

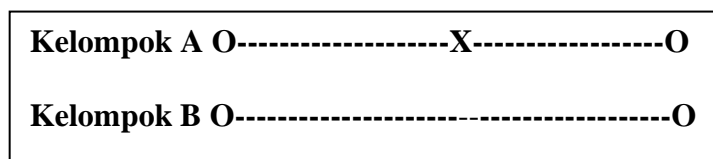
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode untuk menguji apakah metode *play therapy* efektif dalam meningkatkan *grit* anak. Hal ini sesuai dengan fungsi pendekatan kuantitatif itu sendiri sebagai sebuah pendekatan yang berlandaskan data yang dilakukan secara sistematis mulai dari pengumpulan, pengolahan, analisis dengan tujuan untuk menguji hipotesis penelitian. Pendekatan Penelitian ini didasari oleh paradigma positivisme yang merupakan sebuah asumsi filosofis sebuah kerangka berpikir sebagai rancangan penelitian yang akan dikembangkan secara objektif.

3.2 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimental* dengan desain *Non Equivalent Pretest Posttest Control Group Design*. Penelitian dilakukan dengan memberikan intervensi perlakuan Bimbingan Kelompok *play therapy* untuk Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar (SD) di Kota Bandung dan membandingkannya dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Berikut rancangan desain *Non Equivalent Pretest Posttest Control Group* Desain yang ditunjukkan pada bagan berikut ini:



*Non Equivalent
Pre-Test Post-Test Control Group Design
(Creswell, 2016, hlm 231)*

Keterangan:
Kelompok A = Kelompok Eksperiment
Kelompok B = Kelompok Kontrol
O = *Pre-test, Post-test*
X = Perlakuan

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas tinggi (4,5, dan 6) SD Labschool UPI dengan rentang usia 9-12 tahun. Siswa akan diberikan *pre-test* untuk kemudian dipilih sebagai sampel penelitian. Pemilihan populasi dan sampel penelitian didasarkan pada alasan-alasan anak dengan usia rata-rata 9-12 tahun yang berada pada tahap realisme moral pada perkembangan moral Piaget. Pada tahap ini, usia 7-12 tahun, anak mulai mampu berpikir dan menilai sesuatu berdasarkan benar dan salah. Oleh karena itu, ini adalah tahap untuk memaksimal pembentukan karakter pada anak. Berikut adalah jumlah populasi kelas tinggi SD Labschool UPI Tahun Ajaran 2021/2022:

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Kelas	Siswa
IV-A	21
IV-B	21
IV-C	22
V-A	22
V-B	32
V-C	31
VI-A	26
VI-B	29
VI-C	27
Jumlah	231

Selanjutnya, sampel penelitian didasarkan atas pemilihan kelas memiliki kategori yang mempunyai karakteristik yang sama seperti usia, tingkatan, jumlah siswa dan waktu belajar. Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu kelompok intervensi maupun kelompok kontrol diambil secara acak dari ketiga kategori (rendah, sedang, dan tinggi) dan memiliki syarat jumlah sampel laki-laki dan perempuan sama, kelas dan umur yang sama. Teknik *purposive sampling* dipilih karena penelitian ini bersifat bimbingan yang menggunakan prinsip “*guidance for all*” yaitu bimbingan untuk semua pihak.

Dalam hal ini dipilih kelas VI-C yang menjadi sampel penelitian. Berikut adalah daftar nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari kelas VI-C SD Labschool UPI Tahun Ajaran 2021/2022:

Tabel 3.2
Sampel Penelitian
Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
Nama	Kelas	Nama	Kelas
JP	VI-C	MP	VI-C
NI	VI-C	RM	VI-C
KN	VI-C	HRC	VI-C
KZ	VI-C	IAS	VI-C
MNA	VI-C	LAS	VI-C
MM	VI-C	DFI	VI-C
RG	VI-C	MNA	VI-C

3.4 Definisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional pada penelitian ini diambil berdasarkan dua variabel yaitu variabel dependen (terikat) yaitu *grit* dan variabel independen (bebas) yaitu bimbingan kelompok *play therapy*. Berikut adalah definisi dari kedua variabel:

3.4.1 Grit

Grit adalah sebuah kemampuan yang diliputi oleh proses pemahaman, sikap dan keterampilan seorang individu dalam mempertahankan ketertarikan (*passion*) dan usaha untuk mencapai tujuan dengan kegigihan (*perseverance*) dalam waktu yang panjang. Anak yang mempertahankan ketertarikan (*passion*) ditandai dengan melakukan apa yang telah di rencanakan, fokus terhadap apa yang dikerjakan dalam waktu yang lama, menyelesaikan apa yang telah dimulai, dan tekun. Sedangkan, anak yang memiliki kegigihan (*perseverance*) memiliki ciri yaitu, tidak mudah terganggu dengan hal baru, tidak mudah menyerah, tidak mudah tertarik dan kehilangan ketertarikan dan pekerja keras

3.4.2 Play Therapy

Play therapy adalah teknik terapeutik dengan menggunakan media dan konsep bermain yang sistematis dengan tujuan untuk

membangun kekuatan interpersonal individu dan mencegah atau menyelesaikan kesulitan psikososial individu dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

3.5 Kisi-Kisi Instrumen

Berikut adalah instrumen *grit* yang asli yang dikembangkan oleh Angela Duckworth dengan sub indikator dari konsep *grit*. Selanjutnya, instrumen tersebut dikembangkan dengan menggunakan kata yang lebih sederhana dan disesuaikan dengan konteks belajar daring dari rumah (BDR). Berikut adalah instrumen *grit* yang asli yang dikembangkan oleh Angela Duckworth dengan rincian sub indikator dari konsep *grit*. kisi-kisi Skala *grit* anak dijelaskan pada table.1 di berikut ini:

Tabel 3.3
Instrumen *Grit*

Variabel	Aspek/Indikator	Sub Indikator	Item
<i>grit</i>	Perseverance (Gigih dalam Usaha)	Tidak mudah terganggu dengan hal baru	<i>New ideas and projects sometimes distract me from previous ones.</i>
		Tidak mudah menyerah	<i>Setbacks don't discourage me</i>
		Tidak mudah tertarik dan kehilangan ketertarikan	<i>I have been obsessed with a certain idea or project for a short time but later lost interest</i>
		Pekerja keras	<i>I am a hard worker</i>
	Passion (Konsisten dalam Minat)	Melakukan apa yang telah di rencanakan.	<i>I often set a goal but later choose to pursue a different one</i>
		Fokus terhadap apa yang dikerjakan dalam waktu yang lama.	<i>I have difficulty maintaining my focus on projects that take more than a few months to complete.</i>
		Menyelesaikan apa yang telah dimulai	<i>I finish whatever I begin</i>
		Rajin	<i>I am diligent</i>

Selanjutnya, instrument tersebut dikembangkan dengan menggunakan kata yang lebih sederhana dan isi disesuaikan dengan konteks belajar daring dari rumah BDR dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.4
Instrumen *Grit* Setelah di Adaptasi

Variabel	Aspek/	Indikator	Item
<i>grit</i>	<i>Perseverance</i>	Tidak mudah terganggu dengan hal baru	1. Selama Belajar Dari Rumah (BDR), Saya mudah terganggu jika datang sesuatu yang baru (contoh: teman mengenalkan games baru)
		Tidak mudah menyerah	2. Saya tetap semangat walaupun ada permasalahan atau hambatan selama Belajar Dari Rumah (BDR)
		Tidak mudah tertarik dan kehilangan ketertarikan	3. Saya pernah sangat suka dengan sesuatu (seperti Permainan, Pelajaran, Teman Bermain) dalam waktu singkat, namun kemudian tidak tertarik lagi.
		Pekerja keras	4. Saya mengerjakan pekerjaan sekolah maupun rumah dengan sungguh-sungguh atau saya adalah pekerja keras.
	<i>Passion</i>	Melakukan apa yang telah di rencanakan.	5. Saya sering membuat rencana hari ini (seperti akan belajar atau mengerjakan tugas) namun saya malah melakukan hal yang berbeda (seperti bermain games)
		Fokus terhadap apa yang dikerjakan dalam waktu yang lama.	6. Saya sering tidak fokus mengerjakan tugas yang menghabiskan waktu yang lama.
		Menyelesaikan apa yang telah dimulai	7. Saya menyelesaikan apa yang telah saya mulai (seperti, ketika saya memulai mengerjakan tugas sekolah atau rumah, maka saya mengerjakannya hingga selesai)
		Tekun.	8. Selama Belajar Dari Rumah (BDR), Saya adalah seseorang yang tekun

3.6 Pengujian Adaptasi Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah adaptasi pengembangan instrumen *Grit scale* yang dikembangkan oleh Angela Duckwork (2017). Instrumen tersebut terdiri dari 8 item yang terdiri dari 2 indikator yaitu *perseverance* (ketekunan) dan *passion* (hasrat/gairah). Aspek *perseverance* (4 item) merupakan gambaran seseorang tentang seberapa berusaha ia terhadap sesuatu dan respon pada saat mengalami kesulitan, Sedangkan aspek *passion* merupakan gambaran minat atau hasrat seseorang terhadap dirinya dan respons tentang apa yang ia kerjakan.

Pengujian adaptasi instrumen *Grit scale* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan Bahasa

Instrumen yang di adaptasi dan diterjemahkan dari bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia perlu divalidasi bahasanya oleh ahli bahasa, baik ahli bahasa Indonesia dan ahli bahasa Inggris. Ahli Bahasa Inggris dilakukan oleh M. Ridho Imam Ashadi, seorang dosen bahasa inggris di Universitas Muslim Sumatera Utara, lulusan TESOL *Univesity of Sydney*, dan Dr. Suci Sundusiah, M. Pd, dosen bahasa Indonesia dan salah satu pengajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Hasil Uji Kelayakan/*Judgement* bahasa dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Kelayakan Materi/Konten

Instrumen yang di adaptasi dan di sesuaikan bahasanya dengan perkembangan bahasa anak usia 10-12 tahun, kemudian juga dilakukannya uji kelayakan materi oleh 3 ahli bimbingan yaitu, dosen pembimbing 1, Dr.Yusi Riksa Yustiana M.Pd, Dosen Pembimbing 2, Dr. Ipah Saripah M.Pd, dan Dosen Pendidikan Anak, Dr. Aas Saomah M.Si

3. Uji Keterbacaan Siswa

Uji keterbacaan dilakukan kepada 5 orang siswa SD kelas 6 yang berbeda sekolah untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tersebut akan instruksi dan pernyataan dari setiap item instrumen. Berdasarkan hasil uji keterbacaan dapat disimpulkan bahwa sebagian besar instruksi

pengerjaan instrumen mudah dimengerti, bahasa yang digunakan sudah baik, pernyataan item sesuai dengan kondisi siswa, namun beberapa siswa membutuhkan waktu yang lebih untuk mengerjakan angket tersebut.

Setelah diuji kelayakan dan keterbacaan, instrumen disebar pada minimal 23% sampel yaitu, minimal 100 dengan SPSS dan minimal 200 dengan *Rasch Model*. Pada penelitian ini, diperoleh 267 responden dan *Rasch Model* di pilih untuk menguji skala, validitas serta reabilitas instrumen.

4. Uji Skala

Skala dalam instrumen yang diadaptasi dari *Short Grit scale* ini menggunakan skala *linkert* yang terdiri dari 5 (lima) kategori yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Selanjutnya, setelah mendapatkan hasil dari responden siswa Sekolah Dasar (SD) se-kota Bandung. Berikut hasil uji skala menggunakan *Rasch Model* dengan aplikasi winstep:

Tabel 3.5
Hasil Uji Skala berdasarkan Aplikasi *Rasch Model*.

Nomor Item	Nilai	Nilai Rata-Rata Observasi
1	1	-1.80
2	2	-0.86
3	3	0,11
4	4	1,01
5	5	2,22

Hasil Analisis *Rating scale* menunjukkan nilai rata-rata nilai observasi dari logit -1.80 untuk skor 1 (sangat tidak sesuai), kemudian pilihan dengan skor 2 (tidak sesuai) sebesar -0.86 dan meningkat ke logit 0.11 untuk pilihan skor 3 (netral), meningkat lagi untuk pilihan skor 4 (sesuai) sebesar 1.01 dan meningkat lagi untuk skor 5 (sangat sesuai) sebesar 2.22.

Kenaikan nilai rata-rata observasi ini menunjukkan validitas skala yang digunakan pada Instrumen *grit* anak selama masa pandemi dapat dikatakan sangat baik dan tidak membingungkan responden.

5. Uji Validitas dan Reabilitas

Langkah selanjutnya dengan melakukan uji validitas instrumen yang terdiri dari uji validitas konstruk untuk melihat validitas secara keseluruhan dan validitas item untuk melihat validitas per-item. Hasil uji validasi konstruk dan validitas item dengan menggunakan aplikasi *Rasch Model* dapat di lihat pada lampiran.

Validitas konstruk dapat dilihat dari *raw variance standardized residual*. Instrumen dikatakan valid secara konstruk jika *Raw Variance Modeled* > 20%. Berdasarkan gambar hasil uji validitas konstruk di atas diperoleh *raw variance* sebesar 54.5%, artinya item memenuhi syarat dan dapat dikatakan valid.

Selanjutnya validitas juga dilihat untuk melihat apakah setiap item valid digunakan. Berikut adalah tabel hasil validasi item dengan melihat nilai *Outfit MNSQ* berdasarkan pengelolaan data dengan menggunakan *Rasch Model*:

Tabel 3.6.
Tabel Validasi Item.

No Item	<i>Outfit MNSQ</i>
1	1.30
2	0.89
3	1.20
4	0.66
5	1.25
6	0.87
7	0.87
8	0.73
Total Rata-Rata	1.02

Tabel di atas menunjukkan nilai MNQ dari hasil analisis uji validitas item. Item dikatakan valid jika nilai *Outfit MNSQ* $0.5 < x < 1,5$. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat item nomor 1 memiliki nilai rata-rata sebesar 1,30, item nomor 2 memiliki nilai rata-rata sebesar 0,89, item nomor 3 memiliki nilai rata-rata sebesar 1,20, item nomor 4 memiliki nilai rata-rata sebesar 0,66, item nomor 5 memiliki nilai rata-rata sebesar 1,25, item nomor 6 dan 7 memiliki nilai rata-rata sebesar 0,87, dan item nomor 8 memiliki nilai rata-rata sebesar 0.73. Terakhir, nilai rata-rata keseluruhan item sebesar 1,02.

Berdasarkan hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa setiap item dapat dikatakan valid.

Selanjutnya, uji reabilitas dilakukan untuk melihat seberapa reliabel Instrumen. Uji reabilitas dibagi menjadi dua yaitu *Uji Reabilitas Person* untuk mengetahui sejauh mana konsistensi jawaban dari responden dan *Uji Reabilitas Item* untuk melihat kategori reabilitas. Nilai *Reabilitas Person* dan *Reabilitas Item* dapat dikategorikan dalam 3 kategori yaitu:

0.81 – 0.90	(bagus)
0.91 – 0.94	(bagus sekali)
> 0.94	(istimewa)

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan *Rasch Model* untuk melihat *Reabilitas Person* dan *Reabilitas Item* diperoleh *Reabilitas Person* sebesar 0.8 dengan kategori ‘bagus’, yang artinya konsistensi jawaban dari responden bagus/kuat dan *Reabilitas Item* sebesar 0.99 dengan kategori istimewa”, yang dapat disimpulkan bahwa kualitas item-item dalam instrumen istimewa. Adapun hasil *Uji Reabilitas Person* dan *Uji Reabilitas Item* dengan menggunakan aplikasi *Rasch Model* dapat dilihat di lampiran.

3.7 Pedoman Kategori Skor dan Penafsiran

Penelitian ini menggunakan pengkategorisasian kemampuan *grit* anak dimasa pandemi disusun berdasarkan distribusi normal. Menurut Azwar (2012), kategorisasi bertujuan untuk menempatkan individu dalam kelompok-kelompok yang terpisah berdasarkan kontinum yang di ukur. Kontinum dalam instrumen *grit* adalah dari sangat sesuai hingga sangat tidak sesuai. Kemudian dari hasil dari instrumen tersebut, dikategorikan dalam 3 (tiga) kategori yaitu: tinggi, sedang dan rendah yang dijelaskan pada tabel 3.7. di bawah ini:

Tabel 3.7.
Kategori Skor *Grit* Anak

Kategori	Kriteria Skor	Nilai
Rendah	$(M+1SD) \leq X$	2.5-3.1
Sedang	$(M-1SD) \leq X < (M+1SD)$	3.1-4.0
Tinggi	$X < (M+1SD)$	4.0-4.9

Keterangan:

M (Mean) = Rata-Rata

SD = Standart Deviasi

Selanjutnya, kategori ditafsirkan untuk mendapatkan pemahaman secara utuh dari hasil pengukuran instrument *grit* pada anak yang diuraikan dalam tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8
Penafsiran Kategori Skor *Grit* Anak

Kategori	Nilai Rata-Rata	Penafsiran
Rendah	2.5-3.1	Peserta didik berada pada kategori “rendah” diartikan memiliki kemampuan yang kurang optimal dan pemahaman dan keterampilan dalam mempertahankan semangat / minat, mudah menyerah, sulit berkonsentrasi, sulit menyelesaikan tugas hingga tuntas, melakukan hal yang berbeda dari tujuan yang telah ditentukan, mudah hilang ide.
Sedang	3.1-4.0	Peserta didik berada pada kategori “sedang” diartikan memiliki kemampuan cukup dalam pemahaman maupun keterampilan untuk mempertahankan semangat / minat, tidak mudah menyerah, cukup mengelola konsentrasi, serta cukup mampu mengerjakan tugas hingga tuntas.
Tinggi	4.0-4.9	Peserta didik berada pada kategori “tinggi” diartikan memiliki kemampuan dalam mempertahankan semangat / minat, tidak mudah menyerah, mampu mengelola konsentrasi, menyelesaikan tugas hingga tuntas, dan melaksanakan tujuan yang telah direncanakan.

3.8 Prosedur Pengembangan Program

Pengembangan program dibuat dalam rangka mengembangkan program bimbingan kelompok *play therapy* yang dapat digunakan untuk meningkatkan *grit* anak di Sekolah Dasar. Pengembangan program bimbingan kelompok ini dilakukan melalui 3 (tiga) tahap yaitu: 1) pengembangan draft

hipotetik program bimbingan kelompok *play therapy*, 2) pengujian secara konseptual dan empirik oleh para ahli dan praktisi, dan 3) Uji Coba Program.

3.8.1 Penyusunan Draf Program

Program disusun berdasarkan kajian konseptual tentang grit dan hasil survey profil grit peserta didik di Sekolah Dasar. Program bimbingan kelompok untuk meningkatkan *grit* anak dalam penelitian ini dimaknai sebagai alternatif layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada konseli sehingga mampu memahami potensi diri dan lingkungan secara optimal dan bermakna.

Pengembangan program bimbingan kelompok *play therapy* diawali dengan penyusunan hipotetik program yang terdiri atas: 1) rasional, 2) deskripsi kebutuhan, 3) tujuan program, 4) sasaran program, 5) kompetensi konselor, 6) struktur dan tahapan, 7) peran konselor, 8) evaluasi. Adapun lembaran pendukung lainnya dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok *play therapy* adalah 1) Rancangan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok *play therapy*, 2) materi dan *worksheet* harian, 3) angket evaluasi proses dan hasil bimbingan.

3.8.2 Uji Kelayakan Program

Uji kelayakan program bimbingan kelompok *play therapy* untuk meningkatkan *grit* anak dimasa pandemi dilakukan oleh 2 (dua) pakar dan 2 (dua) orang praktisi bimbingan dan konseling. Pakar yang melakukan uji kelayakan program adalah Dr. Yusi Riksa M.Pd dan Dr. Ipah Saripah M.Pd. Selanjutnya praktisi bimbingan dan konseling sekolah dasar yaitu Misnawati S.Pd dan Amalia Novita Sari S.Pd, Kons.

Proses uji kelayakan program dilakukan melalui pengisian draf penilaian program hipotetik dengan pemberian tanda centang pada kolom yang terbagi atas 3 (tiga) kategorisasi yaitu, belum memadai, cukup memadai, dan memadai. Masukan dan saran perbaikan diberikan pada bagian rasional; untuk lebih di perjelas di pertajam, serta pada lembaran evaluasi hendaknya diberikan setiap pertemuan. Hasil penimbangan oleh dosen pakar dan praktisi bimbingan dan konseling kemudian direvisi sebagai upaya perbaikan. Kemudian, program

bimbingan kelompok *play therapy* untuk meningkatkan *grit* anak di sekolah dasar dapat di uji cobakan setelah melalui proses perbaikan.

3.8.3 Uji Coba Program

Program bimbingan kelompok *play therapy* yang telah dinyatakan layak oleh para pakar dan praktisi Pendidikan selanjutnya adalah dilakukannya uji coba program. Uji coba program bimbingan kelompok *play therapy* untuk meningkatkan *grit* anak dimasa pandemic dilakukan dengan menggunakan metode Kuasi-Eksperimen di SD LAbschool UPI Bandung Tahun Ajaran 2021/2022.

Uji coba program dilakukan terhadap siswa kelas IV-C sebagai sampe kelompok control dan kelompok eksperime. Tahap pertama, mengumpulkan data yang diartikan sebagai *pre-test* untuk melihat profil awal tingkat *grit* anak. Selanjutnya, berdasarkan hasil tersebut dipilih kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang masing-masing dipilih berdasarkan keterwakilan kategori kelompok rendah, sedang dan tinggi. Tahap pelaksanaan dilakukan berdasarkan prosedur pelaksanaan bimbingan kelompok *play therapy* untuk meningkatkan *grit* pada anak.

Tahap terakhir adalah dilakukannya *posttest* pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengungkap kondisi akhir profil *grit* anak dimasa pandemi COVID-19 di SD Labschool Bandung Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil uji coba kemudian dianalisis, diolah, dan dilaporkan.

3.9 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu: (a) tahap awal; (b) tahap pelaksanaan, (c) tahap akhir yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Awal

Tahap Awal dilakukan untuk mempersiapkan segala sesuatu sebelum dilaksanakannya intervensi penelitian yang dirangkum dalam beberapa poin di bawah ini:

1. Studi pendahuluan terkait gambaran umum tingkat *grit* anak selama pandemi
2. Studi literatur tentang teori dan pembahasan *Grit* dan *play therapy*

3. Observasi ke sekolah untuk menentukan populasi dan sampel penelitian
4. Mengadaptasi dan menguji kelayakan instrumen
5. Merumuskan rancangan program intervensi

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap di mana dilakukannya intervensi yang telah dirumuskan dalam program yang telah dirancang sebelumnya. Berikut adalah tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini:

1. Pemberian *pretest* untuk melihat profil tingkat *grit* siswa sebelum dilaksanakannya intervensi
2. Pelaksanaan intervensi bimbingan kelompok teknik *play therapy* untuk meningkatkan *grit*.
3. Pemberian *post-test* untuk melihat peningkatan nilai *grit* dan efektivitas teknik *play therapy*.

c. Tahap Akhir

Tahap akhir dilaksanakan setelah berakhirnya seluruh intervensi yang dirangkum dalam beberapa poin berikut ini:

1. Analisis data yang diperoleh sebelum dan sesudah intervensi penelitian
2. Penyimpulan hasil analisis
3. Pembuatan laporan

3.10 Rancangan Intervensi

Adapun rancangan intervensi penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

3.10.1 Rasional

Grit adalah karakter kekuatan personal individu yang ditunjukkan dalam perilaku untuk mempertahankan ketekunan dan semangat dalam mencapai tujuan jangka panjang yang diharapkan. (Duckworth et al., 2007). Beberapa penelitian menyebutkan bahwa *grit* (kegigihan) menjadi salah satu penentu keberhasilan seseorang diluar dari kecerdasan. Seseorang yang mampu bertahan dalam rintangan, mau terus mencoba, memiliki hasrat yang bertahan lama sehingga memiliki arah, terbukti adalah orang yang sukses dibidangnya. Karakter inilah yang seyogianya perlu ditanamkan sejak usia dini atau anak, agar mereka terus mampu

bertahan dalam menghadapi rintangan dan mencapai tujuan ketika dewasa. *Grit* sebagai salah satu bidang psikologi positif non-kognitif perlu ditanamkan pada anak sejak dini agar anak memiliki karakter daya juang yang tinggi sehingga dalam kehidupan sehari-hari ia mampu disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab.

Dimasa pandemi Covid-19 yang terjadi di hampir seluruh belahan dunia memberikan dampak akademik dan psikososial anak yang berujung pada kesejahteraan psikologis anak (Jamaluddin et al., 2020). selama pandemi anak atau siswa menunjukkan fenomena minat belajar turun drastis, bosan/jenuh, penurunan prestasi akademik, tidak paham dengan beberapa materi pelajaran, terlambat/tidak hadir PJJ, terlambat mengumpulkan tugas. guru harus sering mengingatkan. banyak bermain *game*, menonton anime dan *youtube*, terbebani dengan tugas. Orang tua yang mengerjakan tugas. efek psikososial (stres/cemas), efek fisik (mata lelah, pusing). Fenomena-fenomena anak dimasa pandemik tersebut sangat erat kaitannya dengan ciri-ciri *grit* yang rendah.

Play therapy adalah sebuah terapi bermain yang dilakukan secara sistematis untuk membantu individu mencegah atau mengobati permasalahan psikososial untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. (O'Connor et al., 2015). Dimensi *grit* berkorelasi dengan masalah psikososial, di mana anak yang memiliki *grit* yang baik mampu menghadapi masalah psikososial. (Dixson et al., 2017; Sharkey et al., 2018; Tang et al., 2021).

Selain itu, *play therapy* juga banyak digunakan untuk proses konseling disekolah termasuk sebuah cara untuk peningkatan akademik anak disekolah dasar. (Blanco & Ray, 2011; Trice-Black et al., 2013). Hal ini juga sesuai dengan dimensi *grit* dalam beberapa penelitian yang menunjukkan adanya korelasi antara anak yang memiliki prestasi akademik yang baik di sekolah dengan tingkat *grit* akademik yang baik juga. Dimensi lainnya juga ditunjukkan dari konsep dan proses dari *play therapy*. *play therapy* yang menggunakan media dan konsep bermain di dalamnya memiliki peran untuk perkembangan moral dan karakter anak.

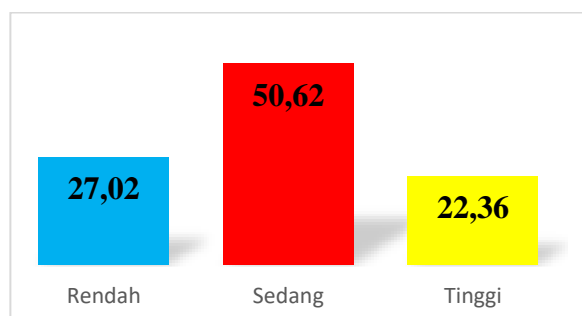
Bermain terbukti dapat mengoptimalkan perkembangan otak anak sehingga fungsi perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan fisik anak juga baik. Oleh karena itu, tak jarang dalam proses maupun media bermain dalam *play therapy* sering digunakan untuk membantu pembentukan karakter anak, mencegah dan mengatasi masalah anak baik di rumah maupun lingkungan disekolah. Berdasarkan dimensi-dimensi terkait *play therapy* dan *grit* di atas, dapat disimpulkan bahwa *play therapy* dapat digunakan sebagai sebuah teknik yang dapat membantu ataupun mencegah masalah psikososial anak akibat dari pandemi COVID-19 dengan berfokus pada peningkatan karakter *grit*.

3.10.2 Deskripsi Kebutuhan

Analisis kebutuhan dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan melalui *instrument grit* yang telah dibagikan kepada siswa kelas tinggi (4, 5 dan 6) SD Labschool UPI. Berdasarkan hasil pengolahan *instrument grit* tersebut diperoleh 154 siswa kelas tinggi SD Labschool UPI yang mengisi *instrument grit* dengan hasil sebagian besar tingkat *grit* siswa pada kategori sedang.

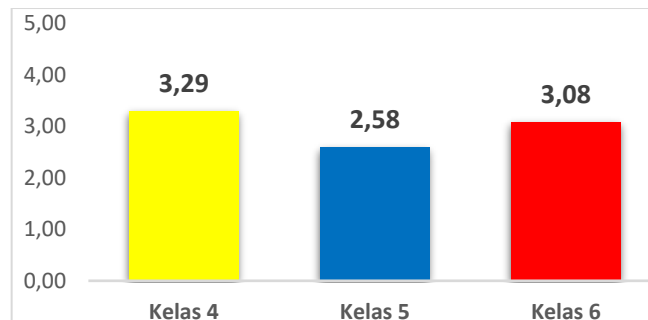
Berdasarkan hasil *pretest* pada siswa kelas tinggi (4, 5 dan 6) SD Labschool, terdapat siswa dengan kategori tinggi sebanyak 27 orang dengan persentase 22,3% dan rata-rata nilai 4,25, kategori sedang sebanyak 75 orang dengan persentase 50,6% dan rata-rata nilai 3,46, kategori rendah sebanyak 52 orang dengan persentase 27% dan rata-rata nilai 4,25. Berikut grafik persentase tingkat *grit* kelas tinggi (4,5, dan 6) SD Labschool UPI.

Grafik 3.1
Persentase Tingkat Grit Siswa Kelas Tinggi Labschool UPI



Selanjutnya grit juga dianalisis berdasarkan tingkatan kelas, diperoleh nilai rata-rata terendah berada pada tingkat kelas 5 (2,58), posisi kedua yaitu kelas 6 (3,08) dan tertinggi yaitu kelas 4 (3,29). Berikut grafik nilai rata-rata dari setiap tingkat kelas tinggi.

Grafik 3.2
Persentase Tingkat Grit Siswa Berdasarkan
Kelas 4,5, dan 6 SD Labschool UPI



Analisis kebutuhan juga diperoleh dari hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah, wali kelas, dan beberapa orangtua siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis *instrument grit* maka kelas yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian adalah kelas 6. Sampel akan diambil dari perwakilan siswa setiap kategori, peneliti akan membatasi sebanyak 6 orang pada masing-masing kategori dengan total 12 orang, kemudian dibagi menjadi dua kelompok, 6 orang kelompok eksperimen dan 6 orang kelompok kontrol. Tema dalam pelaksanaan kegiatan terkait 2 aspek grit yaitu konsisten terhadap minat dan gigih dalam usaha.

3.10.3 Tujuan Program

Secara khusus tujuan program bimbingan kelompok sebagai berikut.

- a. Siswa dapat mempertahankan minat (*Consistency of Interest*) dalam belajar yang didasari pada minatnya tidak mudah teralihkan atau berubah-ubah pada setiap waktu maupun keadaan,
- b. Siswa dapat gigih dalam usaha (*Perseverance of Effort*) dalam hal ini berkaitan dengan tekun dalam berusaha, memiliki dan mampu menjalankan rencana, fokus, dan menyelesaikan sesuatu yang telah di mulai

3.10.4 Sasaran Intervensi

Sasaran intervensi adalah meningkatkan grit secara menyeluruh pada kelas VI SD Labschool Tahun ajaran 2020/2021 yang termasuk kedalam kelas eksperimen. Populasi yang menjadi sasaran intervensi adalah siswa kelas VI SD Labschool secara keseluruhan, kemudian dibatasi jumlah siswa yang akan diberikan perlakuan yaitu 6 orang dari masing-masing kategori yang akan berjumlah 12 orang. Kemudian dibagi menjadi dua kelompok, 6 orang untuk kelompok eksperimen dan 6 orang untuk kelompok kontrol.

3.10.5 Kompetensi Konselor

Kompetensi konselor dalam melaksanakan intervensi untuk meningkatkan kecerdasan emosi yang bersifat mendukung terlaksanakannya proses konseling kreatif. Adapun kompetensi-kompetensi konselor yang diperlukan sebagai berikut.

- a. Memahami teori mengenai grit dan konseling kreatif
- b. Menguasai penggunaan instrumen grit untuk mengungkap profil kecerdasan emosi siswa.
- c. Mampu membaca, menafsirkan, dan mengkomunikasikan hasil pengukuran dengan menggunakan instrumen grit kepada siswa.
- d. Memiliki kemampuan untuk melaksanakan konseling kreatif dengan syarat minimal sudah pernah mengikuti *workshop* terkait konseling kreatif/*creative art counselling/expressive art therapy/* atau yang sejenisnya.
- e. Menguasai beberapa teknik permainan.

3.10.6 Peran Konselor

Peran konselor dalam melaksanakan *play therapy art expression* adalah sebagai berikut.

1. Konselor membantu konseli menginterpretasi pikiran, perasaan dan tindakan dalam kenyataan dengan keinginan, pilihan, rencana atau perubahan yang di inginkan
2. Konselor membantu konseli memahami jalan pikirannya dan mengembangkan kerangka berpikir baru untuk mencapai harapannya.

3. Konselor membantu konseli memahami dinamika emosional yang dirasakannya dan mengembangkan emosi baru yang sehat
4. Konselor membantu konseli memahami keputusan Tindakan yang dibuatnya dan mengembangkan keputusan Tindakan baru yang berkesesuaian secara sehat-*adjusted*.

3.10.7 Struktur dan Tahapan Program

1. Tahap Awal: Tahap ini berfokus pada pembentukan dan pengakraban kelompok. Pada teknik *play therapy*, tahap ini menggunakan teknik ‘*Relating* (Berhubungan)’. Konselor mencoba membina dan membangun hubungan komunikasi dengan peserta didik dengan baik, menciptakan hubungan yang dekat, hangat, nyaman, percaya, rileks, dan bebas berekspresi dengan tidak kaku dan canggung. Adapun hal yang dilakukan konselor pada tahap ini adalah:

- a. Konselor menyampaikan tujuan dibentuknya kelompok ini, durasi, topik, jenis permainan serta langkah-langkah bimbingan kelompok *play therapy*.
- b. Konselor melakukan perkenalan dengan bermain ice breaking.
- c. Konselor mengajak siswa untuk berkomitmen saling jujur dan dapat saling percaya untuk merahasiakan masalah yang dialami teman-teman sekelompoknya.

2. Transisi

- a. **Storming** : Konselor memfasilitasi kelompok mengungkapkan hal-hal yang belum mereka fahami, seperti “bagaimana ada yang mau ditanyakan?”
- b. **Norming** : Apabila semuanya sudah mengerti, maka guru BK mengulas sedikit hal-hal yang harus mereka lakukan lalu masuk ke tahap kerja , tapi bila ada yang belum mengerti, maka guru BK menjelaskan kembali hal-hal yang harus mereka lakukan, setelah mengerti baru masuk ke tahap kerja.

Pada tahapan ini juga disampaikan norma atau aturan yang disepakatai selama bimbingan kelompok berlangsung seperti; menghargai pendapat orang lain, acungkan jari ketika ingin

berpendapat, tidak ada pendapat yang salah, semua pendapat dapat diterima.

Jika dihubungkan dalam *play therapy* ini, tahapan ini disebut dengan '*Releasing* (melegakan) perasaan'. Dalam tahap ini guru bimbingan dan konseling/konselor melakukan penerimaan (*acceptance*) kepada konseli, memahami kondisi dengan *empathic understanding*, memberikan *reassurance*, serta menegaskan bahwa kehadirannya menerima dengan tangan terbuka apapun kondisi konseli.

3. Tahap Kerja

- a. Eksperientasi (*experience*). Pemimpin kelompok melaksanakan bimbingan sesuai dengan metode, teknik dan rancangan kegiatan. Tema pada tahapan ini adalah 'do' (melaksanakan)
- b. Identifikasi (*identify*). Pemimpin kelompok mengidentifikasi respon anggota kelompok baik dalam bentuk pikiran, perasaan, maupun tindakan yang ditimbulkan anggota kelompok. Tema pada tahapan ini adalah 'look' (melihat).

Jika dikaitkan dengan tahapan *play therapy*, tahapan yang digunakan dalam tahap ini adalah '*Re-Creating* (menciptakan kembali), *Re-Creating* (menciptakan kembali): guru bimbingan dan konseling/konselor mencoba mengungkapkan kembali kejadian-kejadian dan pengalaman, tantangan serta solusi yang dilakukan yang dialami konseli ketika melakukan permainan. Selanjutnya, konselor juga memfasilitasi konseli untuk menganalisis dengan menghubungkan hambatan dalam permainan dengan hambatan ketika belajar daring. Konselor mencoba memunculkan kembali untuk menciptakan kesadaran peserta didik terkait hambatan dan stress yang dialaminya.

- c. Analisis (*analyze*). Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota kelompok untuk bersama menganalisis masalah dan solusi dalam penyelesaiannya. Tema pada tahapan ini adalah 'think' (berfikir).

Jika dikaitan dengan tahapan play therapy, tahapan yang digunakan dalam tahap ini adalah *Reexperience* (mengalami kembali), yang dijelaskan sebagai berikut: *Reexperience* (mengalami kembali) : konselor mengembangkan harapan-harapan baru, kebutuhan, serta pemahaman baru yang lebih positif dari diri konseli terkait pengalaman stress yang dialaminya sebelumnya.

- d. Generalisasi. Pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk merencanakan perubahan tingkah laku setelah dilaksanakannya proses bimbingan. Jika dikaitan dengan tahapan play therapy, tahapan yang digunakan dalam tahap ini adalah *Resolving* (memecahkan).

Resolving (memecahkan): pemecahan masalah dan konflik dengan mempraktikkan tingkah laku baru. Setelah konseli memahami pengalaman-pengalaman stressnya, serta mampu mengembangkan harapan dan pemahaman baru yang lebih positif, pada tahap ini konseli diminta mengekspresikan pengalaman, stress, masalah, dan juga harapan-harapannya ke dalam media (Buku Gambar/Kain kanvas) yang telah disediakan dengan cara menggambar atau mengoret-oret yang menjadikannya bahan katarsis.

4. Tahap Akhir

- a. Konselor menutup bimbingan kelompok
- b. Konselor mengajak siswa untuk melakukan review mengenai proses bimbingan kelompok yang telah dilakukan. Mereka diminta untuk mengungkapkan makna yang dapat mereka ambil dari proses bimbingan kelompok bagi dirinya.
- c. Konselor mengajak siswa untuk membersihkan dan mengatur ulang bahan-bahan yang telah digunakan.

Tabel 3.7
Rencana Kegiatan Bimbingan Kelompok Teknik
Play Therapy untuk Pengembangan Grit Siswa di Masa Pandemi

Tujuan/Aspek	Indikator / Perilaku yang muncul	Nama Kegiatan/ Bentuk Kegiatan	Strategi/ Teknik	Metode	Sasaran	Waktu	Sarana
Siswa gigih/teknik dalam proses pembelajaran daring (<i>Perseverance of Effort</i>)	Siswa pantang menyerah walau ada hambatan	<i>Building the Bridge /</i> Membangun jembatan	<i>Play Therapy : Learning Exercise</i>	Bimbingan direktif (luring)	Kelompok Eksperiment	60 menit	Sedotan Solatip Cup
	Siswa mampu Mengelola waktu	<i>My Schedule Board /</i> menulis kegiatan dan menempel nya di schedule board	<i>play therapy : Bord Games</i>	Bimbingan direktif (luring)	Kelompok Eksperiment	60 menit	Karton Pensil Cat Spidol
	Siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	<i>Jungle Tree /</i> Menyelesaikan pos-pos permainan.	<i>play therapy : Maze (Tantangan)</i>	Bimbingan direktif (luring)	Kelompok Eksperiment	60 enit	- Cup - Tali karet - Kelereng - Kertas - Bola
Siswa mampu mempertahankan konsistensi minat dalam pembelajaran daring (<i>Consistency of Interest</i>)	Tidak mudah teralihkan dengan gangguan luar (keterampilan: berkonsentrasi)	<i>My Lego, My Superhero</i> Siswa konsentrasi dalam bermain lego walaupun ada gangguan dari luar.	<i>play therapy : Building Block</i>	Bimbingan nondirektif (daring)	Kelompok Eksperiment	60 menit	Lego Audio suara
	Siswa mampu memprioritaskan tugas daripada kegiatan lain diluar pembelajaran (keterampilan merancang prioritas)	<i>Priority Kahoot Games/</i> Menentukan kegiatan berdasarkan tingkatan prioritas	Play Therapy: Games	Bimbingan nondirektif (daring)	Kelompok Eksperiment	60 menit	E-flash Card Papan Putar Online

1. Evaluasi

Guna mengukur keberhasilan seluruh kegiatan maka perlu dilakukan evaluasi terhadap proses dan hasil dari layanan bimbingan klasikal. Penilaian pada proses difokuskan pada pelaksanaan setiap tahapan dari layanan yang dilakukan. Penilaian terhadap proses dilakukan dengan mengamati dan menganalisis secara seksama seluruh tahapan layanan mulai dari tahap awal sampai dengan tahap akhir. Selain itu, dengan mengamati dan menganalisis keterlibatan dan partisipasi siswa, interaksi serta tanggung jawab siswa dalam mengikuti layanan. Adapun format evaluasi dapat dilihat dengan format penilaian (a)1=kurang; (b)2=cukup; (3)=baik; dan (4)=sangat baik.

Tabel 3.8.
Evaluasi Layanan Bimbingan Kelompok *play therapy* untuk mengembangkan Grit Siswa di Masa Pandemi

Tahapan	Pernyataan	Penilaian		Catatan Khusus
		Sesuai	Tidak Sesuai	
Awal	Seluruh anggota kelompok hadir tepat waktu.			
	Peneliti menjelaskan topik kegiatan.			
	Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan.			
	Peneliti menyediakan seluruh material kegiatan.			
Peralihan	Peneliti memberikan kesempatan anggota kelompok untuk bertanya mengenai kegiatan yang akan dilakukan.			
	Peneliti memberlakukan aturan pelaksanaan kegiatan kelompok.			
Tahapan	Pernyataan	Penilaian		

		Sesuai	Tidak Sesuai	Catatan Khusus
Inti Kegiatan	Setiap anggota mampu mengambil ide dari sebuah informasi			
	Setiap anggota mampu mengungkapkan Kembali informasi yang di dapat dengan bahasa sendiri.			
	Seluruh anggota mampu membuat kesimpulan dari informasi yang di dapat			
	Seluruh anggota mampu mengungkapkan makna tersirat dari simulasi Teknik			
Akhir	Peneliti menutup kegiatan dengan menguatkan nilai-nilai yang dicapai dalam kelompok			
	Peneliti merencanakan sesi lanjutan			

3.11 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan dalam pengujian hipotetik ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows versi 25*. Hasil yang diperoleh berdasarkan *pretest* dan *posttest* kemudian di kategorisasikan dan di tafsirkan berdasarkan kategorisasi dan penafsiran pada subbab pedoman kategorisasi skor dan penafsiran. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan untuk uji normalitas, *U-Mann Whitney* (Non Parametrik) dan N Gain. Analisis pengaruh bimbingan kelompok teknik *play therapy* untuk meningkatkan grit pada anak dimasa pandemi menggunakan *Uji-Mann Whitney* (Non Parameterik). Hal ini dilakukan karena data bersifat ordinal, sampel penelitian berjumlah sama dan kurang dari 30.

Namun sebelumnya, dilakukannya uji normalitas kolmogorov smirnov, yang merupakan uji yang digunakan untuk menguji dua sampel independen (*two independent sample test*) dengan bentuk data ordinal. Kemudian lihat pada tabel

Mann whitney dengan menggunakan n_1 ; n_2 ; dan $\alpha = 0,05$. Kemudian peneliti melihat hipotesis penelitian:

$$H_0 = m_1 = m_2$$

$$H_1 = m_1 \neq m_2$$

Keterangan:

m_1 = rata-rata peningkatan grit pada kelompok eksperimen

m_2 = rata-rata peningkatan grit pada kelompok kontrol

Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat kriteria untuk menentukan uji hipotesis di atas adalah jika t hitung $>$ t tabel maka hipotesis diterima.

Selanjutnya, Uji Efektivitas juga dilakukan dengan menggunakan uji gain ini akan melihat seberapa efektif teknik *play therapy* yang digunakan. Meltzer (2002) merumuskan N Gain dapat diperoleh dengan rumus:

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$$S_{post} = \text{Skor Posttest}$$

$$S_{pre} = \text{Skor Pretest}$$

$$S_{maks} = \text{Skor Maksimal}$$

Setelah diperoleh nilai gain, selanjutnya nilai dikategorikan dalam kriteria efektivitas berdasarkan Hake R.R (1999) yaitu:

Tabel 3.9
Kategori Efektivitas

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif