

**PENINGKATAN *ADVERSITY QUOTIENT* SISWA MELALUI
BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA DI
SMK MULTI MEKANIK MASMUR**

**Sarah Yokhebed^{*1}, Tri Umari¹, Elni Yakub¹
Universitas Riau, Indonesia¹**

**Email: sarah.vokhebed4582@student.unri.ac.id, tri.umari@lecturer.unri.ac.id,
elni.yakub@lecturer.unri.ac.id**

Received: 18 Desember 2023; Accepted 15 januari 2024; Published 29 September
2024 Ed 2024;
5(2):71-82

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui tingkat dan perbedaan *adversity quotient* siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia, dan pengaruh bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia dalam meningkatkan *adversity quotient* siswa. Kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) *Adversity quotient* siswa sebelum diberikan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia lebih dari separuh masih rendah. Sedangkan sesudah diberikan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia sebagian besar *adversity quotient* siswa sangat tinggi dan tinggi; (2) Adanya perbedaan sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan menggunakan multimedia pada *adversity quotient* siswa; (3) Bimbingan klasikal dengan menggunakan multimedia berpengaruh terhadap *adversity quotient* siswa sebesar 30%.

Kata Kunci: : *Adversity Quotient*, Bimbingan Klasikal, Multimedia

ABSTRACT

Keywords: *Adversity Quotient*, classical guidance, multimedia.

PENDAHULUAN

Usia siswa di SMA/SMK sekitar 16-19 tahun, usia tersebut menurut Hurlock (1980) merupakan usia perubahan dan usia bermasalah. Perubahan pada siswa ialah perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan sehingga menimbulkan masalah baru. Bagi siswa, masalah baru yang timbul tampaknya lebih banyak dan lebih sulit diselesaikan dibandingkan masalah yang dihadapi sebelumnya. Masalah tersebut sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Sepanjang masa kanak-kanak, masalah tersebut diselesaikan oleh orang tua dan guru, sehingga kebanyakan siswa tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. (Hurlock, 1980)

Sulitnya siswa dalam mengatasi perubahan dan masalah yang mereka hadapi membuat siswa stress dan depresi sehingga tidak sedikit siswa yang terjerumus ke dalam kenakalan remaja seperti mengonsumsi narkoba dan miras, bahkan sampai bunuh diri. Sehingga perlu adanya peningkatan tentang *adversity quotient* yang dapat membantu siswa dalam memahami pentingnya proses, ketangguhan, dan kemampuan untuk bangkit kembali setelah mengalami kegagalan serta mengembangkan keterampilan dan strategi yang diperlukan untuk menghadapi dan mengatasi rintangan.

Menurut Stoltz (2020), *Adversity Quotient* (AQ) atau Daya Juang adalah kemampuan seseorang untuk menghadapi, mengatasi, dan belajar dari rintangan atau kesulitan hidup. *Adversity Quotient* (AQ) bukan sekedar kemampuan untuk bertahan dalam situasi sulit, tetapi juga mampu memanfaatkan situasi sulit sebagai peluang untuk tumbuh dan berkembang. *Adversity Quotient* (AQ) memiliki empat komponen utama, yaitu kendali, asal usul dan pengakuan, jangkauan, dan daya tahan yang saling terkait dan dapat ditingkatkan melalui latihan dan pengalaman hidup. Memiliki *Adversity Quotient* sangat penting bagi siswa karena dapat membantu mereka menghadapi tekanan akademik, tantangan sosial, dan situasi stres lainnya. Siswa dengan AQ yang tinggi cenderung lebih adaptif, termotivasi, dan percaya diri dalam mengatasi kesulitan, yang dapat berdampak positif pada kinerja akademik dan kesejahteraan pribadi.

Meskipun *Adversity Quotient* memiliki peran yang penting namun tingkat *adversity quotient* siswa masih rendah, hal sejalan dalam penelitian Maulita, Yakub, dan Mardes (2023) menunjukkan bahwa tingkat daya juang siswa di SMAN 12 Pekanbaru tergolong rendah sebesar 71%. Masih sedikit siswa yang mengetahui bahwa betapa pentingnya *adversity quotient*. *Adversity Quotient* siswa yang rendah dapat ditandai dengan adanya siswa yang tidak giat mengikuti pembelajaran di sekolah, asik dengan kegiatannya sendiri, mengabaikan penjelasan guru, tidak menghargai guru, kurang tertarik dengan materi yang diberikan guru, tidak disiplin dalam menyelesaikan tugas, kurang aktif saat pembelajaran, lebih suka bermain dengan teman dan sering membolos saat belajar di sekolah. (Yakub, Al-Jannah, dan Rosmawati, 2021).

Sehingga pentingnya meningkatkan *adversity quotient* pada siswa dengan bantuan dari guru BK. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016: 61) bimbingan klasikal merupakan kegiatan layanan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik/konseli dalam satu rombongan belajar dan dilaksanakan di kelas dalam bentuk tatap muka antara guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan peserta didik/konseli. Dalam peningkatan *adversity quotient* siswa, bimbingan klasikal dapat memberikan wawasan, strategi, dan dukungan bagi siswa dalam mengembangkan ketangguhan mental dan *adversity quotient* mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Maulita, Yakub, dan Merdes (2023) bahwa Tingkat daya juang siswa sebelum diberikan bimbingan klasikal

berada pada kategori rendah, sesudah diberikan bimbingan klasikal daya juang belajar siswa mengalami peningkatan sebagian besar berada pada kategori sangat tinggi.

Namun, perlu diakui bahwa pendekatan bimbingan klasikal perlu ditingkatkan agar lebih menarik dan efektif bagi siswa dalam mengembangkan *adversity quotient* mereka. Sehingga perlunya strategi guru BK dalam mengembangkan *adversity quotient* dengan melibatkan perkembangan zaman. Perkembangan zaman sekarang ialah era digital yang dimana semua sudah mengalami kondisi dan berubah ke arah yang serba digital.

Di era digital saat ini, teknologi multimedia telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan siswa. Penggunaan multimedia seperti visual, video dan presentasi interaktif sangat menarik bagi siswa dan dapat menimbulkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sehubungan dengan pertumbuhan *adversity quotient*, penggunaan multimedia dalam bimbingan klasikal dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Dalam layanan bimbingan klasikal, penggunaan multimedia menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi layanan. Dengan bantuan multimedia, guru BK dapat menyajikan informasi secara lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Visualisasi menggunakan gambar, grafik, atau video dapat membantu siswa lebih memahami konsep. Selain itu, multimedia dapat digunakan untuk meningkatkan *adversity quotient* dengan lebih menarik dan kreatif, yang dapat meningkatkan minat siswa dan menjadikan bimbingan klasikal lebih menarik. Dalam hasil penelitian Prasetiawan (2017) menyatakan bahwa penggunaan multimedia dapat memperlancar proses layanan bimbingan dan konseling serta mengoptimalkan hasil layanan bimbingan dan konseling. Pemanfaatan multimedia pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan bimbingan dan konseling.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan *Adversity Quotient* Siswa Melalui Bimbingan Klasikal Dengan Penggunaan Multimedia Di SMK MULTI MEKANIK MASMUR”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen. Eksperimen digunakan apabila seorang peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen/treatment/perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkontrol. Penelitian eksperimen ini menggunakan bentuk *one group pretest posttest design*, dengan rancangan satu kelompok subjek.

Tempat yang digunakan untuk pengambilan data ialah SMK MULTI MEKANIK MASMUR. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu bulan September-November 2023 dan layanan bimbingan klasikal diberikan sebanyak 10 kali pertemuan. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SMK MULTI MEKANIK MASMUR memiliki *adversity quotient* yang masih rendah. Pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Subjek penelitian dipilih melalui hasil *pretest* angket *adversity quotient* siswa yang diberikan kepada siswa kelas XI di SMK MULTI MEKANIK MASMUR, dan dari hasil *pretest* didapatkan siswa di kelas XI RPL yang memiliki *adversity quotient* yang masih rendah. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket yang digunakan adalah angket *adversity quotient*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala pengukuran *Likert*. Pernyataan-pernyataan dalam skala memuat item-item pernyataan yang bersifat positif dan bersifat negatif. Skala ini dilengkapi dengan empat opsi atau alternatif jawaban yaitu “sangat sesuai”, “sesuai”, “tidak sesuai”, dan “sangat tidak sesuai”.

Uji validitas dilakukan dengan bantuan *SPSS Versi 27*. Penelitian ini menggunakan metode *Cronbach Alpha* pada uji reabilitas dengan bantuan *SPSS Versi 27*. Uji validitas media dilakukan setelah multimedia dibuat, kemudian divalidasi oleh pakar. Proses validasi disertai dengan diskusi

atau wawancara langsung dengan pakar mengenai perbaikan yang harus dilakukan. Validasi multimedia ini dilakukan oleh tiga orang validator ahli media dan validasi media ini memiliki tiga aspek yaitu aspek syarat diktatik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Cara agar mengetahui dan menghitung hasil yang didapat dari tiga validator yang telah memvalidasi media dengan cara mengurangi data terbesar dan data terkecil dalam kelompok tersebut. Hasil penilaian yang diberikan validator dianalisis menggunakan rumus analisis deskriptif. Hasil yang didapat merupakan nilai validasi terhadap rancangan produk yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat *Adversity Quotient* Siswa Sebelum dengan Sesudah Pelaksanaan Bimbingan Klasikal dengan Penggunaan Multimedia

Tabel 1 Tingkat *adversity quotient* siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia

Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
		F	%	F	%
Sangat Tinggi	100-116	0	0	8	32
Tinggi	83-99	0	0	12	48
Sedang	66-82	4	16	5	20
Rendah	49-65	15	60	0	0
Sangat Rendah	29-48	6	24	0	0
Total		25	100	25	100

Berdasarkan tabel 1, tingkat *adversity quotient* siswa tertinggi sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia berada di kategori rendah sebesar 60 % sebanyak 15 siswa, lalu disusul dengan kategori sangat rendah sebesar 24% sebanyak 6 siswa, kemudian tingkat *adversity quotient* siswa sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia terendah berada di kategori sedang 16% sebanyak 4 siswa. Namun setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia, tingkat *adversity quotient* siswa tertinggi berada di kategori tinggi sebesar 48% dengan 12 siswa, lalu disusul dengan kategori sangat tinggi sebesar 32% dengan 8 siswa, kemudian tingkat *adversity quotient* siswa sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia terendah berada di kategori sedang sebesar 20% dengan 20%. Sehingga *adversity quotient* siswa mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia.

Tabel 2 Tingkat *adversity quotient* siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia berdasarkan indikator

Indikator	Kategori	Rentang Skor	Sebelum				Setelah			
			F	%	Rata-rata		F	%	Rata-rata	
					Skor	%			Skor	%
Control	Sangat Tinggi	38-44	0	0			6	24		
	Tinggi	31-37	0	0	20		11	44	33	79
	Sedang	24-30	3	12	(R)	4	8	32	(T)	
	Rendah	17-23	19	76		5	0	0		
	Sangat Rendah	11-16	3	12			0	0		
Origin & Owners hip	Sangat Rendah	32-36	0	0			7	28		
	Tinggi									
	Tinggi	27-31	1	4	17	47	11	44	28	79
	Sedang	22-26	2	8	(R)		5	20	(T)	
	Rendah	17-21	8	32			2	8		
Reach	Sangat Rendah	9-16	14	56			0	0		
	Rendah									
	Sangat Tinggi	11-12	0	0			10	40		
	Tinggi	9-10	2	8	6	48	11	44	10	83
	Sedang	7-8	5	20	(R)		3	12	(T)	
Endurance	Rendah	5-6	14	56			1	4		
	Sangat Rendah	3-4	4	16			0	0		
	Sangat Tinggi	21-24	0	0			14	56		
	Tinggi	17-20	3	12	13	53	10	40	20	85
	Sedang	13-16	8	32	(S)		1	4	(T)	
	Rendah	9-12	12	48			0	0		
	Sangat Rendah	6-8	2	8			0	0		
	Rendah									

Pada Tabel 2 tingkat pertama indikator *control* rata-rata skor sebelum diberikan layanan sebesar 20 dengan kategori rendah (R) yakni 45%, namun setelah diberikan layanan rata-rata skor menjadi 33 dengan kategori tinggi (T) yakni 79%. Sehingga indikator *Control* pada *adversity quotient* siswa mengalami peningkatan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia.

Tingkat indikator *origin and ownership* rata-rata skor sebelum diberikan layanan sebesar 17 dengan kategori rendah (R) yakni 47%, namun setelah diberikan layanan rata-rata skor menjadi 28 dengan kategori tinggi (T) yakni 79%. Sehingga indikator *origin and ownership* pada *adversity quotient* siswa mengalami peningkatan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia.

Tingkat indikator *reach* rata-rata skor sebelum diberikan layanan sebesar 6 dengan kategori rendah (R) yakni 48%, namun setelah diberikan layanan rata-rata skor menjadi 10 dengan kategori tinggi (T) yakni 83%. Sehingga indikator *reach* pada *adversity quotient* siswa mengalami peningkatan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia.

Tingkat indikator *endurance* rata-rata skor sebelum diberikan layanan sebesar 13 dengan kategori sedang (S) yakni 53%, namun setelah diberikan layanan rata-rata skor menjadi 20 dengan kategori tinggi (T) yakni 85%. Sehingga indikator *endurance* pada *adversity quotient* siswa mengalami

peningkatan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia Sehingga dapat disimpulkan bahwa *adversity quotient* siswa mengalami peningkatan, terutama dilihat dari segi aspek *adversity quotient* baik itu pada aspek *control*, *origin and ownership*, *reach*, dan *endurance*.

2. Uji Hipotesis

a. Perbedaan *Adversity Quotient* Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Penggunaan Multimedia

Untuk mengetahui perbedaan *adversity quotient* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia dapat menggunakan uji hipotesis penelitian dengan melalui uji *Wilcoxon* menggunakan *spss versi 27*.

Tabel 3 Interpretasi output ranks

		Ranks	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test -	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Pre Test	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

Sumber: Olahan data penelitian 2023

Dari Tabel diatas, diketahui *negative ranks* atau selisih (negatif) dari *adversity quotient* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia untuk *pre test* dan *post test* adalah 0, baik itu pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum Rank yang berarti menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *pre test* ke nilai *post test*. *Positive Ranks* atau selisih (positif) menunjukan ke-25 siswa mengalami peningkatan dari nilai *pre test* ke nilai *post test* terlihat dari *mean rank* atau rata-rata peningkatan sebesar 13.00, sedangkan sum ranks adalah sebesar 325.000.

Tabel 4 Uji *Wilcoxon* untuk perbedaan *adversity quotient* siswa

Test Statistics^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-4.374 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sumber: Olahan data penelitian 2023

Berdasarkan tabel 4, diketahui *asympt.sig (2-tailed)* atau peluang bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan pada *adversity quotient* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia. Dengan

demikian, layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia dapat meningkatkan *adversity quotient* siswa.

b. Pengaruh Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Siswa dengan Penggunaan Multimedia

Untuk menganalisis pengaruh bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia dalam meningkatkan *adversity quotient* siswa dapat menggunakan uji *spearman rank* dengan aplikasi *spss versi 27* dengan hasil berikut

Tabel 5 Uji *spearman rank* pada pengaruh bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia untuk meningkatkan *adversity quotient* siswa

Sumber: Olahan data penelitian 2023

Correlations			Pre Test	Post Test
Spearman's rho	Pre Test	Correlation	1.000	.551**
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	.	.004
	Post Test		25	25
		N	.551**	1.000
	Correlation			
		Coefficient	.004	.
		Sig. (2-tailed)	25	25
	N			

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel 5, diperoleh nilai signifikansi atau *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,004, karena nilai *Sig.(2-tailed)* $0,004 < 0,05$ sesuai dengan pengambilan keputusan bahwa jika nilai signifikansi $< 0,05$ dapat diterima, namun jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak dapat diterima. Sehingga pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia berpengaruh untuk meningkatkan *adversity quotient* siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh hasil koefisien korelasi dengan nilai 0,551 sehingga koefisien determinan dapat dihitung dengan mengkuadratkan koefisien sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 (r)^2 &= (0,551)^2 \\
 &= 0,303 \\
 &= 0,303 \times 100\% \\
 &= 30\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa kontribusi bimbingan klasikal untuk meningkatkan *adversity quotient* siswa sebesar 30% sisanya sebesar 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya seperti penggunaan media lainnya. Sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia terhadap peningkatan *adversity quotient* siswa di SMK Multi Mekanik Masmur.

Dengan demikian, penelitian “Peningkatan *Adversity Quotient* Siswa Melalui Bimbingan Klasikal Dengan Penggunaan Multimedia Di SMK Multi Mekanik Masmur” mampu menjawab penelitian yang diajukan melalui analisis data yang telah diperoleh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dan dicapai, maka dapat dilihat kesimpulan berikut :

1. *Adversity quotient* siswa sebelum diberikan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia lebih dari separuh masih rendah. Sedangkan sesudah diberikan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia sebagian besar *adversity quotient* siswa sangat tinggi dan tinggi. Sehingga terjadi peningkatan *adversity quotient* siswa setelah diberikan bimbingan klasikal dengan penggunaan multimedia.
2. Adanya perbedaan sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan menggunakan multimedia pada *adversity quotient* siswa
3. Bimbingan klasikal dengan menggunakan multimedia berpengaruh terhadap *adversity quotient* siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, Herga Melka., Yakub, Elni., dan Khadijah, Khairiyah. 2022. Pengaruh bimbingan klasikal terhadap perencanaan karir siswa di SMA negeri 1 tambang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 804-809.
- Arifyanto, Alber Tigor., Silondae, Dodi Priatmo., dan Darma, Muhammad Akbar Abdi. (2020). Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan *Adversity Quotient* Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Psychocentrum Review*, 2(1), 37-47.
- Budiman, S., dan Arif, Muhammad. 2017. Keefektifan bimbingan klasikal berbantuan media audio visual dalam upaya mencegah terjadinya pernikahan usia dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(2).
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan Istiwardyanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Isnaeni, Endang., dan Caryono, Suhas. 2014. UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS BIMBINGAN KLASIKAL MELALUI BAHAN AJAR BERBASIS KOMPUTER PADA KELAS XI TPA DI SMK N 1 PURWOREJO (Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling). *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 40-46.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Khasanah, Masro Fatil. 2022. Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap peningkatan Social Needs dan Esteem Needs Siswa Dengan Teman Sebaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9394-9403.
- Maharani, Ika. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Film Bertema Pendidikan dalam Layanan Informasi Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Al Muslim Tambun Bekasi. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 135-146.
- Manurung, Purbatua. 2020. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Maryani, Sri. 2012. Gambaran *Adversity Quotient* pada Siswa Di SMU Negeri 27 Jakarta Pusat. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi: JPPP*, 1(1), 191-196.
- Maulita, Dian Gusti., Yakub, Elni., dan Mardes, Siska. 2023. Pengaruh Bimbingan Klasikal Terhadap Daya Juang Dalam Belajar Siswa Pasca Pandemi Di Sekolah Menengah Atas Negeri

- 12 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 653-662.
- Phoolka, E. S., & Kaur, N. 2012. Adversity Quotient: A new paradigm to explore. *Contemporary Business Studies*, 3(4), 67-78.
- Prasetiawan, Hardi. 2017. Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (Vol. 1, No. 1, pp. 199-204).
- Purba, Mustika Ezrin. 2019. Efektivitas Penggunaan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Padangsidempuan. *Jurnal Edugenesi*, 1(1), 26-26. Sahdu, Nada., Umari, Tri., dan Rusandi, M. Arli. Pengaruh Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Adversity Quotient (Daya Juang) Siswa Di SMA Negeri 1 Tambang. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36-43.
- Sari, Jelika Mutia. 2021. Efektivitas Layanan Informasi Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Orientasi Karir Siswa Dalam Pilihan Jurusan Siswa Di Kelas Viii Smp Al- Wasliyah 30 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1(3).
- Stoltz, Paul G. 2020. *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*. Terjemahan Hermaya. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Ade Erma., Basir, M. Djahir., dan Rusmin, AR. 2018. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 1-13.
- Wira, Alsybri. 2021. Validitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis android mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 3(1), 1-10.
- Yakub, Elni., Al-Jannah, Raudha. Nurhidayah., & Rosmawati. 2021. Perbedaan Tingkat Daya Juang dan Motivasi Berprestasi Siswa Ditinjau dari Pendapatan Orang Tua Saat Pembelajaran Daring selama Pandemi COVID-19. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 4(1), 42-49.