadi acuan dan pedoman bagi Dinas Kabupaten Malang dalam melaksanakan pembelajaran di tengah pandemi (Kemendikbud, 2020). Dalam pelaksanaan regulasi ini diperkuat dengan penerbitan SK Dinas Pendidikan Kabupaten Malang

No.421.6/3817/35.07.101/2021 mengenai regulasi di tingkat Pemerintah Daerah.

SMAN X Singosari merupakan salah satu sekolah menengah atas atau SMA Negeri pertama sebagai peserta simulasi tatap muka sesuai dengan keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten Malang pada bulan Agustus tahun 2021. Berdasarkan hasil observasi di SMAN X Singosari ditemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi, sekolah telah menerapkan pembelajaran *blended learning* yang secara spesifik pembelajaran dilaksanakan secara daring dan luring dengan memperhatikan protokol kesehatan. Dalam proses pembelajarannya, siswa bergantian hadir ke sekolah secara ganjil genap berdasarkan nomer urut absen dengan durasi lima jam perhari sesuai dengan ketentuan sekolah untuk mengikuti proses pembelajaran secara tatap muka dan sisanya belajar mengikuti dari rumah.

Terhalangnya jarak pertemuan secara langsung antara guru dan siswa menjadikan pembelajaran yang dilaksanakan secara *blended learning* memberikan konsekuensi tersendiri secara psikologis bagi para siswa, salah satunya keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran menjadi menurun (Tara, 2021). Sehingga, perlu penyesuaian diri dengan kegiatan baru siswa yang biasanya belajar dengan tatap muka sebelum pandemi Covid-19, kemudian belajar secara daring selama pandemi Covid-19 dan kemudian mengikuti pembelajaran model *blended learning* setelah diberlakukan new normal pasca

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Addini Fahira, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
Email: addinifahira@webmail.umm.ac.id, uun@umm.ac.id

Covid-19. Metode pembelajaran *blended learning* menuntut siswa menyesuaikan diri dengan cara belajar baru di era new normal. Keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran pada masa pandemi dapat diatasi dengan menerapkan pembelajaran online, namun siswa tetap memerlukan bimbingan dan penjelasan langsung mengenai materi yang diajarkan dari guru (Utari *et al.*, 2020). Maka perlu penyesuaian diri dengan pembelajaran *blended learning* guna memperkuat keterlibatan siswa pada masa pandemi Covid-19.

Peneliti telah mengumpulkan data pra-penelitian pada bulan September 2021 menggunakan survei yang telah disebar pada siswa-siswi di SMAN X Singosari. Dihadirkan bahwa kendala dalam pembelajaran *blended learning* yaitu siswa merasa gelisah akibat banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, namun tidak diimbangi dengan adanya penjelasan materi dan timbal balik (*feedback*) dari guru. Berdasarkan hasil survei pra-penelitian dihasilkan bahwa selama proses pembelajaran online menjadikan siswa menjadi memilih aktivitas yang lebih menyenangkan, cepat merasa puas walaupun hasilnya tidak memuaskan, memilih menunda mengerjakan tugas, dan tidak mengikuti pembelajaran daring yang diakibatkan karena merasa jenuh dengan penugasan yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa tidak memiliki dorongan untuk mendapatkan makna dari belajar. Siswa hanya akan memilih untuk sekedar mengerjakan dan mengumpulkan tugas saja. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara kepada guru BK dan wali kelas di SMAN X Singosari yang menyatakan bahwa rata-rata laporan permasalahan siswa selama pembelajaran *blended learning* yang dimulai sejak tahun ajaran 2020/2021 yaitu mengenai banyaknya siswa yang tidak mengikuti pembelajaran secara daring yang memiliki tanggungan untuk mengumpulkan tugas dan banyak siswa yang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran luring.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan *student engagement* di dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya yang bisa digunakan oleh guru di sekolah untuk mengurangi kesulitan dan kendala yang dialami oleh siswa selama pembelajaran *blended learning*. Hal ini sesuai dengan literatur dari Fredricks *et al.* (2004) bahwa kendala pembelajaran seperti meningkatnya rasa kebosanan siswa serta diimbangi dengan menurunnya prestasi siswa dapat disebabkan oleh salah satunya karena tidak adanya keterlibatan (*disengagement*) antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Seperti halnya dijelaskan bahwa siswa menjadi tidak bersemangat mengikuti pembelajaran, tidak fokus pada penjelasan materi, hingga tidak mengikuti kelas. Hal inilah alasan mengapa *student engagement* di dalam pembelajaran itu sangat diperlukan, agar siswa di masa pandemi saat ini masih tetap dapat terlibat dalam aspek akademik dan sosial di kelas. *student engagement* juga menjadi tanggung jawab pihak sekolah sebagai salah satu faktor untuk melihat keberhasilan proses belajar mengajar kepada siswa di sekolah (Fredricks *et al.*, 2016).

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai *student engagement* yang dilakukan oleh Kusyanti (2021) menunjukkan hasil bahwa adanya keterhubungan antara *student engagement* dengan stres akademik. Hal ini dikarenakan apabila *student engagement* rendah maka stres akademik tinggi. Sebaliknya, apabila stres akademik rendah maka *student engagement* pada pembelajaran jarak jauh akan tinggi. Dari penelitian diatas

disarankan untuk guru mata pelajaran dapat mengemas pembelajaran dengan cara yang kreatif namun tetap kolaboratif dan aktif kepada siswa. Selain itu, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lidiawati & Helsa (2021) mengenai *student engagement* selama pembelajaran online kepada sebanyak 521 siswa aktif. Dalam penelitiannya dihasilkan adanya korelasi yang signifikan antara *self regulated learning* terhadap *student engagement* dengan persentase sebesar 55.9% dan 44.1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar *self regulated learning*.

Selain itu penelitian *student engagement* oleh Chiu (2022) mengenai *student engagement in online learning*. Dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara self-determination theory dengan *student engagement*. Dimana dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *student engagement* dapat meningkatkan *self-determination* pada siswa saat pembelajaran jarak jauh selama pandemi berlangsung. Chiu (2021) juga menambahkan mengenai *student engagement in blended learning*. Dihadirkan dalam penelitiannya bahwa adanya korelasi yang positif antara pemberian dukungan digital terhadap rasa otonomi, kompetensi, dan keterkaitan yang diterima oleh siswa dari guru yang terkait dengan empat dimensi *student engagement*.

adversity quotient (AQ) merupakan salah satu bagian dari *human quotient* tentang keyakinan daya juang mengenai ketahanan dalam diri setiap manusia dalam menghadapi kesulitan. Individu yang berhasil menerapkan *adversity quotient* di dalam kehidupan kesehariannya, maka individu tersebut akan selalu bisa melewati setiap kesulitan, tantangan, dan permasalahan dengan mudahnya. Tidak hanya itu saja, individu dengan *adversity quotient* yang tinggi tidak hanya belajar mengenai bagaimana menghadapi kesulitan tetapi juga dapat merespon kesulitan tersebut dengan lebih cepat dan lebih baik daripada individu lainnya. Stoltz (2000) menjelaskan bahwa *adversity quotient* ini memiliki empat dimensi yang disingkat *CO2RE*, meliputi *control*, *origin* dan *ownership*, *reach*, serta *endurance*.

Dalam proses pembelajaran *blended learning* tidak jarang siswa akan menemukan banyak kendala dan permasalahan, serta siswa diminta untuk dapat mengatasi semua kesulitan yang dialami tanpa tahu cara menyelesaikannya. Menurut Stoltz (2000), di dalam meraih kesuksesan dalam pembelajaran individu tidak hanya melibatkan IQ (*Intelligence Quotient*) ataupun EQ (*Emotional Quotient*). Namun diperlukan AQ (*adversity quotient*) dalam menghadapi berbagai hambatan. Hal ini sejalan dengan penelitian Stoltz (2000) bahwa individu yang memiliki *adversity quotient* yang tinggi merupakan individu yang dapat mengerjakan tugas sebaik mungkin, termasuk mencari informasi dengan memanfaatkan kesempatan dalam hidupnya. Sehingga individu akan berusaha untuk aktif bertindak tidak hanya pasif menunggu kesempatan itu datang (Stoltz, 2000). Hal inilah yang menjadi sumber penelitian baru mengenai bagaimana kontribusi *adversity quotient* (AQ) terhadap *student engagement* selama pembelajaran *blended learning*.

Beberapa hasil penelitian mengenai *adversity quotient* (AQ) yang dilakukan oleh Singh & Sharma (2017) tentang affect of *adversity quotient*. Dalam penelitiannya menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan *adversity quotient* dengan stres kerja. Selain itu, penelitian oleh Aprilia (2019) mengenai *adversity quotient of late*

adolescence, dihasilkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara *adversity quotient* terhadap partisipasi siswa di dalam organisasi. Hal ini dikarenakan siswa yang tidak tergabung di dalam banyak kelompok di dalam sekolah dianggap lebih dapat mengontrol kesulitan dan hambatannya di sekolah daripada siswa lainnya

Penelitian yang juga dilakukan oleh Nas (2019) dalam penelitiannya mengenai pengaruh *adversity quotient* terhadap cara mengajar guru menjelaskan bahwa *adversity quotient* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa di dalam pembelajaran. Serta penelitian yang dilakukan selama masa pandemi Covid-19 kepada sebanyak 237 siswa dihasilkan bahwa sebanyak 7.2% siswa memiliki *adversity quotient* rendah, 67.1% siswa memiliki *adversity quotient* sedang, dan 25.7% siswa memiliki *adversity quotient* tinggi. Sehingga dari temuan ini disimpulkan bahwa selama pandemi Covid-19 siswa pada umumnya cenderung memiliki *adversity quotient* dalam kategori yang sedang (Asni et al., 2021).

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian terdahulu tentang *adversity quotient* diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep tentang *adversity quotient* yang dikemukakan oleh Stoltz (2005), menawarkan sebuah kemampuan yang bisa digunakan untuk bertahan apabila menghadapi suatu kesulitan. Dari hal tersebut *adversity quotient* dirasa dapat memberikan kontribusi terhadap *student engagement* pada siswa SMA. Serta, peneliti akan menggunakan pengukuran variabel *student engagement* dan jenjang kelas di SMA yang akan membedakan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Salah satu alasan mengapa *adversity quotient* dapat berpengaruh terhadap *student engagement* di sekolah yaitu karena dalam menghadapi permasalahan pembelajaran, *adversity quotient* dapat jelas terlihat pengaruh dalam keterlibatannya pada salah satu dimensi dari *student engagement* yaitu *behavioral engagement*. Dimana tercermin melalui perilaku taat terhadap aturan yang berlaku di lingkungan sekolah, seperti mengumpulkan tugas sesuai waktu yang ditentukan, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang telah dipilih, dan mengerjakan setiap tugas yang diberikan, dan sebagainya. Hal ini juga harus menjadi perhatian lebih untuk diteliti karena salah satu faktor keberhasilan dalam belajar ketika di sekolah itu tidak hanya melihat berdasarkan prestasi belajar saja ataupun hanya melihat dari keberhasilan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Namun, sekolah dan guru juga perlu melihat juga pada aspek karakter dan kebahagiaan para siswa ketika mengikuti pembelajaran tatap muka dan pembelajaran tatap maya (*online*) untuk tetap nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran (Peterson, 2006).

Permasalahan yang dialami oleh siswa di SMAN X Singosari dalam penelitian ini yaitu mengenai rendahnya *student engagement* yang berkaitan dengan kendala dan tantangan yang dihadapi siswa selama pembelajaran *blended learning*. Guru dan siswa di SMAN X Singosari kurang memiliki adanya keterlibatan yang aktif dalam proses pembelajaran *blended learning*, sehingga perlu adanya faktor utama dalam pembelajaran agar siswa tidak mengalami *learning loss* selama pembelajaran *blended learning*. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena fenomena yang diambil masih perlu dilakukan penelitian guna memberikan solusi untuk meningkatkan *student engagement* dalam pembelajaran *blended learning*. Sehingga, peneliti

menemukan rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu bagaimana kontribusi *adversity quotient* terhadap *student engagement* pada siswa di SMAN X Singosari pada pembelajaran *blended learning*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kontribusi dari kemampuan *adversity quotient* terhadap *student engagement* pada siswa di SMAN X Singosari pada pembelajaran *blended learning* dibandingkan dengan kemampuan lainnya.

Dilihat bahwa minimnya hasil penelitian terkait dua variabel tersebut sehingga menjadi acuan pemikiran peneliti untuk membahas topik ini. Peneliti masih menemukan sedikit literatur yang membahas kontribusi *adversity quotient* sebagai faktor yang memberikan pengaruh langsung terhadap *student engagement*. Dilihat juga dalam penelitian sebelumnya belum banyak yang meneliti mengenai kontribusi dari *adversity quotient* terhadap *student engagement*, terutama dalam setting pembelajaran *blended learning*. Tidak hanya itu saja, penelitian sebelumnya masih banyak yang dilakukan di luar Indonesia selama masa pandemi Covid-19 atau selama pembelajaran daring, sedangkan penelitian ini akan dilakukan di Indonesia dengan penerapan pembelajaran *blended learning*. Selain itu juga, peneliti juga melihat bahwa kontribusi *adversity quotient* ini memiliki peran yang penting dalam membantu berbagai macam kendala dan kesulitan dengan menggantikan dengan respon yang baik. Dengan hal ini, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan *student engagement* antara guru dan siswa pada pembelajaran *blended learning*.

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran serta memperkaya konsep teori dan menambah faktor yang melatarbelakangi *adversity quotient* dan *student engagement*. Ini juga mengingat terbatasnya literatur yang membahas kontribusi *adversity quotient* sebagai prediktor meningkatnya *student engagement*. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk mendapatkan pengaruh yang tepat dan efektif dalam meningkatkan *student engagement* pada siswa di SMAN X Singosari dalam pembelajaran *blended learning*.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif non-eksperimen (*non-experimental research*) dengan menyebarkan skala kepada subjek penelitian. Pendekatan kuantitatif merupakan data yang berupa angka-angka yang di dalam penelitiannya akan dianalisis menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif juga digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu yang bertujuan untuk menguji suatu hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan kausalitas yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak antara *adversity quotient* sebagai variabel X dan *student engagement* sebagai variabel Y yang diteliti.

Subjek Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *probability sampling*. *Probability sampling* ialah cara pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap individu didalam populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Teknik *probability sampling* yang digunakan adalah *cluster sampling*. Dalam pelaksanaannya

sampel akan dipilih dari setiap strata pada kelasnya (*cluster*). Sehingga dari populasi seluruh siswa di SMAN X Singosari yang terdiri atas tiga jenjang, yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas XII dari semua jurusan (IPA, IPS, dan Bahasa), nantinya akan dipilih perwakilan disetiap jurusan untuk dijadikan sampel penelitian. Menurut Arikunto (2006) dengan melalui cara ini diharapkan sampel yang terambil akan mewakili semua kelompok yang ada dan tidak ada kelompok yang terabaikan.

Arikunto (2006) menjelaskan bahwa besaran sampel minimal dengan populasi lebih dari 100 partisipan, jumlah subjek yang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Peneliti menggunakan sampel lebih dari jumlah minimum yang ditentukan agar sampel yang dipilih semakin tepat dan akurat dalam mewakili populasi yang ada. Sehingga total populasi di SMAN X Singosari yang berjumlah 1.113 orang, maka subjek akhir dari 25% populasi yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 283 orang.

Jumlah total keseluruhan jika ditinjau berdasarkan jurusan di kelas X sejumlah 97 orang dengan rincian jurusan IPA sebanyak 55 orang (56.7%), jurusan IPS sebanyak 37 orang (38.1%), dan jurusan Bahasa sebanyak 5 orang (5.2%). Kemudian jumlah total keseluruhan jika ditinjau berdasarkan jurusan di kelas XI sejumlah 91 orang dengan rincian jurusan IPA sebanyak 57 orang (62.6%), jurusan IPS sebanyak 28 orang (30.8%), dan jurusan Bahasa sebanyak 6 orang (6.6%). Serta, jumlah total keseluruhan jika ditinjau berdasarkan jurusan di kelas XII sejumlah 95 orang dengan rincian jurusan IPA sebanyak 56 orang (58.9%), jurusan IPS sebanyak 32 orang (33.7%), dan jurusan Bahasa sebanyak 7 orang (7.4%).

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diukur. Variabel bebas atau *independent variable* (X) yaitu *adversity quotient* dan variabel terikat atau *dependent variable* (Y) yaitu *student engagement*.

Adversity quotient sebagai variabel X merupakan suatu kecerdasan atau kemampuan yang harus ada dalam diri setiap siswa untuk bertahan dalam mengatasi hambatan dan kesulitan yang dihadapi di dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi skor *adversity quotient* yang diperoleh subjek, maka semakin tinggi pula *adversity quotient* yang dimiliki subjek, dan sebaliknya.

Student engagement sebagai variabel Y merupakan kesediaan siswa untuk dapat terlibat aktif, merasa senang, dan memiliki usaha dalam berpartisipasi selama pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Semakin tinggi skor *student engagement* yang diperoleh subjek, maka semakin tinggi pula *student engagement* yang dimiliki subjek, dan sebaliknya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengukuran menggunakan instrumen berupa skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua skala untuk mengukur masing-masing variabel, yaitu skala *adversity quotient* dan skala *student engagement*. Berikut penjelasan lebih lanjut dari masing-masing alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini:

Skala *adversity quotient* pada penelitian ini menggunakan *Adversity Response Profile* (ARP) yang disusun oleh Stoltz (2000) yang merupakan skala asli dengan tujuan untuk mengukur kecerdasan dalam mengatasi kesulitan yang sudah digunakan oleh 7.500 orang di seluruh dunia dengan latar belakang karier, usia, ras, dan budaya yang berbeda. Skala

ini terdiri 30 cerita peristiwa yang disetiap peristiwanya disertakan dua pernyataan dengan menggunakan skala bipolar lima poin dengan rincian 20 pernyataan bersifat negatif dan 10 pernyataan bersifat positif yang harus direspon oleh subjek. Dalam melakukan skoring, peneliti hanya memperhatikan dan memberi nilai pada respon-respon terhadap kesulitan yang bersifat negatif. Item tersebut yang akan di skor untuk menunjukkan profil AQ berdasarkan 4 dimensi AQ, yaitu CO2RE meliputi *control*, *origin-ownership*, *reach*, dan *endurance* dengan cara skoringnya sesuai dengan tabel (lampiran. 6). Dalam skala terdiri dari pernyataan *favourable* dengan contoh item "Teman-teman Anda tidak menerima ide-ide Anda; yang menyebabkan teman saya tidak menerima ide saya merupakan sesuatu yang" dan pernyataan *unfavourable* dengan contoh item "Anda diundang ke acara penting; alasan saya diundang sepenuhnya berkaitan dengan". Sistem penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* dengan 5 alternatif jawaban, yaitu dengan rentang 1-5 dengan rincian skor 1 (paling tidak sesuai) hingga skor 5 (sangat sesuai). Skala ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan oleh Utomo (2021), hasil indeks daya beda aitem pada uji validitas sebesar 0.370-0.643 dan uji reliabilitas yakni koefisien reliabilitas α Cronbach sebesar 0.953. Skala ARP ini bersifat normatif, sehingga semakin tinggi skor AQ maka semakin besar kemampuannya dalam merespon masalah (Stoltz, 2000).

Individu dalam menghadapi kesulitan akan menunjukkan respon yang berbeda-beda. Stoltz (2000) mengilustrasikan individu yang menghadapi kesulitan dengan menyebutnya pendaki Gunung Everest. Pendaki pertama yaitu *quitters*, individu yang memilih untuk berhenti untuk berjuang dan menolak untuk mengambil kesempatan yang ada di depannya. Individu tipe *quitters* memilih untuk lari dari kewajiban dan memilih untuk mundur ketika menghadapi kesulitan. Pendaki kedua yaitu *campers*, individu yang sudah mengenali kesulitan namun memilih berhenti ketika rasa nyaman dan aman terpenuhi dan menghindari keadaan-keadaan yang sulit dihadapannya. Individu tipe *campers* memilih untuk berhenti ketika dirasa usahanya sudah maksimal dan berhenti mengembangkan diri. Serta yang terakhir pendaki ketiga yaitu *climbers*, individu yang mengerahkan seluruh usahanya dan terus maju berjuang menghadapi kesulitan di depannya. Individu tipe *climbers* memilih untuk terus jalan maju kedepan dan berjuang meski tahu banyak kesulitan di depannya.

Skala *student engagement* pada penelitian ini menggunakan *School Engagement Measure* (SEM) yang dikembangkan oleh Fredricks et al. (2011) dengan tujuan bagaimana siswa terlibat dengan sekolah, sikap siswa terhadap sekolah, serta ketertarikan siswa terhadap sekolah. Skala ini terdiri dari 18 item pernyataan yang harus direspon oleh subjek. Skala ini disusun berdasarkan dimensi *student engagement* yaitu: (1) *Behavioral Engagement*; (2) *Emotional Engagement*; (3) *Cognitive Engagement*. Dalam skala ini terdiri dari pernyataan *favourable* dengan contoh item "Saya memperhatikan proses pembelajaran di kelas" dan pernyataan *unfavourable* dengan contoh item "Saya merasa bosan di sekolah". Sistem penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat sesuai (SS) diberi skor (4), sesuai (S) diberi skor (3), tidak sesuai (TS) diberi skor (2), dan sangat tidak sesuai (STS) diberi skor

1. Skala ini memiliki hasil indeks daya beda aitem melalui uji validitas sebesar 0.472-0.709 dan uji reliabilitas Alpha SEM dengan hasil reliabilitas, yakni koefisien reliabilitas α Cronbach sebesar 0.860. Peneliti juga melakukan modifikasi terhadap skala tersebut menyesuaikan dengan uji coba validitas dan reliabilitas skala pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji coba alat ukur kepada 83 subjek penelitian, didapatkan hasil uji validitas dan reliabilitas pada alat ukur sebagai berikut: (1) Skala ARP terdiri dari 60 item memiliki hasil uji validitas antara 0.370 hingga 0.643 dengan nilai reliabilitas α Cronbach sebesar 0.953. (2) Skala SEM terdiri dari 15 item memiliki nilai uji validitas dari 0.472 hingga 0.709 dan koefisien reliabilitas α Cronbach sebesar 0.860. Sehingga kedua skala tersebut dalam kategori reliabel dan baik dengan melebihi 0.6.

Prosedur dan Analisis Data

Penelitian ini dilakukan dengan lima tahap penelitian. Pada tahap pertama, peneliti melakukan tahap identifikasi dengan mengidentifikasi fenomena yang terjadi, menyusun rancangan penelitian, dan menentukan variabel yang akan diteliti. Kemudian pada tahap kedua, peneliti mulai melakukan penyusunan dengan melihat dari kajian teori, aspek, serta penjelasan mengenai variabel yang akan diteliti, menentukan metode yang digunakan di dalam penelitian, serta menyiapkan instrumen alat ukur yang digunakan.

Pada tahap ketiga, peneliti melakukan tahap uji coba alat ukur untuk menguji kembali skala yang digunakan dengan menyebar skala uji coba kepada 83 subjek. Setelah data uji coba terpenuhi, peneliti melakukan analisis data uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan *Jeffrey's Amazing Statistic Program (JASP)* 0.16.0.0 guna mendapatkan item valid dan reliabel untuk digunakan. Kemudian pada tahap keempat, peneliti melakukan tahap pengambilan data dengan menyebarkan skala yang sudah teruji validitas dan reliabilitas kepada siswa-siswi di SMAN X Singosari. Penyebaran skala ini dilakukan selama 2 hari secara offline dengan pengisian menggunakan *scan barcode* untuk tersambung ke *google form*.

Pada tahap kelima, peneliti melakukan tahap analisa data. Data yang terkumpul diinput ke excel dan dilakukan skoring, kemudian dilanjutkan dengan menganalisis dengan menggunakan (JASP) 0.16.0.0. Analisis data penelitian menggunakan regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh dari variabel X dan Y yang diteliti. Ini dikarenakan dalam penelitian ini terdapat variabel bebas atau *independent variable (X)* yaitu *adversity quotient* dan variabel terikat atau *dependent variable (Y)* yaitu *student engagement*. Maka peneliti mengukur pengaruh *adversity quotient* terhadap *student engagement*. Serta pada tahap keenam, peneliti dapat melakukan penyusunan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dari hasil penelitian.

Hasil Penelitian

Total subjek dalam penelitian ini yaitu sejumlah 283 siswa-siswi kelas X, XI, dan XII di SMAN X Singosari yang sedang melakukan pembelajaran secara *blended learning*. Tabel 1 merupakan deskripsi kategorisasi subjek yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

Dari pemaparan Tabel 1, dapat diketahui bahwa dari 283 siswa telah dikategorikan pada masing-masing variabel yaitu *adversity quotient* dan *student engagement*. Pada variabel *adversity quotient* hasil kategorisasi menunjukkan rata-rata siswa berada pada kategori camper sebanyak 180 siswa (63.6%). Pada variabel *student engagement* rata-rata sebanyak 155 siswa (54.8%) termasuk dalam kategori *student engagement* tinggi.

Dari nilai *mean* dan standar deviasi, peneliti menggunakannya untuk menentukan kategorisasi pada setiap variabel penelitian. Diketahui pada variabel *adversity quotient* memiliki nilai $M = 130.318$ dan nilai $SD = 13.269$. Pada variabel *student engagement* memiliki nilai $M = 44.021$ dan nilai $SD = 4.094$. Dari nilai *mean* dan standar deviasi, peneliti menggunakannya untuk menentukan kategorisasi pada setiap variabel penelitian.

Kemudian untuk melakukan analisis regresi linier sederhana, perlu dilakukannya uji hipotesis untuk mengujikan beberapa asumsi dengan melakukan uji normalitas dan linieritas. Uji normalitas yang dilakukan kepada masing-masing variabel penelitian dengan melihat nilai *skewness* dan kurtosis, data dapat dikatakan normal apabila nilai *skewness* dan kurtosisnya berada diantara ± 1.98 atau 2. Dari hasil uji normalitas pada kedua variabel penelitian menunjukkan data berdistribusi normal, dimana pada variabel *adversity quotient* menunjukkan nilai *skewness* sebesar 0.593 dan kurtosis sebesar 0.211. Kemudian pada variabel *student engagement* menunjukkan nilai *skewness* sebesar -0.248 dan kurtosis sebesar -0.792.

Pada Tabel 2 peneliti melakukan uji linieritas dengan melihat korelasi antar variabel yang berdistribusi normal dengan menggunakan uji *pearson's correlations*, data dapat dikatakan linear apabila nilai signifikan kurang atau lebih kecil dari 0.05. Hasil uji linieritas yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *adversity quotient (X)* dengan *student engagement (Y)*, dimana nilai signifikansi pada variabel X dengan Y adalah 0.001 ($p < 0.05$).

Selanjutnya, untuk melihat ada atau tidaknya kontribusi antara *adversity quotient* dengan *student engagement* pada siswa, peneliti perlu melakukan uji analisis menggunakan analisis regresi linear sederhana. Berikut ini hasil dari pengukuran yang telah didapatkan.

Dari hasil uji analisis regresi linear sederhana pada Tabel 3, diketahui hasil koefisien korelasi menunjukkan 0.439 ($r = 0.439$). Hal ini menunjukkan bahwa *adversity quotient* memiliki kontribusi positif yang signifikan terhadap *student engagement*. Koefisiensi regresi (b) sebesar 0.135 menunjukkan bahwa bahwa setiap penambahan skor *adversity quotient* akan meningkatkan skor *student engagement*. Disimpulkan bahwa b positif artinya akan menunjukkan arah hubungan yang searah, dimana peningkatan variabel X akan mengakibatkan peningkatan juga terhadap variabel Y. Dengan demikian, persamaan regresi linier sederhana yaitu $Y = a + bX$, sehingga persamaan regresi dalam penelitian ini dihasilkan $Y = 23.5 + 0.135X$.

Dalam analisis regresi, dasar dalam pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi < 0.05 maka variabel bebas (X) yaitu *adversity quotient* akan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y) yaitu *student engagement*, begitu sebaliknya. Dari hasil pengujian signifikansi

Tabel 1. Kategorisasi Variabel Penelitian

	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Mean	SD
Adversity Quotient	Climber	$X \geq 165$	2	0.7	130.318	13.269
	Camper-Climber	135-165	100	35.3		
	Camper	95-134	180	63.6		
	Quitter-Camper	60-94	1	0.4		
Student Engagement	Tinggi	$X \geq 44$	155	54.8	44.021	4.094
	Rendah	$X < 44$	128	45.2		

Tabel 2. Uji Linieritas

Kategori	Student Engagement	
	Pearson's r	(p) Sig
Adversity Quotient	0.439***	<0.001

Tabel 3. Analisis Regresi Linear

Kategori	Student Engagement				
	R	r^2	b	F	(p)Sig
Adversity Quo- tient	0.439	0.193	0.135	67.143	<0.001

menunjukkan bahwa terdapat nilai probabilitas sebesar 0.001 (< 0.05). Nilai tersebut dapat membuktikan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, artinya ada kontribusi positif yang signifikan antara variabel *adversity quotient* terhadap variabel *student engagement*. Selain itu, berdasarkan uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan, besarnya koefisien determinasi (r square) adalah 0.193, artinya *adversity quotient* mampu memberikan kontribusi atau pengaruh sebesar 0.193 atau 19.3% terhadap variabel *student engagement* dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor diluar penelitian.

Diskusi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 283 subjek, hasil menunjukkan bahwa terdapat kontribusi positif yang signifikan antara *adversity quotient* terhadap *student engagement* pada pembelajaran *blended learning* di SMAN X Singosari ($r = 0.439$; $p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi skor *adversity quotient*, maka akan ada pengaruh peningkatan juga terhadap skor *student engagement* pada siswa.

Dalam penelitian ini secara statistik variabel *adversity quotient* pada siswa memberikan kontribusi positif terhadap *student engagement* sebesar 19.3%. Hasil penelitian inilah yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan pada variabel *adversity quotient* terhadap *student engagement*. Ini menandakan bahwa *adversity quotient* mempengaruhi *student engagement* dalam pembelajaran *blended learning* secara signifikan.

Berdasarkan penjelasan dari Hadi (2001) bahwa apabila dalam suatu penelitian yang memiliki nilai r berada diantara 0.000 sampai 0.250 maka variabel penelitian tersebut dikatakan tidak bisa digunakan untuk meramalkan atau memprediksi suatu variabel tertentu. Dari penelitian ini dihasilkan nilai r sebesar 0.439 pada hasil koefisien *adversity quotient* dengan *student engagement*, ini diartikan bahwa *adversity quotient* bisa digunakan untuk meramalkan

student engagement pada siswa dalam pembelajaran *blended learning*.

Dari hasil penelitian di atas juga terlihat bahwa rata-rata siswa di SMAN X Singosari memiliki tingkatan *adversity quotient* pada kategori camper sebanyak 180 siswa (63.6%) dan kategori peralihan camper-climber sebanyak 100 siswa (35.3%). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa di SMAN X Singosari yang menjadi subjek penelitian berada pada tingkatan *adversity quotient camper* dan peralihan *camper-climber*. Artinya, subjek pada tingkatan camper dikatakan bahwa subjek telah berani untuk melewati dan menanggapi tantangan dalam hidupnya. Namun, pada saat tertentu *camper* akan berhenti meskipun ada kesempatan untuk berkembang. Biasanya tipe *camper* memilih untuk mendahulukan rasa aman dan nyaman daripada memilih untuk terus berjuang melewati tantangan, serta pada subjek dengan tingkatan peralihan *camper-climber* menunjukkan bahwa subjek memiliki rasa optimis dan dapat melihat peluang untuk terus berjuang untuk menjawab tantangan di depannya (Stoltz, 2000).

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asni et al. (2021) mengenai *adversity quotient* di masa pandemi Covid-19 yang membuktikan bahwa temuannya sejalan dengan hasil penelitian peneliti bahwa selama pandemi Covid-19 siswa pada umumnya cenderung memiliki *adversity quotient* dalam kategori sedang. Sehingga variabel *adversity quotient* justru membuat *student engagement* meningkat. Hal ini dikarenakan keterlibatan antara siswa dan guru yang masih dilaksanakan secara *blended learning*.

Namun dengan hasil sebagian besar siswa memiliki *adversity quotient* pada tingkatan *camper* dan peralihan *camper-climber*, *adversity quotient* memang terjadi juga disebabkan oleh beberapa faktor yang berbeda-beda. Menurut Stoltz (2000) menjelaskan bahwa *adversity quotient* terjadi dilatarbelakangi oleh beberapa faktor pembentuk seperti daya saing, produktivitas, motivasi, mengambil resiko, perbaikan, ketekunan, dan belajar. Salah satu faktor *adversity quotient* mampu menggerakkan perilaku siswa untuk selalu mampu terlibat di dalam pembelajaran yaitu motivasi. Oleh karena itu, motivasi disini sangat penting untuk mencapai *student engagement* yang tinggi sehingga tercapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Hartaji, 2012).

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tara (2021) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 55% antara motivasi terhadap *student engagement* pada populasi siswa SMA di Padang dalam pembelajaran daring. Ini diperkuat kembali oleh penelitian dari Raissa (2021) bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan juga antara motivasi terhadap *student engagement* pada siswa SMP

dalam pembelajaran jarak jauh sebesar 67.6% pada masa Covid-19.

Ulum *et al.* (2017) juga menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan *student engagement*. Ini memiliki arti bahwa semakin tinggi motivasi belajar maka akan semakin tinggi pula *student engagement* di dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar akan membantu siswa di dalam proses pembelajaran karena hubungan kausalnya. Artinya, motivasi belajar yang tinggi akan dapat meningkatkan *student engagement* dalam proses pembelajaran.

Dari hasil keseluruhan penelitian ini disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki *adversity quotient* dengan tingkatan camper dan peralihan *camper-climber*, artinya rata-rata siswa memiliki kemampuan yang sedang hingga tinggi dalam bertahan dalam mengatasi kesulitan dan tantangan dalam hidup. Sewajarnya siswa SMA saat ini memiliki *adversity quotient* yang tinggi untuk mengatasi kesulitan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Gunarsa (1991) bahwa rata-rata siswa SMA biasanya akan mencoba untuk menggunakan kemampuan berfikirnya untuk mengatasi permasalahan dalam dirinya. Dikarenakan pada tahap ini siswa SMA sudah berkembang dalam hal kognitif maupun emosinya.

Selain itu faktor lainnya yang mempengaruhi hasil penelitian adalah usia subjek. Pada penelitian ini subjek di dominasi oleh remaja berusia 13-18 tahun. Pada tahap ini subjek akan mengalami beberapa perubahan dalam hal fisik, kognitif, sosial maupun emosinya (Santrock, 2012). Salah satunya yaitu kognitif dan emosinya. Ini sejalan dengan dimensi dari aspek *student engagement* yang terdiri dari *cognitive engagement*, *behavioral engagement* dan *emotional engagement* (Fredricks *et al.*, 2004). Dimana pada usia ini siswa SMA sudah dapat menggunakan pemikiran operasional formal yang akan memungkinkan siswa akan bisa mempertimbangkan peluang apa saja, sehingga dirasa mampu untuk memecahkan suatu permasalahan (Ali & Asrori, 2005).

Tingginya *adversity quotient* pada siswa SMA dalam pembelajaran *blended learning* juga disebabkan karena remaja saat ini dituntut oleh berbagai tugas perkembangan dan harapan sosial baik di dalam keluarga maupun dalam masyarakat atau bahkan disebabkan oleh masa kanak-kanaknya. Dimana siswa dibiasakan dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri (Hurlock, 1997). Sehingga ketika di sekolah siswa dituntut untuk mampu menyelesaikan semua hambatan dan kesulitan yang ada. Salah satunya hambatan dalam pembelajaran yaitu *student engagement*.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana variabel *adversity quotient* terhadap *student engagement* dihasilkan bahwa terlihat *adversity quotient* memberikan kontribusi positif sebesar 19.3% terhadap *student engagement* dan 80.7% sisanya dipengaruhi oleh faktor diluar penelitian atau variabel diluar penelitian. Menurut Stoltz (2000) menjelaskan bahwa salah satu faktor yang bisa mempengaruhi *adversity quotient* terhadap *student engagement* adalah motivasi. Tingginya motivasi di dalam diri individu dapat menimbulkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan individu yang memiliki motivasi yang tinggi akan berupaya dalam menyelesaikan kesulitan dan hambatan dengan menggunakan potensi dalam dirinya, terutama terkait keterlibatan di dalam kelas.

Kontribusi *adversity quotient* terhadap *student engagement* sangat minim dihasilkan dalam penelitian ini. Sehingga tidak banyak pengaruh yang muncul antara *adversity quotient* terhadap *student engagement* dalam pembelajaran *blended learning*. Hal ini bisa saja disebabkan oleh variabel lain yang menguatkan peran *adversity quotient* terhadap *student engagement* pada siswa. Salah satunya variabel yang menguatkan *adversity quotient* yaitu keadaan sekolah (Rahmawati, 2007). Keadaan sekolah dianggap bagian dari peran *adversity quotient* di dalam sekolah yang dapat terjadinya *student engagement* yang aktif. Keadaan sekolah akan secara tidak langsung akan membuat siswa lebih engagement dalam pembelajaran. Sehingga keadaan sekolah bisa menguatkan peran *adversity quotient* terhadap *student engagement*.

Penelitian ini memiliki kelemahan dimana penelitian ini dilakukan pada Covid-19 sehingga siswa-siswi yang hadir belum sepenuhnya representatif dan belum dilaksanakan pada skala yang besar dikarenakan subjek yang digunakan hanya berasal dari satu populasi sekolah saja di Kabupaten Malang. Namun dengan adanya keterbaruan hasil penelitian yang diangkat dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan literatur di bidang psikologi dan menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya. Mengingat literatur penelitian yang mengaitkan kedua variabel masih minim untuk diteliti.

Simpulan dan Implikasi

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kepada 238 siswa di SMAN X Singosari diperoleh hasil bahwa hipotesis penelitian diterima. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada kontribusi positif yang signifikan antara variabel *adversity quotient* terhadap *student engagement* pada pembelajaran *blended learning* di SMAN X Singosari. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa variabel *adversity quotient* pada siswa memberikan kontribusi positif terhadap *student engagement* sebesar 19.3%. Hasil penelitian inilah yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif yang signifikan pada variabel *adversity quotient* terhadap *student engagement*. Ini menandakan bahwa *adversity quotient* mempengaruhi *student engagement* dalam pembelajaran *blended learning* secara signifikan.

Implikasi dari penelitian ini yaitu siswa SMA terutama para remaja mampu untuk bisa mengatasi kendala, hambatan, permasalahan, dan kesulitan di dalam hidupnya, baik terkait pembelajaran di dalam sekolah maupun kesulitan yang ada diluar sekolah. Ini dikarenakan individu yang memiliki *adversity quotient* yang tinggi akan memilih untuk terus berjuang bukan memilih untuk berhenti dan lari dari permasalahan. Serta diharapkan siswa SMA mampu untuk terlibat aktif di dalam proses pembelajaran agar tidak terjadi learning loss. Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan bisa mengkaji kembali kedua variabel ini lebih mendalam, seperti mengemas penelitian ini ke dalam bentuk pelatihan *adversity quotient* guna siswa dapat memperbaiki skor AQ dalam diri siswa.

Referensi

Ali, M., & Asrori, M. (2005). *Psikologi remaja: Perkembangan peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Aprilia, E. D. (2019, May). Adversity quotient of late adolescence: A lesson to build survival skill from early life. In International Conference on Early Childhood Education (pp. 332-343).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asni, A., Nabilah, S. S., Fajri, N., & Chairunnisa, D. (2021). Adversity quotient of students during covid-19 outbreak. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 72–77. <https://doi.org/10.29210/02021831>
- Chiu, T. K. (2021). Digital support for student engagement in blended learning based on self-determination theory. *Computers in Human Behavior*, 124, 106909. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106909>
- Chiu, T. K. F. (2022). Applying the self-determination theory (SDT) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(sup1), S14-S30. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>
- Fredricks, J., McColskey, W., Meli, J., Mordica, J., Montrosse, B., & Mooney, K. (2011). Measuring student engagement in upper elementary through high school: A description of 21 instruments. *Issues and Answers Regional Educational Laboratory Southeast.*, 98, 26–27. <http://ies.ed.gov/ncee/edlabs/projects/project.asp?ProjectID=268>
- Fredricks, J. A., Filsecker, M., Lawson, M. A. (2016). Student engagement, context, and adjustment: Addressin definitional, measurement, and methodological issues. *Learning and Instruction*, 43, 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.02.002>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement potential of the concept. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Gunarsa, S. G. (1991). *Psikologi untuk muda mudi*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hadi, S. (2001). *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: ANDI.
- Hartaji, A. D. (2012). Motivasi berprestasi pada mahasiswa yang berkuliah dengan jurusan pilihan orang tua. Skripsi. Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Hurlock, E. (1997). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020). *Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LPPKS)*. <https://lppksp.kemdikbud.go.id>
- Kusyanti, R. N. T. (2021). Hubungan antara stres akademik dan student engagement siswa SMA pada masa pandemi covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), 315-320. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i3.276>
- Lidiawati, K. R., & Helsa. (2021). Online learning during covid-19 pandemic: How self-regulated learning strategies impact student engagement? *Jurnal Psibemetika*, 14(1), 1–10. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v14i1.2570>
- Nas, S. (2019). Pengaruh adversity quotient, motivasi belajar, dan persepsi siswa tentang cara mengajar guru terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX SMPN se-kecamatan Wara Utara Kota Palopo. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 113-150. <http://dx.doi.org/10.30605/pedagogy.v3i2.1191>
- Peterson, C. (2006). *A primer in positive psychology*. New York: Oxford University Press.
- Rahmawati, T. A. (2007). Studi deskriptif mengenai adversity quotient pada siswa SMA kelas XI. Skripsi. Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Raissa, S. N. R. (2021). Pengaruh motivasi terhadap student engagement siswa SMP dalam pembelajaran jarak jauh di masa covid-19. (Diploma thesis, Universitas Andalas). Retrieved from <http://scholar.unand.ac.id/76725/>
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development*. Jakarta: Erlangga.
- Singh, S., & Sharma, T. (2017). Affect of adversity quotient on the occupational stress of IT managers in India. *Procedia Computer Science*, 122, 86–93. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.345>
- Stoltz, G. P. (2000). *Adversity Quotient: Mengubah hambatan menjadi peluang* (Terjemahan: T Hermaya). Grasindo.
- Stoltz, G. P. (2005). *Adversity quotient: Mengubah hambatan menjadi peluang*. PT. Grasindo.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Tara, L. (2021). Pengaruh motivasi terhadap student engagement pada siswa SMA di Kota Padang dalam pembelajaran daring (Skripsi, Universitas Andalas). Retrieved from <http://scholar.unand.ac.id/75783/>
- Thorne, K. (2003). *Blended learning: How to integrate online and traditional learning*. Kogan Page Publishers.
- Ulum, M. R., Yanto, H., & Widiyanto. (2017). Kontribusi motivasi berprestasi, IPK, dan student engagement dalam membangun kompetensi mahasiswa akuntansi. *Journal of Economic Education*, 6(2), 106–113. <https://doi.org/10.15294/jeeec.v6i2.19295>
- Utari, W., Hikmawati, V. Y., & Gaffar, A. (2020). Blended learning: Strategi pembelajaran alternatif di era new normal. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 262–269.
- Utomo, Y. (2021). Pengaruh adversity quotient berdasarkan etnis study pada perantau di Kota Malang (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang). Retrieved from <https://eprints.umm.ac.id/79688/>