

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab III menguraikan komponen-komponen utama metodologi penelitian, mencakup jenis penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, prosedur analisis data, dan isu etik.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian berdasarkan paradigma post-positivisme, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang dapat diukur secara objektif melalui metode empiris. Pendekatan yang digunakan adalah *preexperiment* dengan desain *one group pretest-posttest*. Metode pre-eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest* memungkinkan pengukuran efektivitas intervensi *experiential learning* dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pada kelompok yang sama, yang sejalan dengan kebijakan sekolah dan prinsip keadilan agar semua siswa memperoleh manfaat dari intervensi yang dirancang (Houser, 2019).

Untuk menjaga validitas internal, intervensi dilaksanakan dalam durasi singkat dan kondisi. Untuk meminimalisir pengaruh *history* dan *maturity* dalam penelitian, digunakan instrumen yang telah tervalidasi dan reliabel, serta *pretest-posttest* dilaksanakan secara seragam (waktu, tempat, dan instruksi) untuk menghindari *testing effect* dan *instrumentation bias*. Validitas eksternal dikontrol melalui pemilihan subjek secara purposif, serta penyediaan ruang tes yang kondusif untuk mendukung konsentrasi responden. Berikut disajikan rancangan penelitian.

Tabel 3.1 Skema One Group Pretest-Posttest Design

Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
	O ₁	X	O ₂
	Grit	Penerapan bimbingan kelompok berbasis <i>experiential learning</i>	Grit

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 12 Bandung tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan populasi didasarkan pada pertimbangan perkembangan psikologis dan sosial yang khas pada masa awal remaja. Siswa kelas VII berada dalam tahap transisi dari masa kanak-kanak ke remaja, mereka mulai mengalami perubahan emosional, kognitif, dan sosial yang signifikan. Pada fase ini, siswa mulai membentuk identitas diri, menghadapi tekanan sosial yang lebih kompleks, serta mulai membangun kemandirian emosional, termasuk dalam hubungan dengan orang tua. Oleh karena itu, siswa kelas VII cenderung lebih rentan terhadap konflik relasional dan memiliki kebutuhan yang lebih tinggi untuk penguatan karakter non-kognitif seperti *grit*. Adapun populasi penelitian dirincikan pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1.	VII.A	16	9	25
2.	VII.B	13	11	24
3.	VII.C	13	10	23
4.	VII.D	12	6	18
5.	VII.E	17	15	32
6.	VII.F	14	15	29
7.	VII.G	14	15	29
8.	VII.H	17	15	32
9.	VII.I	14	18	32

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *non-random sampling* dengan strategi *purposive sampling*, berdasarkan karakteristik, sebagai berikut.

- Memiliki tingkat *grit* yang rendah, sedang, dan tinggi, yang diukur menggunakan skala *grit* yang telah teruji valid dan reliabel untuk siswa SMP.
- Mengalami konflik orangtua-remaja, diidentifikasi melalui asesmen awal menggunakan instrumen peristiwa traumatis (*crisis counseling*).
- Siswa yang sukarela mengikuti layanan *experiential learning* dari awal sampai akhir kegiatan.

Dari 244 siswa kelas VII SMPN 12 Bandung, 57 siswa teridentifikasi mengalami konflik orangtua-remaja, dan diambil 10 siswa sebagai sampel penelitian. Berikut distribusi sampel penelitian.

Tabel 3.3 Distrubusi Sampel Penelitian

Tingkat <i>Grit</i> Siswa	Jumlah
Rendah	4 Siswa
Sedang	4 Siswa
Tinggi	2 Siswa
Total	10 Siswa

Pemilihan sampel dalam penelitian difokuskan pada *grit* sebagai karakter psikologis yang dapat dikembangkan dan diperkuat melalui proses bimbingan, sedangkan konflik orangtua-remaja ditempatkan sebagai konteks yang menjadi tantangan nyata bagi siswa. Karenanya, pemilihan sampel dilakukan melalui pengelompokan tingkat *grit* menjadi tinggi, sedang, dan rendah, sehingga dapat dieksplorasi perbedaan kapasitas ketekunan serta potensi pengembangan antar kelompok.

- a. Kelompok siswa dengan *grit* tinggi dipilih untuk mengamati proses siswa dengan *grit* tinggi mempertahankan ketekunan dan fokus, serta diharapkan menunjukkan kemampuan lebih baik dalam berusaha dan mempertahankan komitmen terhadap tujuan jangka panjang.
- b. Kelompok siswa dengan *grit* sedang dipilih untuk mengeksplorasi dinamika peningkatan ketekunan dan konsistensi siswa yang masih berada pada tahap perkembangan.
- c. Kelompok siswa dengan *grit* rendah dipilih untuk mengamati pengembangan karakter melalui bimbingan kelompok berbasis *experiential learning*, karena mereka membutuhkan penguatan lebih besar dalam membangun daya juang dan komitmen jangka panjang.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan angket tertutup berformat skala Likert. Pemilihan angket tertutup bertujuan untuk memberikan batasan pilihan jawaban yang jelas bagi responden, sehingga memudahkan pengukuran sikap secara kuantitatif dan terarah. Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dilakukan secara seragam dalam hal waktu, tempat, dan prosedur penyampaian instruksi, guna meminimalkan potensi bias yang mungkin muncul akibat pengukuran berulang serta memastikan kondisi pengukuran yang setara bagi seluruh responden.

3.4 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner sebagai alat utama untuk mengukur tingkat *grit* siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan intervensi *experiential learning*.

3.4.1 Definisi Konseptual *Grit*

Secara ontologis, *grit* berakar dari pemikiran kesuksesan tidak semata-mata ditentukan oleh bakat atau kecerdasan, melainkan oleh ketekunan dan komitmen jangka panjang dalam mengejar tujuan yang bermakna. Dalam filsafat klasik, nilai *arete* (keunggulan) yang dikehjari secara terus-menerus dengan disiplin dan semangat mencerminkan cikal bakal dari konsep *grit*. Teori ini kemudian dimodernisasi oleh psikolog kontemporer seperti Angela Duckworth, Eskreis-Winkler, dan Jesus Alfonso D. Datu, yang masing-masing mengembangkan pendekatan yang saling melengkapi dalam memahami *grit*.

Tabel 3.4 Analisis Perbandingan Teori *Grit*

No	TEORI-1	TEORI-2	TEORI-3
1. Definisi	<p><i>Grit</i> adalah semangat dan ketekunan untuk tujuan jangka panjang, mempertahankan minat dan usaha dalam jangka waktu lama meskipun menghadapi</p>	<p><i>Grit</i> adalah disposisi psikologis yang mencerminkan antusiasme dan ketekunan untuk mencapai tujuan jangka panjang</p>	<p><i>Grit</i> dalam konteks kolektivistik adalah kombinasi dari ketekunan, konsistensi minat, dan kemampuan adaptif terhadap tantangan sosial dan perubahan</p>

No	TEORI-1	TEORI-2	TEORI-3
	rintangan (Dukeworth, 2007).	(Eskreis-Winkler et al., 2014).	(Datu et al., 2016b).
2. Esensi	Konsistensi minat dan usaha jangka panjang untuk mencapai hasil luar biasa.	Kemampuan individu untuk terus hadir dan bertahan dalam mengejar tujuan jangka panjang di berbagai konteks kehidupan meskipun menghadapi kegagalan dan kesulitan.	<i>Grit</i> mencerminkan kegigihan yang diselaraskan dengan konteks sosial dan budaya yang berubah.
3. Aspek	1) <i>Perseverance of Effort</i> , 2) <i>Consistency of Interest</i>	1) <i>Perseverance of Effort</i> , 2) <i>Passion for long-term goals</i>	1) <i>Perseverance of Effort</i> 2) <i>Consistency of Interests</i> 3) <i>Adaptability to Situations</i>

3.4.2 Definisi Operasional *Grit*

Grit adalah karakter non-kognitif siswa SMPN 12 Bandung yang tercermin dari ketekunan dalam berupaya secara konsisten, mempertahankan minat dan tujuan jangka panjang, serta mampu beradaptasi secara fleksibel terhadap tantangan dan perubahan guna mencapai keberhasilan meskipun menghadapi hambatan dan kesulitan. Aspek tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. *Perseverance of effort* (ketekunan usaha), siswa SMPN 12 Bandung memiliki kemampuan untuk tetap bekerja keras, tidak mudah menyerah, dan menyelesaikan apa yang telah dimulai meskipun menghadapi kesulitan atau hambatan. Ketekunan ini mencerminkan dedikasi jangka panjang terhadap tugas atau tujuan.
2. *Consistency of interests* (konsistensi ketertarikan), siswa SMPN 12 Bandung memiliki kemampuan untuk mempertahankan minat dan ketertarikan terhadap tujuan atau kegiatan dalam jangka panjang tanpa mudah terganggu atau beralih ke minat lain.

3. *Adaptability to situations* (adaptabilitas terhadap situasi), siswa SMPN 12 Bandung memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan, menerima tantangan, dan mengembangkan strategi yang sesuai dalam situasi baru atau sulit. Adaptabilitas mencakup keterbukaan terhadap peluang baru dan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan.

3.4.3 Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan definisi konseptual dan operasional yang telah dijelaskan, penyusunan item pernyataan dalam kuesioner *grit* dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen, berikut.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen *Grit*

Komponen <i>Grit</i>	Indikator	Item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1. <i>Perserverance of Effort</i> (Ketekunan Usaha)	Bekerja keras	1) Saya mengerjakan PR sebelum tenggat waktu agar tidak menumpuk 2) Saya belajar dengan giat untuk mencapai nilai terbaik di kelas 4) Saya aktif bertanya ketika tidak memahami pelajaran		(<i>Favorable</i>) 1, 2, 4 (<i>Unfavorable</i>) -
	Menyelesaikan sesuatu yang dimulai	3) Saya tetap fokus mengikuti pelajaran saat teman mengajak ngobrol 5) Saya tetap mendengarkan guru meskipun sedang tidak bersemangat 22) Saya baru bermain game/membuka media sosial setelah mengerjakan PR	6) Saya lebih suka mencontek tugas teman di sekolah daripada mengerjakannya di rumah 7) Saya hanya mengerjakan soal yang mudah dan melewatkkan soal yang sulit	(<i>Favorable</i>) 3, 5, 22 (<i>Unfavorable</i>) 6, 7
2. <i>Consistency of Interest</i> (Konsistensi Ketertarikan)	Memiliki ide atau ketertarikan pada suatu bidang	18) Saya memiliki hobi yang dilakukan secara rutin	8) Saya mudah bosan dan berhenti mengikuti ekstrakurikuler setelah beberapa minggu	(<i>Favorable</i>) 18 (<i>Unfavorable</i>) 8

Komponen Grit	Indikator	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
	Menetapkan tujuan dan berusaha mengejarnya	19) Saya belajar dengan giat untuk masuk sekolah yang diimpikan 20) Saya punya target capaian belajar untuk memudahkan saya fokus di sekolah 21) Saya ikut bimbel atau belajar tambahan untuk mendapatkan nilai yang lebih baik di ujian berikutnya	9) Saya mundur dari perlombaan karena merasa peserta lain lebih hebat 10) Saya belum memiliki rencana setelah lulus sekolah	(Favorable) 19, 20, 21 (Unfavorable) 9, 10
3. <i>Adaptability to Situations</i> (Adaptabilitas terhadap Situasi)	Menghargai peluang baru	11) Saya pindah ke ekstrakurikuler yang lebih sesuai minat saat tidak nyaman dengan ekstrakurikuler yang sedang diikuti 12) Saya bersedia jika ditunjuk menjadi ketua kelompok 23) Saya mampu jika ditunjuk menjadi panitia kegiatan sekolah	24) Saya enggan mengikuti ekstrakurikuler ketika teman dekat tidak hadir	(Favorable) 11, 12, 23 (Unfavorable) 24
	Memiliki strategi dalam menghadapi perubahan	13) Saya berusaha mengenal teman sekelas untuk beradaptasi di kelas baru 16) Saya belajar mandiri meskipun guru tidak hadir di kelas	14) Saya izin ke WC atau kantin saat pelajaran membosankan 15) Saya tidak memberi tahu orangtua saat mendapat nilai kecil supaya tidak dimarahi 17) Saya mengerjakan tugas kelompok sendirian ketika tidak cocok dengan teman sekelompok	(Favorable) 13, 16 (Unfavorable) 14, 15, 17

3.4.4 Pedoman Skoring

Skoring dilakukan menggunakan skala Likert 4 poin, yang memungkinkan responden untuk mengungkapkan tingkat kesetujuan mereka terhadap setiap pernyataan dalam kuesioner yang digunakan. Skala *grit* terdiri dari empat kategori jawaban, yaitu “sangat sesuai”, “sesuai”, “tidak sesuai”, dan “sangat tidak sesuai”. Item yang bersifat *favorable* akan diberikan skor 4 untuk “sangat sesuai”, 3 untuk “sesuai”, 2 untuk “tidak sesuai”, dan 1 untuk “sangat tidak sesuai”. Sebaliknya, untuk item *unfavorable*, skoring dilakukan secara terbalik untuk memastikan interpretasi hasil tetap objektif (Sumintono & Widhiarso, 2015). Panduan pedoman *skoring* dirincikan dalam Tabel 3.5.

Tabel 3.6 Panduan *Skoring*

No	Respon	Skor	
		Favorable	Unfavorable
1.	Sangat Sesuai (SS)	4	1
2.	Sesuai (S)	3	2
3.	Tidak Sesuai (TS)	2	3
4.	Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori ordinal guna mempermudah pemahaman tingkat *grit* masing-masing responden. Rincian kategori tingkat *grit* dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.7 Kategorisasi *Skoring* Instrumen *Grit*

Nilai	Kategori
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Tinggi
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Sedang
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	Rendah

3.5 Uji Kelayakan Instrumen

3.5.1 Uji Rasional Instrumen

Setelah instrumen *grit* disusun dan dikembangkan berdasarkan kerangka teoritis yang mendasarinya, tahap selanjutnya yaitu melaksanakan uji rasional oleh para ahli. Uji rasional dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan instrumen secara substantif sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Proses penilaian

melibatkan tiga orang ahli (dua dosen dan satu praktisi) yang memiliki latar belakang keilmuan dan keahlian dalam bidang Bimbingan dan Konseling. Penelaahan para ahli difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kesesuaian konstruk dengan teori yang melandasi, kejelasan dan relevansi isi terhadap tujuan pengukuran, serta aspek kebahasaan yang mencakup keterbacaan dan keakuratan formulasi pernyataan dalam setiap butir instrumen. Hasil akhir dari penimbang instrumen menyatakan bahwa instrumen layak digunakan setelah dilakukan revisi pada aspek konten, konstruk, dan bahasa. Rangkuman hasil penilaian disajikan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.8 Hasil Uji Rasional Instrumen

Penimbang	Saran
Prof. Dr. Syamsu Yusuf LN., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hindari penggunaan istilah asing yang mungkin tidak dipahami oleh siswa 2. Perbaikan pada penggunaan kata hubung guna meningkatkan efektivitas struktur kalimat dan memperjelas makna pernyataan
Dr. Ipah Saripah, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap butir instrumen disusun dengan memperhatikan struktur kalimat yang sesuai dengan pola Subjek–Predikat–Objek–Keterangan (S-P-O-K) 2. Setiap butir instrumen sebaiknya menggunakan kalimat yang operasional 3. Kalimat disusun secara ringkas dan tidak terlalu panjang, agar mudah dipahami oleh responden 4. Setiap item difokuskan untuk mengukur satu aspek tertentu secara spesifik, sehingga tidak memuat lebih dari satu ide atau pernyataan dalam satu butir.
Fiani Jannatun Nissa, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seluruh indikator <i>grit</i> terwakili dengan jumlah item yang memadai dan relevan 2. Bahasa cukup jelas dan sesuai tingkat pemahaman siswa, namun beberapa redaksi perlu disederhanakan untuk menghindari multitafsir 3. pada item 4, mungkin kata rebahan bisa diganti dengan kata lain yang lebih sering dilakukan siswa seperti main games atau menggunakan hp berlebihan 4. Pada item 21 bisa dibahasakan dengan mempunyai jadwal kegiatan 5. Pada item 11, alangkah baiknya gunakan bahasa dengan tidak mengarah pada sikap yang diharapkan (bingung), mungkin dapat gunakan kata belum memiliki rencana setelah lulus sekolah

3.5.2 Uji Keterbacaan Instrumen

Setelah instrumen melalui tahap uji rasional oleh ahli Bimbingan dan Konseling, selanjutnya dilakukan uji keterbacaan untuk memastikan kejelasan dan pemahaman setiap item. Uji keterbacaan dilaksanakan pada hari Jumat, 25 April 2025, melibatkan lima siswa SMPN 12 Bandung yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian, namun tidak termasuk dalam sampel utama. Tujuan uji keterbacaan instrumen untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap isi, bahasa, dan maksud dari setiap butir item instrumen. Hasil yang diperoleh menunjukkan seluruh item dinilai mudah dipahami. Para siswa memberikan tanggapan positif terhadap kejelasan bahasa, pemahaman konten, serta kesesuaian pernyataan dengan tujuan pengukuran. Berdasarkan temuan tersebut, instrumen dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba empiris.

3.5.3 Uji Empiris Instrumen

Uji empiris terhadap instrumen melibatkan 244 siswa SMPN 12 Bandung, yang terdiri dari 114 siswa laki-laki dan 130 siswa perempuan. Data yang diperoleh dari pelaksanaan uji empiris kemudian dianalisis menggunakan Rasch Model dengan bantuan perangkat lunak Winstep.

a. Uji Ketepatan Skala

Ketepatan skala bisa dilihat melalui kolom *Observed Average* dalam *output* analisis Rasch. Skala dianggap valid apabila nilai rata-rata observasi menunjukkan kecenderungan meningkat secara konsisten dari nilai negatif ke positif (Sumintono & Widhiarso, 2015). Berikut disajikan hasil uji ketepatan skala instrumen *grit*.

SUMMARY OF CATEGORY STRUCTURE. Model="R"										
CATEGORY	OBSERVED	OBSVD SAMPLE	INFIT OUTFIT	ANDRICH	CATEGORY					
LABEL	SCORE	COUNT	%	AVRGE EXPECT	MNSQ	MNSQ	THRESHOLD	MEASURE		
1	1	345	6	-.26	-.35	1.08	1.12	NONE	(-2.85)	1
2	2	1476	24	.06	.12	.90	.88	-1.57	-1.01	2
3	3	3088	51	.69	.66	.90	.89	-.35	.87	3
4	4	1191	20	1.27	1.30	1.07	1.04	1.92	(3.09)	4

Gambar 3.1 Hasil Uji Ketepatan Skala *Grit*

Berdasarkan gambar 3.1, rata-rata nilai observasi menunjukkan pola kenaikan bertahap, yaitu sebesar -0,26 untuk skor 1, 0,06 untuk skor 2, 0,69 untuk skor 3, dan 1,27 untuk skor 4. Pola ini mencerminkan adanya konsistensi antara kenaikan skor dan peningkatan intensitas respons. Dengan demikian, perbedaan pilihan jawaban 1, 2, 3, dan 4 dapat dipahami oleh partisipan, sehingga keempat alternatif jawaban bisa digunakan.

b. Uji Validitas

Menurut Boone et al. (2014), tiga indikator utama yang digunakan untuk menilai kelayakan butir item adalah nilai *Outfit Mean Square (MNSQ)*, *Outfit Z-Standard (ZSTD)*, dan *Point Measure Correlation*. Adapun item yang tidak memenuhi kriteria sebaiknya direvisi atau diganti. Batasan nilai yang diterima pada ketiga kategori ini yaitu MNSQ antara 0,5 hingga 1,5; ZSTD antara -2,0 hingga +2,0; dan *Point Measure Correlation* antara 0,4 hingga 0,85. Sumintono dan Widhiarso (2015) menyatakan item yang tidak memenuhi ketiga indikator tersebut dapat dianggap tidak memadai secara psikometris (tidak *fit*). Namun, item masih dinyatakan layak digunakan jika memenuhi minimal salah satu dari kriteria tersebut. Berikut disajikan Tabel Uji Validitas Instrumen *Grit*.

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL S.E.	INFIT		OUTFIT		PT-MEASURE		EXACT MATCH		Item
					MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%	
17	3	122	2.25	.60	.93	.0	.38	-.6	.23	.15	97.1	97.1	G17
8	5	122	1.70	.47	1.03	.2	.98	.2	.18	.20	95.1	95.2	G8
22	8	122	1.17	.38	1.07	.3	.85	-.1	.22	.25	92.2	92.2	G22
5	10	122	.90	.35	.99	.1	.82	-.3	.29	.28	90.3	90.3	G5
24	11	122	.78	.33	.91	-.3	.81	-.3	.34	.29	89.3	89.3	G24
12	13	122	.57	.31	1.00	.1	.99	.1	.31	.31	87.4	87.4	G12
4	14	122	.48	.30	1.16	.9	1.92	2.1	.19	.32	86.4	86.4	G4
13	14	122	.48	.30	.89	-.5	.77	-.6	.39	.32	86.4	86.4	G13
23	16	122	.30	.29	1.05	.3	1.37	1.1	.29	.34	85.4	84.5	G23
16	17	122	.22	.28	.83	-1.0	.69	-1.0	.45	.35	83.5	83.6	G16
18	19	122	.06	.27	1.15	1.0	1.26	.9	.28	.37	79.6	81.8	G18
11	20	122	-.01	.27	.96	-.2	.79	-.7	.41	.38	80.6	81.0	G11
21	23	122	-.22	.26	.83	-1.3	.63	-1.6	.51	.40	82.5	78.8	G21
1	25	122	-.35	.25	1.04	.4	1.14	.7	.38	.42	76.7	77.6	G1
14	25	122	-.35	.25	1.02	.2	.93	-.2	.42	.42	76.7	77.6	G14
3	26	122	-.41	.25	.97	-.2	.80	-.9	.46	.42	75.7	77.0	G3
9	26	122	-.41	.25	.98	-.1	.79	-.9	.45	.42	75.7	77.0	G9
25	27	122	-.47	.25	1.15	1.3	1.08	.4	.36	.43	74.8	76.4	G25
20	28	122	-.53	.24	.85	-1.3	.72	-1.4	.53	.44	79.6	75.8	G20
7	29	122	-.59	.24	.94	-.5	.83	-.8	.49	.44	78.6	75.2	G7
19	31	122	-.70	.24	1.05	.5	1.16	.9	.42	.46	68.0	74.1	G19
6	36	122	-.98	.23	1.05	.5	1.03	.3	.46	.49	67.0	72.1	G6
15	36	122	-.98	.23	1.03	.3	1.11	.7	.46	.49	74.8	72.1	G15
10	44	122	-1.38	.22	.99	-.1	1.05	.4	.52	.53	71.8	70.3	G10
2	47	122	-1.53	.22	1.11	1.2	1.14	1.2	.48	.54	67.0	70.0	G2
MEAN		22.1	122.0	.00	.29	1.00	.1	.96	.0		80.9	81.2	
S.D.		11.2	.0	.89	.08	.09	.7	.29	.9		8.2	7.6	

Gambar 3.2 Uji Validitas Item dengan Rasch Model

Berdasarkan Gambar 3.2, pada kriteria pertama terdapat dua item yang dinyatakan *misfit* karena memiliki nilai *Outfit Mean Square (MNSQ)* di luar rentang yang ditetapkan, yaitu item nomor 17 dan 4. Selanjutnya, berdasarkan kriteria kedua, terdapat satu item yang memiliki nilai *Outfit Z-Standard (ZSTD)* di luar batas toleransi, yaitu item nomor 4. Berdasarkan kriteria ketiga, ditemukan 12 item yang memiliki nilai *Point Measure Correlation* tidak *fit*, yaitu item nomor 17, 8, 22, 5, 24, 12, 4, 13, 23, 18, 1, dan 25. Secara keseluruhan, terdapat 24 item yang dinyatakan *fit* karena memenuhi minimal satu dari ketiga kriteria yang ditetapkan. Sementara, item nomor 4 tidak memenuhi seluruh kriteria dan dinyatakan tidak *fit*.

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diperlukan untuk menilai konsistensi hasil pengukuran instrumen. Pengukuran yang reliabel hendaknya memberikan hasil yang stabil dan tidak menunjukkan perbedaan signifikan, serta tetap berada dalam batas toleransi yang diterima (Sumintono & Widhiarso, 2015). Uji reliabilitas melalui Rasch Model menghasilkan tiga indikator utama, yaitu reliabilitas responden (*person reliability*), reliabilitas item (*item reliability*), dan nilai *Cronbach's Alpha*. Kriteria reliabilitas berdasarkan Rasch Model dapat dilihat pada Tabel 3.8 (Sumintono & Widhiarso, 2015).

Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Alpha Cronbach's dalam *Rasch Model*

Nilai	Kriteria
< 0.5	Buruk
0.5 – 0.6	Jelek
0.6 – 0.7	Cukup
0.7 – 0.8	Bagus
> 0.8	Bagus Sekali

Tabel 3.10 Kriteria *Person Reliability* dan *Item Reliability* dalam *Rasch Model*

Nilai	Kriteria
< 0.67	Lemah
0.67 – 0.80	Cukup
0.81 – 0.90	Bagus
0.91 – 0.94	Bagus sekali
> 0.95	Istimewa

Berikut disajikan hasil uji reliabilitas instrumen *grit* menggunakan Rasch model dengan bantuan software Winstep versi 26.

SUMMARY OF 244 MEASURED Person									
	TOTAL SCORE	COUNT	MEASURE	MODEL ERROR	INFIT MNSQ		OUTFIT MNSQ		ZSTD
MEAN	71.0	25.0	.60	.29	1.01	-.3	1.00	-.3	
S.D.	7.7	.0	.68	.02	.58	2.1	.57	2.1	
MAX.	94.0	25.0	3.24	.46	3.24	5.3	3.24	5.3	
MIN.	48.0	25.0	-1.19	.27	.18	-4.6	.17	-4.7	
REAL RMSE	.33	TRUE SD	.59	SEPARATION	1.80	Person	RELIABILITY	.76	
MODEL RMSE	.29	TRUE SD	.61	SEPARATION	2.06	Person	RELIABILITY	.81	
S.E. OF Person MEAN = .04									
Person RAW SCORE-TO-MEASURE CORRELATION = .99									
CRONBACH ALPHA (KR-20) Person RAW SCORE "TEST" RELIABILITY = .79									

Gambar 3.3 Nilai *Person Reliability* dan *Alpha Cronbach's*

SUMMARY OF 25 MEASURED Item									
	TOTAL SCORE	COUNT	MEASURE	MODEL ERROR	INFIT MNSQ		OUTFIT MNSQ		ZSTD
MEAN	693.0	244.0	.00	.09	1.00	-.3	1.00	-.3	
S.D.	65.9	.0	.57	.01	.26	3.0	.27	3.1	
MAX.	798.0	244.0	.97	.10	1.63	6.1	1.67	6.5	
MIN.	575.0	244.0	-.97	.09	.53	-6.8	.53	-6.8	
REAL RMSE	.10	TRUE SD	.56	SEPARATION	5.69	Item	RELIABILITY	.97	
MODEL RMSE	.09	TRUE SD	.56	SEPARATION	5.98	Item	RELIABILITY	.97	
S.E. OF Item MEAN = .12									
UMEAN=.0000 USCALE=1.0000									
Item RAW SCORE-TO-MEASURE CORRELATION = -1.00									
6100 DATA POINTS. LOG-LIKELIHOOD CHI-SQUARE: 12398.08 with 5830 d.f. p=.0000									
Global Root-Mean-Square Residual (excluding extreme scores): .6866									

Gambar 3.4 Nilai *Item Reliability*

Hasil uji reliabilitas pada Gambar 3.3 menunjukkan nilai *person reliability* sebesar 0,81, menandakan konsistensi jawaban responden berada dalam kategori bagus. Sementara, nilai *item reliability* pada Gambar 3.4 sebesar 0,97 menunjukkan kualitas item pada instrumen *grit* tergolong istimewa. Selain itu, nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh sebesar 0,79 mengindikasikan secara keseluruhan, interaksi antara responden dan item berada pada tingkat reliabilitas yang bagus.

d. Uji *Undimensionality*

Uji *undimensionality* dilakukan untuk memastikan instrumen yang disusun mampu mengukur konstruk *grit* pada responden secara konsisten. Menurut Sumintono dan Widhiarso (2015), kuesioner dinyatakan memenuhi syarat unidimensionalitas apabila nilai *raw variance explained by measured* minimal mencapai 20%. Selain itu, nilai *unexplained variance in 1st contrast* harus berada di bawah 15%. Berikut disajikan Gambar Uji *Undimensionality* Instrumen *Grit*.

Table of STANDARDIZED RESIDUAL variance (in Eigenvalue units)			
	-- Empirical --		Modeled
Total raw variance in observations =	33.8	100.0%	100.0%
Raw variance explained by measures =	8.8	26.1%	26.3%
Raw variance explained by persons =	2.5	7.3%	7.3%
Raw Variance explained by items =	6.4	18.8%	19.0%
Raw unexplained variance (total) =	25.0	73.9% 100.0%	73.7%
<u>Unexplned</u> variance in 1st contrast =	3.2	9.6% 13.0%	
<u>Unexplned</u> variance in 2nd contrast =	2.0	5.8% 7.9%	
<u>Unexplned</u> variance in 3rd contrast =	1.7	4.9% 6.6%	
<u>Unexplned</u> variance in 4th contrast =	1.5	4.5% 6.1%	
<u>Unexplned</u> variance in 5th contrast =	1.4	4.1% 5.5%	

Gambar 3.5 Hasil Uji *Undimensionality*

Berdasarkan Gambar 3.4, nilai *raw variance explained by measured* sebesar 26,1%, sedangkan nilai *unexplained variance in 1st contrast* sebesar 9,6%. Dengan demikian, instrumen *grit* yang dikembangkan dinyatakan memenuhi syarat unidimensionalitas dan mampu memberikan gambaran yang akurat terhadap kondisi responden.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis inferensial yang diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas untuk menentukan distribusi dan keseragaman data. Hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas menjadi dasar pemilihan uji statistik yang sesuai, analisis parametrik atau non-parametrik. Jika data terdistribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan *paired sample t-test* untuk menguji perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan *Wilcoxon signed-rank test* sebagai alternatif non-

parametrik. Pada uji perbedaan rerata hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05. Jika diperoleh nilai signifikansi ($p < 0,05$), maka disimpulkan terdapat perubahan yang signifikan dalam skor grit siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja setelah penerapan intervensi *experiential learning*. Selanjutnya, untuk mengukur besar pengaruh intervensi, dilakukan uji *effect size* menggunakan Cohen's d, yang bertujuan mengetahui kekuatan dampak dari perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Berikut rumus yang digunakan untuk uji *effect size Cohen's d* (Cohen, 2013).

$$d = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_d}$$

Keterangan:

d = Cohen's d

\bar{x}_1 = Rata-rata Skor *Pretest*

\bar{x}_2 = Rata-rata Skor *Postest*

S_d = Standar Deviasi Selisih Skor

Nilai *Cohen's d* yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam beberapa tingkat untuk mempermudah interpretasi data. Adapun kategorisasi nilai Cohen's d berdasarkan tingkat efeknya, sebagai berikut.

Tabel 3.11 Kategorisasi Nilai *Cohen's d*

<i>Cohen's d</i>	<i>Effect Size</i>
0.20	Kecil
0.50	Sedang
0.80	Besar

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan inti yang saling berurutan. Tahap pertama, yaitu pelaksanaan *pretest* untuk mengukur kondisi awal *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja. Sebelum *pretest* dilakukan, siswa diberikan pengarahan tata cara pengisian instrumen. Setelah memperoleh data awal, peneliti merancang program layanan yang akan dilaksanakan. Pada tahap

ini, peneliti juga mempersiapkan seluruh kebutuhan penelitian, seperti peralatan guna menunjang intervensi, RPL, jurnal refleksi harian, lembar evaluasi, dan pedoman observasi. Tahap berikutnya, yaitu melakukan intervensi *experiential learning* melalui sesi bimbingan kelompok yang diikuti oleh satu kelompok eksperimen. Setelah intervensi selesai, dilaksanakan *post-test* untuk mengukur perubahan skor *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja.

3.8 Pengembangan Program Bimbingan Kelompok Berbasis *Experiential Learning* untuk Meningkatkan *Grit* Siswa yang Mengalami Konflik Orangtua-Remaja

Program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* yang dikembangkan dalam penelitian disusun dengan mengacu pada model pengembangan instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena mampu memberikan kerangka sistematis dan terstruktur dalam merancang program yang efektif dan tepat sasaran. Model ini terdiri dari lima tahapan integral, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap *analyze*, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa melalui asesmen awal terhadap atribut psikologis *grit* siswa. Hasil dari *analyze* menjadi dasar merancang intervensi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Tahap *design* difokuskan pada penyusunan rancangan hipotetik program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning*. Selanjutnya, pada tahap *development*, dilakukan validasi program kepada dosen dan praktisi BK guna memastikan kelayakan konstruk, konten, dan bahasa. Setelah selesai, program dilanjutkan ke tahap *implementation*, yaitu pelaksanaan intervensi dalam sesi bimbingan kelompok berbasis *experiential learning*, siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan reflektif dan kolaboratif untuk menginternalisasi nilai-nilai ketekunan, konsistensi minat, dan adaptabilitas terhadap situasi. Tahap akhir, *evaluation*, dilakukan secara menyeluruh melalui *statistical significant* dan *practical significant*. *Statistical significant* dilakukan melalui analisis statistik *pretest* dan *posttest* untuk mengukur signifikansi perubahan tingkat *grit* siswa,

sementara *practical significance* mencakup observasi perilaku, refleksi jurnal siswa, dan dinamika kelompok selama intervensi berlangsung.

3.8.1 Hasil Penimbangan Ahli

Program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* disusun untuk meningkatkan *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja. Sebelum program dilaksanakan, dilakukan penimbangan ahli untuk memperoleh masukan yang konstruktif guna menghasilkan program yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut hasil penimbangan ahli terhadap program yang telah disusun.

Tabel 3.12 Hasil Penimbangan Ahli

No	Aspek	Penilaian Ahli	
		Ahli 1	Ahli 2
1.	Rasional	Memadai	Cukup Memadai
2.	Deskripsi Kebutuhan	Memadai	Memadai
3.	Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok	Memadai	Memadai
4.	Sasaran Layanan	Memadai	Memadai
5.	Kompetensi Guru BK	Memadai	Memadai
6.	Peran Guru BK	Memadai	Memadai
7.	Tahapan Kegiatan	Memadai	Memadai
8.	<i>Action Plan</i> Kegiatan Bimbingan Kelompok	Memadai	Memadai
9.	Evaluasi dan Rubrik Penilaian	Memadai	Cukup Memadai
10.	Pengembangan Rencana Pelaksanaan Layanan	Memadai	Memadai

Berdasarkan Tabel 3.11, program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja umumnya telah berada pada kategori memadai dan cukup memadai. Pada aspek yang dinilai cukup memadai, para ahli memberikan masukan untuk menyempurnakan program sebelum diterapkan. Masukan dan rekomendasi dari ahli selengkapnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.13 Saran Perbaikan Ahli

No	Ahli	Saran Perbaikan
1.	Prof. Dr. Syamsu Yusuf LN, M.Pd.	Memperbaiki tata tulis kata hubung
2.	Fiani Jannatun Nissa, M.Pd.	Rubrik penilaian dapat dilengkapi dengan poin atau skor sehingga guru BK dapat mengukur tingkat kemampuan siswa

Berdasarkan hasil penilaian dan perbaikan yang telah dilakukan, berikut komponen kerangka program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja.

Tabel 3.14 Komponen Hipotetik Program Bimbingan dan Konseling

No	Komponen Program	Deskripsi Komponen
1.	Rasional	Rasional disusun berdasarkan landasan konseptual yang didukung oleh data empiris di lapangan. Penulisan rasional tidak hanya bertujuan memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan program, tetapi juga memperjelas pentingnya pelaksanaan bimbingan kelompok sebagai upaya membantu siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja dalam meningkatkan <i>grit</i> . Dengan rasional yang tepat, program BK diharapkan mampu menjadi intervensi yang efektif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa
2.	Deskripsi kebutuhan	Setelah menentukan rasional, deskripsi kebutuhan disusun untuk menggambarkan kondisi dan kebutuhan siswa yang menjadi sasaran layanan. Deskripsi dikembangkan berdasarkan data empiris yang telah dikumpulkan dan menjadi dasar dalam merancang program yang sesuai dengan karakteristik siswa.
3.	Tujuan layanan Bimbingan Kelompok (BK)	Berdasarkan analisis kebutuhan, tujuan program, yaitu meningkatkan <i>grit</i> siswa yang mengalami konflik dengan orangtua. Tujuan disusun dengan mengacu pada teori dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan, serta disesuaikan dengan indikator dan aspek penting dalam pengembangan <i>grit</i> melalui pendekatan <i>experiential learning</i> .
4.	Sasaran layanan	Program BK secara spesifik ditujukan bagi siswa kelas VII SMPN 12 Bandung.

No	Komponen Program	Deskripsi Komponen
5.	Kompetensi guru BK	Memuat uraian kompetensi yang harus dikuasai oleh guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok.
6.	Peran guru BK	Memuat penjelasan peran guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok guna memastikan tercapainya tujuan program secara efektif.
7.	Tahapan kegiatan	Tahapan program disusun secara runtut, sehingga pelaksanaannya terarah dan terstruktur, meliputi 1) <i>assessment (pretest)</i> sebagai pengukuran awal; 2) perencanaan dan persiapan untuk memastikan kelengkapan sarana dan materi; 3) pelaksanaan layanan; 4) evaluasi program untuk menilai ketercapaian layanan
8.	<i>Action plan</i> kegiatan BK	<i>Action plan</i> disusun secara rinci untuk menggambarkan urutan kegiatan yang akan dilaksanakan selama bimbingan kelompok berlangsung. <i>Action plan</i> juga bermanfaat untuk memastikan seluruh proses layanan berjalan sesuai tujuan dan jadwal yang telah ditetapkan.
9.	Evaluasi dan rubrik penilaian	Evaluasi layanan bimbingan kelompok dilaksanakan secara berkesinambungan, baik selama proses berlangsung maupun setelah program selesai. Untuk mendukung proses evaluasi, rubrik penilaian disusun secara sistematis sebagai alat ukur yang digunakan untuk menilai tingkat pencapaian indikator serta perkembangan kompetensi siswa yang diharapkan setelah mengikuti program.

Program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja disusun secara sistematis dengan memperhatikan komponen-komponen penting yang saling terintegrasi. Setiap komponen dalam program BK dirancang untuk saling mendukung, sehingga pelaksanaan layanan berjalan efektif dan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Berikut penjelasan masing-masing komponen dalam kerangka program.

3.8.2 Rasional

Pendidikan abad ke-21 menuntut penguatan karakter non-kognitif seperti *grit*, yakni ketekunan dan semangat jangka panjang dalam mencapai tujuan meski dihadapkan pada hambatan (Duckworth et al., 2007). *Grit* penting dalam

membangun ketahanan belajar, regulasi emosi, dan komitmen siswa (Datu & Restubog, 2020), serta berperan sebagai upaya preventif dan promotif dalam membentuk generasi yang resilien dan mandiri.

Secara teoretis, *grit* mencakup dua aspek utama, *perseverance of effort* dan *consistency of interest* (Duckworth et al., 2007) yang dalam konteks budaya kolektivistik diperluas menjadi tiga dengan penambahan *adaptability to situations* (Datu et al., 2017a, 2018a, 2018b). Di Indonesia, *grit* sejalan dengan SKKPD, terutama dalam aspek kematangan intelektual dan pengembangan diri (Husniawati & Herdi, 2025; Permendiknas, 2006; Permendikbud, 2014). Dalam praktiknya, pembentukan *grit* pada remaja sering terhambat karena dinamika emosional dan sosial, salah satunya konflik dengan orangtua. Ketidakharmonisan ini dapat mengganggu stabilitas emosional, regulasi diri, dan dukungan sosial yang esensial dalam penguatan *grit* (Sandoval, 2002; Kapetanovic & Skoog, 2021).

Data empirik hasil asesmen awal *grit* pada siswa kelas VII SMPN 12 Bandung menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori sedang (73.77%), dengan 11.06% berada pada kategori rendah. Distribusi data berdasarkan tiga aspek *grit* menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori sedang (70% aspek *perseverance of effort*, 71% aspek *consistency of interest*, dan 79% *adaptability to situations*). Dari seluruh populasi siswa kelas 7 SMPN 12 Bandung, telah diidentifikasi sebanyak 57 siswa yang mengalami konflik dalam hubungan orangtua-remaja. Secara umum, distribusi kondisi *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja menunjukkan sebagian besar berada pada kategori sedang (61%), sedangkan kategori tinggi dan rendah masing-masing mencatatkan proporsi yang sama, yaitu 19%. Jika dilihat berdasarkan aspek utama *grit*, aspek *perseverance of effort* didominasi oleh kategori sedang (74%). Pada aspek *consistency of interest*, pola distribusi data relatif seimbang, dengan 65% siswa berada pada kategori sedang. Sementara, aspek *adaptability to situations* menunjukkan dominasi lebih kuat pada kategori sedang (70%). Temuan ini mengindikasikan sebagian besar siswa kelas VII SMPN 12 Bandung yang mengalami konflik orangtua-remaja memiliki daya juang dan kemampuan adaptasi yang cukup, namun belum optimal.

Kondisi ini menegaskan perlunya intervensi yang tepat untuk mengoptimalkan pembentukan *grit* pada siswa. Pendekatan *experiential learning* menjadi relevan karena berfokus pada pembelajaran melalui pengalaman langsung, refleksi, dan penerapan dalam kehidupan nyata (Kolb, 2014). Melalui tantangan fisik dan psikologis, siswa dilatih untuk mengenali potensi diri, mengatasi rintangan, serta membangun komitmen jangka panjang meskipun menghadapi kegagalan (Pienaar et al., 2022; Duckworth et al., 2007; Lucas et al., 2015). Keterlibatan dalam pengalaman bermakna membuka ruang refleksi yang memperkuat karakter dan ketahanan psikologis (Pappano, 2013).

Experiential learning diimplementasikan melalui bimbingan kelompok berbasis permainan yang mendorong kolaborasi, saling dukung, dan keterlibatan aktif antar siswa (Neill & Dias, 2001). Melalui strategi *learning by doing*, siswa belajar mengambil keputusan dalam situasi nyata, membentuk komitmen, serta menunjukkan perkembangan *grit* melalui penyelesaian tugas yang menantang (Eskreis-Winkler et al., 2014). Permainan edukatif memungkinkan seluruh tahapan *experiential learning*, pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen berjalan secara menyenangkan dan bermakna (Kolb, 2014).

3.8.3 Deskripsi Kebutuhan

Untuk memperoleh gambaran menyeluruh profil *grit* siswa, instrumen pengukuran *grit* dan peristiwa traumatis disebarluaskan kepada seluruh populasi siswa kelas VII SMPN 12 Bandung yang berjumlah 244 siswa. Berikut disajikan populasi siswa kelas VII SMPN 12 Bandung.

Tabel 3.15 Populasi Penelitian

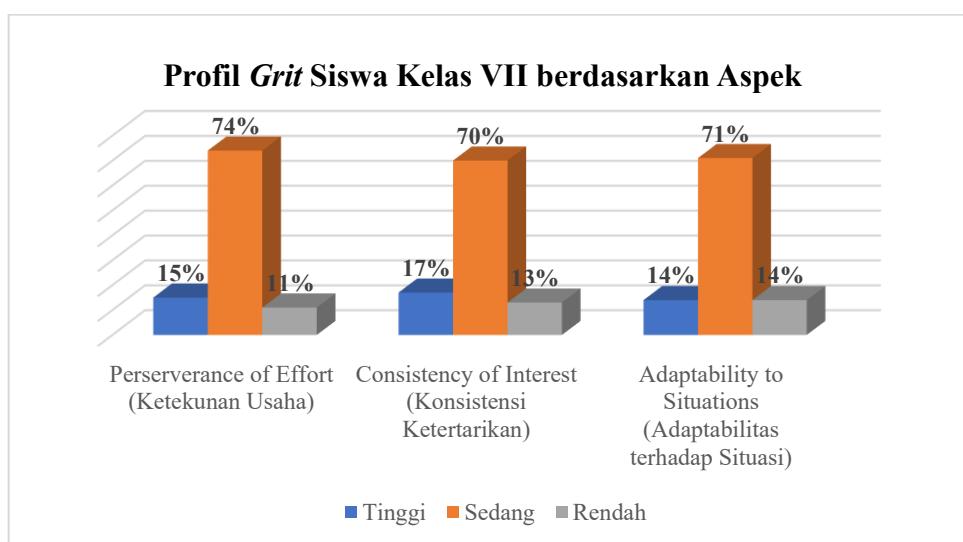
No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1.	VII.A	16	9	25
2.	VII.B	13	11	24
3.	VII.C	13	10	23
4.	VII.D	12	6	18
5.	VII.E	17	15	32
6.	VII.F	14	15	29
7.	VII.G	14	15	29
8.	VII.H	17	15	32
9.	VII.I	14	18	32
Total			244 siswa	

Setelah instrumen disebarluaskan kepada seluruh siswa kelas VII, diperoleh data mengenai tingkat *grit* yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Berikut disajikan profil umum kondisi *grit* siswa secara keseluruhan.

Tabel 3.16 Profil Grit

Kategori	Rentang	Frekuensi	Rata-rata
Tinggi	$x \geq 75.50$	37	15%
Sedang	$60.86 \geq x > 75.50$	180	74%
Rendah	$x < 60.86$	27	11%

Tabel 3.15 menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori *grit* sedang (74%), sementara proporsi siswa dengan *grit* tinggi dan rendah masing-masing sebesar 15% dan 11%, yang mencerminkan sebagian siswa sudah mampu menunjukkan usaha belajar yang relatif gigih dan tidak mudah menyerah, tetapi masih rentan terpengaruh oleh faktor eksternal seperti motivasi dari guru, dukungan orang tua, ataupun kondisi lingkungan. Proporsi siswa dengan *grit* tinggi yang masih terbatas menunjukkan hanya sebagian kecil siswa yang memiliki daya juang kuat dan konsistensi minat jangka panjang. Kelompok kecil dengan *grit* rendah mengindikasikan masih terdapat siswa yang membutuhkan pendampingan lebih intensif agar tidak mudah menyerah dan mampu mengembangkan motivasi intrinsik dalam belajar. Berikut disajikan profil *grit* siswa berdasarkan aspek yang membentuknya.



Grafik 3.1 Profil Grit Siswa berdasarkan Aspek

Grafik 3.1 menunjukkan sebagian besar siswa kelas VII berada pada kategori sedang dalam ketiga aspek *grit*, yaitu *perseverance of effort* (74%), *consistency of interest* (70%), dan *adaptability to situations* (71%). Sebagian siswa sudah berusaha cukup tekun dalam menyelesaikan tugas, mampu menjaga minat belajar meskipun sesekali mengalami kebosanan, serta relatif dapat menyesuaikan diri ketika menghadapi situasi baru. Namun, tingkat ketekunan, konsistensi, dan kemampuan beradaptasi tersebut masih belum stabil, sehingga mudah dipengaruhi oleh faktor eksternal. Berikut disajikan profil *grit* siswa berdasarkan indikator.

Tabel 3.17 Profil *Grit* Siswa berdasarkan Indikator

Aspek	Indikator	Tinggi	Sedang	Rendah
<i>Perserverance of Effort</i>	Bekerja keras	19%	66%	15%
	Menyelesaikan sesuatu yang dimulai	15%	75%	11%
<i>Consistency of Interest</i>	Memiliki ide atau ketertarikan pada suatu bidang	27%	63%	10%
	Menetapkan tujuan dan berusaha mengejarnya	17%	73%	10%
<i>Adaptability to Situations</i>	Menghargai peluang baru	10%	81%	9%
	Memiliki strategi dalam menghadapi perubahan	10%	79%	11%

Tabel 3.16 menunjukkan distribusi *grit* siswa kelas VII secara umum didominasi oleh kategori sedang pada seluruh indikator, yang mencerminkan siswa telah memiliki tingkat ketekunan, konsistensi minat, dan kemampuan adaptasi yang cukup, namun belum sepenuhnya stabil. Distribusi *grit* siswa kelas VII yang didominasi kategori sedang mengindikasikan kebutuhan layanan bimbingan yang berfokus pada penguatan ketekunan dalam berusaha, pembentukan tujuan belajar jangka panjang, serta pengembangan keterampilan adaptasi yang efektif agar siswa mampu menghadapi tantangan akademik maupun perubahan lingkungan dengan ketangguhan yang optimal.

Dari 244 siswa kelas VII dengan tingkat *grit* rendah, sedang dan tinggi, sampel penelitian diambil secara *purposive* untuk mengidentifikasi siswa yang mengalami konflik orangtua dan remaja. Hasil pengolahan instrumen menunjukkan

sebanyak 57 siswa teridentifikasi mengalami konflik orangtua-remaja. Berikut disajikan data siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja.

Tabel 3.18 Siswa Kelas VII yang Mengalami Konflik Orangtua-Remaja

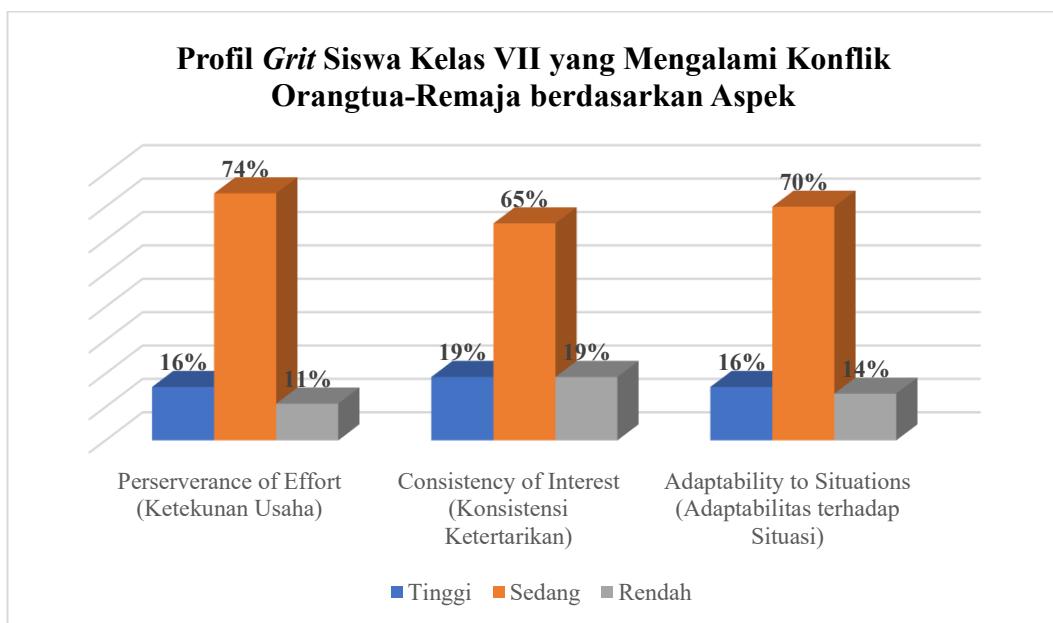
No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1.	VII.A	7	3	10
2.	VII.B	2	1	3
3.	VII.C	5	4	9
4.	VII.D	2	2	4
5.	VII.E	5	2	7
6.	VII.F	1	3	4
7.	VII.G	6	4	10
8.	VII.H	2	3	5
9.	VII.I	4	1	5
Total		57 siswa		

Setelah instrumen diolah, diperoleh data mengenai tingkat *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua remaja, yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.19 Profil Grit siswa yang Mengalami Konflik Orangtua Remaja

Kategori	Rentang	Frekuensi	Rata-rata
Tinggi	$x \geq 72.38$	11	19%
Sedang	$56.50 \geq x > 72.38$	35	61%
Rendah	$x < 56.50$	11	19%

Tabel 3.18 menunjukkan mayoritas siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja berada pada kategori *grit* sedang (61%), yang berarti mayoritas siswa dengan konflik orangtua-remaja memiliki ketekunan dan semangat jangka panjang yang hanya bertahan pada situasi tertentu, mudah menurun ketika menghadapi kesulitan, dan belum konsisten dalam jangka waktu panjang. Kondisi yang muncul mengindikasikan penguatan *grit* tetap diperlukan, terutama bagi siswa yang berada pada kategori sedang maupun rendah karena *grit* yang dimiliki mudah menurun ketika menghadapi kesulitan, tujuan belajar yang belum sepenuhnya konsisten, dan kemampuan adaptasi terhadap perubahan masih terbatas pada strategi sederhana. Selanjutnya disajikan profil *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja berdasarkan aspek-aspek yang membentuk *grit*.



Grafik 3.2 Profil *Grit* Siswa yang Mengalami Konflik Orangtua-Remaja berdasarkan Aspek

Grafik 3.2 menunjukkan siswa kelas VII yang mengalami konflik orangtua-remaja umumnya berada pada kategori sedang di seluruh aspek *grit*, terutama pada ketekunan usaha dan kemampuan adaptasi, yang berarti siswa cukup berupaya menyelesaikan tugas meskipun ketekunan menurun ketika menghadapi kesulitan, menunjukkan keterbukaan terhadap situasi baru namun strategi adaptasi yang digunakan masih sederhana, serta memiliki minat belajar yang dapat bertahan dalam jangka waktu tertentu tetapi belum sepenuhnya konsisten. Selanjutnya disajikan profil *grit* siswa yang mengalami konflik orangtua-remaja berdasarkan masing-masing indikator pembentuknya.

Tabel 3.20 Profil *Grit* Siswa yang Mengalami Konflik Orangtua-Remaja berdasarkan Indikator

Aspek	Indikator	Tinggi	Sedang	Rendah
<i>Perserverance of Effort</i>	Bekerja keras	16%	70%	14%
	Menyelesaikan sesuatu yang dimulai	16%	75%	9%
<i>Consistency of Interest</i>	Memiliki ide atau ketertarikan pada suatu bidang	28%	54%	18%

Aspek	Indikator	Tinggi	Sedang	Rendah
	Menetapkan tujuan dan berusaha mengejarnya	14%	61%	25%
<i>Adaptability to Situations</i>	Menghargai peluang baru	9%	81%	11%
	Memiliki strategi dalam menghadapi perubahan	16%	75%	9%

Tabel 3.19 menunjukkan siswa kelas VII umumnya berada pada kategori sedang di seluruh indikator *grit*. Sebagian besar siswa berusaha keras dalam menyelesaikan tugas, namun tingkat ketekunan masih belum tinggi. Siswa memiliki kecenderungan untuk menyelesaikan sesuatu yang telah dimulai, meskipun konsistensinya tidak selalu terjaga dalam setiap situasi. Minat terhadap bidang tertentu cukup kuat pada sebagian siswa, tetapi sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan ketertarikan secara berkelanjutan. Konsistensi dalam menjaga arah tujuan jangka panjang masih lemah. Sebagian siswa menunjukkan keterbukaan pada peluang melalui kesediaan mencoba pengalaman baru, menerima ide berbeda, atau mengikuti kegiatan tambahan, tetapi belum disertai kemampuan untuk memanfaatkannya secara terarah dan berkelanjutan. Strategi dalam menghadapi perubahan mulai ditunjukkan, namun fleksibilitas berpikir dan penyesuaian diri masih terbatas. Berikut disajikan gambaran *grit* dan kebutuhan layanan bimbingan berdasarkan aspek dan indikator.

Tabel 3.21 Gambaran *Grit* dan Kebutuhan Layanan Bimbingan berdasarkan Aspek dan Indikator

Komponen	Indikator	Rata-rata	Rata-rata Persentase (%)	Kategori	Kebutuhan Bimbingan
<i>Perserverance of Effort</i> (Ketekunan Usaha)	Bekerja keras	5.98	75%	Sedang	Siswa menunjukkan usaha belajar yang cukup baik, namun melemah ketika menghadapi hambatan, sehingga muncul kebutuhan untuk memperkuat karakter ulet dan daya tahan belajar siswa agar tetap konsisten dan tekun dalam belajar walaupun mengalami kesulitan
	Menyelesaikan sesuatu yang dimulai	2.8	69%	Sedang	Siswa belum konsisten menuntaskan tugas yang telah dimulai, sehingga muncul kebutuhan menanamkan disiplin, mempertahankan ritme belajar, melatih strategi penyelesaian tugas, serta membangun pola pikir pantang menyerah
<i>Consistency of Interest</i> (Konsistensi Ketertarikan)	Memiliki ide atau ketertarikan pada suatu bidang	2.84	71%	Sedang	Siswa mudah beralih minat ketika menemukan hal baru yang dianggap menarik, sehingga diperlukan upaya untuk mengembangkan minat yang berkelanjutan, menjaga fokus pada bidang yang dipilih, serta mengaitkan ketertarikan dengan potensi diri dan tujuan belajar
	Menetapkan tujuan dan berusaha mengejarnya	2.65	66%	Sedang	Siswa belum menentukan target capaian belajar yang jelas dan mudah goyah dalam mempertahankan tujuan, sehingga memerlukan bimbingan dalam merancang sasaran belajar yang terukur serta menumbuhkan komitmen pada pencapaian jangka panjang
<i>Adaptability to Situations</i> (Adaptabilitas terhadap Situasi)	Menghargai peluang baru	2.39	60%	Sedang	Siswa masih ragu mencoba hal-hal baru dan cenderung pasif menghadapi perubahan, sehingga muncul kebutuhan untuk menumbuhkan sikap terbuka, berani mencoba pengalaman baru, dan melihat tantangan sebagai peluang berkembang
	Memiliki strategi dalam menghadapi perubahan	2.68	67%	Sedang	Siswa cenderung bingung saat berhadapan dengan situasi yang tidak terduga, sehingga muncul kebutuhan untuk melatih keterampilan berpikir adaptif, menyusun langkah pemecahan masalah, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam kondisi baru

3.8.4 Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Tujuan layanan bimbingan kelompok berbasis *experiential learning*, yaitu sebagai berikut.

1. Memperkuat karakter ulet dan daya tahan belajar siswa agar tetap konsisten dan tekun dalam belajar walaupun mengalami kesulitan.
2. Menanamkan disiplin, mempertahankan ritme belajar, melatih strategi penyelesaian tugas, serta membangun pola pikir pantang menyerah.
3. Mengembangkan minat yang berkelanjutan, menjaga fokus pada bidang yang dipilih, serta mengaitkan ketertarikan dengan potensi diri dan tujuan belajar.
4. Membantu siswa merancang sasaran belajar yang terukur serta menumbuhkan komitmen pada pencapaian jangka panjang.
5. Menumbuhkan sikap terbuka, berani mencoba pengalaman baru, dan melihat tantangan sebagai peluang untuk berkembang.
6. Melatih keterampilan berpikir adaptif, menyusun langkah pemecahan masalah, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam kondisi baru.

3.8.5 Sasaran Layanan

Layanan ditujukan bagi siswa kelas VII dengan kategori *grit* rendah, sedang, dan tinggi. Siswa dengan *grit* rendah perlu difasilitasi untuk membangun ketekunan dan kemampuan bertahan, siswa dengan *grit* sedang diarahkan untuk memperkuat potensi yang telah dimiliki, sedangkan siswa dengan *grit* tinggi diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam kelompok, baik sebagai model maupun sumber motivasi bagi anggota lain.

Keikutsertaan siswa dalam program bersifat sukarela dan hanya diberikan kepada mereka yang menyatakan kesiapan untuk mengikuti seluruh proses kegiatan. Sebelum mengikuti program, setiap siswa diwajibkan mengisi formulir *informed consent* sebagai bentuk persetujuan partisipasi yang disertai pemahaman mengenai tujuan layanan, bentuk kegiatan, serta hak dan kewajiban selama program berlangsung. Dari hasil seleksi, diperoleh 10 siswa yang memenuhi kriteria untuk menjadi peserta layanan, dengan berpedoman pada teknis pelaksanaan bimbingan kelompok, yang merekomendasikan jumlah ideal anggota kelompok berkisar antara

2 hingga 15 orang, sehingga dinamika dan efektivitas proses bimbingan dapat terjaga secara optimal.

3.8.6 Kompetensi Guru BK

Guru BK perlu menguasai kompetensi berikut untuk melaksanakan bimbingan kelompok.

1. Mampu merancang dan mengimplementasikan pendekatan *experiential learning* dalam sesi bimbingan kelompok, termasuk memahami tahapan konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif secara sistematis.
2. Menguasai teknik bimbingan yang efektif, seperti *active listening*, empatik, dan pengelolaan dinamika kelompok, untuk menciptakan suasana yang suportif, aman, dan terbuka dalam eksplorasi pengalaman siswa.
3. Memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep dan komponen *grit*, serta mampu mengidentifikasi aspek ketekunan, konsistensi minat, dan kemampuan adaptasi melalui asesmen dan observasi dalam sesi bimbingan.
4. Memiliki keterampilan dalam menyusun permainan edukatif yang bermakna, yang selaras dengan tujuan pengembangan *grit*.
5. Mampu melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil program, baik melalui instrumen asesmen, umpan balik siswa, maupun refleksi kelompok.
6. Memiliki kompetensi komunikasi interpersonal yang tinggi, untuk membangun relasi positif.

3.8.7 Peran Guru BK

Pada pelaksanaan bimbingan kelompok, guru BK berperan penting dalam hal berikut.

1. Desainer, guru BK berperan dalam merancang aktivitas *experiential learning* yang menantang, aman, dan relevan dengan tujuan penguatan *grit*, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SMP.
2. Fasilitator, guru BK berperan memfasilitasi jalannya kegiatan bimbingan kelompok dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif,

suportif, dan kondusif untuk eksplorasi diri, serta interaksi kelompok yang sehat.

3. Moderator, guru BK berperan mengatur alur diskusi kelompok agar tetap fokus pada tujuan, mengelola dinamika antaranggota, serta menjaga agar setiap peserta memperoleh kesempatan setara dalam berbagi pengalaman.
4. Motivator, guru BK berperan membangkitkan semangat dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan, serta memperkuat keyakinan bahwa setiap pengalaman, termasuk kegagalan merupakan bagian dari proses belajar yang bermakna.
5. Reflektor, guru BK berperan mendorong siswa melakukan refleksi mendalam atas pengalaman yang dijalani, memberikan umpan balik yang membangun, dan membantu mereka menarik pembelajaran personal untuk memperkuat ketekunan dan konsistensi terhadap tujuan.

3.8.8 Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan bimbingan kelompok terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap awal, transisi, inti, dan terminasi. Berikut uraian dari setiap tahapan tersebut.

1. Tahap Awal (*Beginning a Group*)
 - a) Pembukaan dan salam, guru BK menyambut anggota kelompok dengan hangat, menciptakan suasana akrab, dan aman.
 - b) Penjelasan kegiatan
 - 1) Menyampaikan tujuan program untuk memperkuat aspek-aspek *grit* melalui *experiential learning*.
 - 2) Menjelaskan tahapan kegiatan dan manfaat yang akan diperoleh siswa.
 - c) Konsolidasi awal, guru BK menjelaskan konteks kegiatan sebagai proses eksplorasi diri yang menyenangkan melalui permainan edukatif.
2. Tahap Transisi (*Transition Stage*)
 - a) *Storming*, guru BK membuka ruang diskusi bagi siswa untuk menyampaikan ekspektasi, pertanyaan, atau kekhawatiran.

- b) *Norming*, guru BK bersama siswa, menyepakati norma kelompok yang mencerminkan sikap empati, mendengarkan secara aktif, terbuka, saling menghargai, bertanggung jawab, partisipatif, dan aman secara emosional.

3. Tahap Inti (*Performing Stage*)

Pelaksanaan tahap inti dilakukan melalui permainan yang mewakili indikator *grit*. Permainan akan melalui empat siklus *experiential learning*, sebagai berikut.

- a) *Concrete experience (do)*, siswa terlibat langsung dalam permainan sesuai indikator.
- b) *Reflective observation (what happened?)*, setelah permainan, siswa diajak merefleksikan perasaan, tantangan, dan hal yang mereka alami selama proses.
- c) *Abstract conceptualization (so what?)*, siswa bersama guru BK menganalisis pengalaman tersebut dan mengaitkannya dengan aspek *grit* yang sedang dikembangkan.
- d) *Active experimentation (now what?)*, siswa menyusun strategi atau rencana konkret cara menerapkan sikap tersebut dalam kehidupan nyata, terutama di lingkungan akademik dan sosial.

4. Tahap Terminasi (*Termination Stage*)

- a) Refleksi umum, siswa diajak mengulas pengalaman secara keseluruhan dan mengungkapkan pelajaran yang paling berkesan.
- b) Tindak lanjut dan apresiasi
 - 1) Guru BK memberikan penguatan terhadap perubahan positif yang muncul.
 - 2) Menyampaikan kesempatan lanjutan untuk pengembangan diri.
 - 3) Kegiatan ditutup dengan afirmasi positif dan suasana suportif agar siswa merasa dihargai dan terdorong untuk berkembang lebih lanjut.

3.8.9 Action Plan Kegiatan Bimbingan Kelompok

Tabel 3.22 Action Plan Kegiatan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan *Grit*

Sesi	Indikator	Tujuan Layanan	Topik Kegiatan	Metode	Media	Waktu
1.	Bekerja keras	Membantu siswa memperkuat karakter ulet dan daya tahan belajar agar tetap konsisten dan tekun walaupun mengalami kesulitan	Ulet dan Tangguh	Bimbingan Kelompok berbasis <i>Experiential Learning</i>	Permainan Memasukkan Paku ke Botol	1 x 45 Menit
2.	Menyelesaikan sesuatu yang dimulai	Menanamkan disiplin, mempertahankan ritme belajar, melatih strategi penyelesaian tugas, serta membangun pola pikir pantang menyerah	Tuntas Mengerjakan Tugas	Bimbingan Kelompok berbasis <i>Experiential Learning</i>	Permainan <i>Memory Matching Mangkok</i>	1 x 45 Menit
3.	Memiliki ide atau ketertarikan pada suatu bidang	Mengembangkan minat yang berkelanjutan, menjaga fokus pada bidang yang dipilih, serta mengaitkan ketertarikan dengan potensi diri dan tujuan belajar	Eksplorasi Minat Pribadi	Bimbingan Kelompok berbasis <i>Experiential Learning</i>	Permainan Melengkapi Sketsa Diri	1 x 45 Menit
4.	Menetapkan tujuan dan berusaha mengejarnya	Membantu siswa merancang sasaran belajar yang terukur serta menumbuhkan komitmen pada pencapaian jangka panjang	Tujuan Belajar Jelas	Bimbingan Kelompok berbasis <i>Experiential Learning</i>	Permainan <i>Blind Trust</i>	1 x 45 Menit
5.	Menghargai peluang baru	Menumbuhkan sikap terbuka, berani mencoba pengalaman baru, dan melihat tantangan sebagai peluang untuk berkembang	Berani Mencoba Tantangan	Bimbingan Kelompok berbasis <i>Experiential Learning</i>	Permainan <i>Bingo Tantangan Peluang</i>	1 x 45 Menit
6.	Memiliki strategi dalam menghadapi perubahan	Melatih keterampilan siswa berpikir adaptif, menyusun langkah pemecahan masalah, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam kondisi baru	Siap Menghadapi Perubahan	Bimbingan Kelompok berbasis <i>Experiential Learning</i>	Permainan Air Bergilir Aturan Berubah	1 x 45 Menit

3.1.1 Evaluasi dan Rubrik Penilaian

a. Evaluasi Proses

Evaluasi proses difokuskan pada kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan rencana yang dirancang, serta dinamika dan respons siswa yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Aspek yang diamati mencakup tingkat keterlibatan siswa, kesesuaian pelaksanaan dengan indikator permainan, efektivitas strategi permainan, dan kualitas interaksi dalam kelompok.

Observasi dilakukan secara langsung oleh guru BK sebagai fasilitator saat kegiatan berlangsung, disertai pencatatan reflektif dalam jurnal observasi harian. Selain itu, siswa juga diminta mengisi lembar refleksi setelah menyelesaikan setiap permainan. Lembar refleksi digunakan untuk mengidentifikasi pemahaman siswa terhadap makna kegiatan, strategi yang mereka gunakan, dan tingkat antusiasme serta partisipasi dalam membangun *grit*.

b. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil ditujukan untuk mengukur perubahan perilaku dan sikap siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian program. Evaluasi hasil difokuskan pada pencapaian tujuan setiap sesi bimbingan kelompok berdasarkan indikator *grit*, yaitu bekerja keras, menyelesaikan tugas, menjaga minat terhadap tujuan, dan kemampuan beradaptasi. Evaluasi hasil, yaitu evaluasi performa dan partisipasi siswa dalam setiap aktivitas. Instrumen penilaian hasil meliputi, indikator keberhasilan aktivitas per indikator untuk menilai keterampilan yang ditampilkan siswa selama permainan, lembar refleksi siswa yang menggambarkan tingkat pemahaman dan penginternalisasian nilai *grit*, jurnal observasi guru BK sebagai catatan kualitas respons, kerja sama, dan perkembangan siswa selama kegiatan. Keberhasilan kegiatan ditinjau dari ketercapaian indikator layanan per sesi, munculnya perilaku positif yang mencerminkan *grit*, serta peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Tabel 3.23 Rubrik Penilaian

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	<i>Perserverance of Effort</i> (Ketekunan Usaha)	Bekerja keras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa terus mencoba walaupun mengalami kegagalan 2. Siswa aktif mengikuti permainan 3. Siswa mencoba strategi baru setelah gagal 4. Siswa menunjukkan semangat tinggi selama permainan berlangsung 5. Siswa menyemangati anggota kelompok lainnya 6. Siswa menunjukkan usaha tanpa disuruh 7. Siswa konsisten terlibat dari awal sampai akhir sesi 8. Siswa mampu memaknai kesulitan sebagai bagian dari proses belajar
2.		Menyelesaikan sesuatu yang dimulai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyelesaikan permainan meskipun menghadapi kesulitan 2. Siswa mencoba strategi baru setelah gagal 3. Siswa menunjukkan semangat tinggi selama permainan berlangsung 4. Siswa menyemangati anggota kelompok lainnya 5. Siswa menunjukkan usaha tanpa disuruh 6. Siswa tidak mudah frustrasi setelah gagal 7. Siswa konsisten terlibat dari awal sampai akhir sesi
3.	<i>Consistency of Interest</i> (Konsistensi Ketertarikan)	Memiliki ide atau ketertarikan pada suatu bidang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa tetap fokus dan tidak mudah terdistraksi 2. Siswa menunjukkan antusiasme penyelesaian tugas 3. Siswa aktif menyampaikan ide 4. Siswa menyelesaikan tugas sampai akhir dengan motivasi yang stabil 5. Siswa mampu menjelaskan hal yang dia suka
4.		Menetapkan tujuan dan berusaha mengejarnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara sadar memilih pemimpin dan membagi tugas dengan jelas 2. Pemimpin menyampaikan arahan dengan jelas dan anggota mendengarkan dengan baik 3. Siswa menunjukkan saling percaya dan saling mendukung selama permainan 4. Kelompok fokus mencapai target bola dengan strategi yang dirancang 5. Kelompok mampu mengubah strategi saat mengalami hambatan

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian
	<i>Adaptability to Situations</i> (Adaptabilitas terhadap Situasi)	Menghargai peluang baru	6. Semua anggota berpartisipasi, termasuk yang menjadi pengarah dan pencari 7. Siswa menyelesaikan permainan sampai akhir dengan semangat yang stabil 8. Siswa mampu mengungkapkan pengalaman dan pelajaran yang dipetik secara jujur 9. Siswa mampu menyusun satu tujuan pribadi yang jelas dan relevan 10. Siswa menyusun langkah kecil dan strategi cadangan secara realistik
5.		Memiliki strategi dalam menghadapi perubahan	1. Siswa berani mengambil dan mencoba kartu tugas tanpa dipaksa 2. Siswa menunjukkan minat dan antusiasme dalam menghadapi tantangan 3. Siswa tetap mencoba meski awalnya ragu 4. Kelompok memberi semangat, tidak mengejek, dan membantu anggota yang ragu 5. Siswa mampu menyebutkan perasaan dan makna dari pengalaman mencoba hal baru 6. Siswa tetap berpartisipasi hingga akhir permainan, meski sempat gagal/tidak nyaman 7. Siswa mampu menghubungkan permainan dengan situasi nyata di sekolah/rumah
6.			1. Siswa cepat menyesuaikan diri dan menerima perubahan aturan permainan tanpa protes 2. Siswa tetap tenang dan merespons secara positif saat instruksi mendadak diberikan 3. Siswa menjaga semangat kelompok dalam menghadapi perubahan yang mendadak 4. Siswa mampu menyebutkan situasi nyata (di sekolah/rumah) yang relevan dengan tantangan di permainan 5. Siswa mampu menyusun strategi yang baru

3.2 Isu Etik

Menurut *American Psychological Association* (Code & Psychologists, 2017) dan prinsip-prinsip etika penelitian Universitas Pendidikan Indonesia, penelitian yang melibatkan remaja sebagai subjek penelitian harus mempertimbangkan aspek kerahasiaan, persetujuan partisipan, serta dampak psikologis yang mungkin timbul akibat intervensi yang diberikan.

- a. *Informed consent* dalam penelitian akan diberikan kepada orangtua atau wali untuk diisi dan ditandatangani sebagai bentuk persetujuan partisipasi siswa dalam kegiatan penelitian. Mengingat partisipan masih berada di bawah umur, maka persetujuan dari pihak yang bertanggung jawab secara hukum menjadi aspek etis yang krusial. Selain itu, siswa sebagai subjek penelitian juga akan diberi penjelasan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka mengenai tujuan, prosedur, manfaat, dan potensi risiko dari partisipasi mereka.
- b. Peneliti akan menjaga kerahasiaan identitas partisipan, data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan tidak akan dipublikasikan. Nama siswa akan diganti dengan akronim untuk menghindari kemungkinan pelanggaran privasi.
- c. Mengingat partisipan dalam penelitian adalah siswa yang mengalami konflik keluarga, intervensi yang dilakukan melalui bimbingan kelompok dengan teknik *experiential learning* mungkin memunculkan emosi sensitif bagi siswa, sehingga penelitian akan melibatkan guru BK untuk mengantisipasi dampak psikologis yang dapat muncul serta menyediakan dukungan jika diperlukan.
- d. Partisipan memiliki hak penuh mengundurkan diri dari penelitian tanpa konsekuensi sebagai sebagai bentuk perlindungan kepada partisipan.
- e. Data yang dikumpulkan akan disimpan secara aman dan hanya diakses oleh peneliti yang berwenang. Setelah penelitian selesai, data akan dianalisis dan disajikan tanpa mengungkap identitas individu, sehingga tetap menjaga privasi partisipan sesuai dengan standar etika penelitian.