

Pelatihan *Growth Mindset* : Pemberdayaan Remaja Melalui Susun Kata di RW 06 Harapan Mulya

Tashfia Luthfi Nurhidayah¹, Della Nurul Qolbi², Diaska Novemba³, Barry Chester Carlos⁴,
Sarita Candra Merida⁵
Fakultas psikologi, Universitas Bahyangkara

202110515007@mhs.ubharajaya.ac.id
202110515160@mhs.ubharajaya.ac.id
202110515016@mhs.ubharajaya.ac.id
201810515080@mhs.ubharajaya.ac.id
Sarita.candra@dsn.ubharajaya.ac.id

Korespondensi: e-mail: 202110515007@mhs.ubharajaya.ac.id

Accepted: 10/02/2025

Abstract

Harapan Mulya Village is one of the villages in the Bekasi area and has an area of 204,000 Ha. Based on the results of observations and interviews that have been conducted, it is found that there is limited knowledge of insights and information on youth organizations, especially on how to plan for the development of self-potential in adolescents in the future. Therefore, the purpose of this activity is to develop knowledge related to Growth Mindset in youth organizations in Harapan Mulya RW 06. The implementation method used to increase knowledge is through a game and material about Growth Mindset. By providing material about Growth Mindset as psychoeducation to youth organization members, it is hoped that they will be able to increase their knowledge and insight. Before providing the intervention, an assessment was carried out first to determine the appropriate psychoeducation method. The results obtained through this psychoeducation activity are the members of the youth organization become more aware of plans for the future.

Keywords: Psychoeducation, Growth Mindset, Games

Abstrak

Kelurahan harapan mulya merupakan salah satu kelurahan yang ada di wilayah bekasi dan mempunyai luas wilayah seluas 204.000 Ha. Berdasarkan Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa keterbatasan pengetahuan wawasan dan informasi pada remaja karang taruna, khususnya tentang bagaimana rencana pengembangan potensi diri pada remaja untuk kedepannya. Maka dari itu, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan terkait *Growth Mindset* pada remaja karang taruna yang ada di kelurahan harapan mulya RW 06. Metode pelaksanaan yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan adalah melalui sebuah permainan *games* dan materi tentang *Growth Mindset*. Dengan memberikan materi tentang *Growth Mindset* sebagai psikoedukasi kepada anggota karang taruna diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan. Sebelum pemberian intervensi, dilakukan asesmen terlebih dahulu untuk menentukan metode psikoedukasi yang tepat. Hasil yang didapatkan melalui kegiatan psikoedukasi ini adalah para anggota karang taruna menjadi lebih paham tentang rencana untuk kedepannya.

Kata kunci: Psikoedukasi, *Growth Mindset*, Permainan

Pendahuluan

Harapan Mulya adalah kelurahan yang berada di kecamatan medan satria kota bekasi, kelurahan harapan mulya memiliki luas wilayah keseluruhan sekitar 204.000 Ha terletak dekat dengan pusat pemerintahan kota bekasi (Kelurahan Harapan Mulya, 2024). warga Kelurahan Harapan Mulya belum sepenuhnya mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan dengan mudah. Tetapi pada kenyataannya, informasi dan pengetahuan, khususnya terkait dengan *Growth Mindset*, belum didapatkan masyarakat secara menyeluruh. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan remaja karang taruna di RW 06 pada tanggal 16 Desember 2024 ditemukan bahwa para remaja dan orang dewasa karang taruna mempunyai keinginan untuk terus mengembangkan potensi diri dan kemampuannya, mereka membutuhkan pengetahuan untuk menghadapi dunia kerja dan pendidikan yang lebih tinggi.

Growth Mindset adalah salah satu dari dua berbagai jenis mindset yang diperkenalkan oleh Carol Dweck. *Growth Mindset* merupakan suatu kerangka berpikir yang percaya bahwa potensi individu untuk proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui kerja keras dan ketekunan (Dweck, 2007). Orang dengan mindset berkembang mengubah kekurangan menjadi pengalaman belajar dan berusaha untuk memperbaikinya. Seseorang yang memiliki keyakinan bahwa kecerdasan, bakat, kemampuan dapat berubah dan berkembang melalui pembelajaran dan pengalaman.

Dalam konteks pengajaran *Growth Mindset* kepada remaja, penelitian Wahidah et al. (2021) menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dan experiential learning lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional. Metode yang efektif meliputi diskusi kelompok, roleplay, dan aktivitas reflektif yang memungkinkan remaja mengalami langsung prinsip-prinsip *Growth Mindset*. Studi oleh Sheffler & Cheung (2024) juga menemukan bahwa penggunaan teknik mentoring dan peer learning sangat efektif dalam mengembangkan *Growth Mindset*. Menariknya, terdapat hubungan yang signifikan antara games dan pengembangan *Growth Mindset*. Beberapa penelitian menemukan bahwa game-based learning dapat menjadi alat efektif untuk mengembangkan *Growth Mindset* pada remaja (O'Rourke et al., 2014, 2016; Ting & Yeh, 2023). Games edukatif yang dirancang dengan baik memberikan pengalaman kegagalan yang aman dan kesempatan belajar dari kesalahan, komponen penting dalam pengembangan *Growth Mindset*. Yusuf (2023) dalam studinya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pengembangan *Growth Mindset* menghasilkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan self-efficacy siswa.

Dweck (2006) mengemukakan bahwa *Mindset* merupakan kerangka berpikir atau cara pandang yang digunakan untuk memandang serta memahami dunia. Ia juga mengatakan bahwa *Mindset* adalah keyakinan yang dimiliki seseorang (*self-belief*) yang berbentuk skala, yaitu sisi *Growth Mindset* dan *fixed mindset* (Dweck, 2007). Individu dengan *Growth Mindset* yakin akan potensi yang dimiliki dapat berkembang saat melalui tantangan dengan tingkatan yang semakin lama akan semakin menantang (Sembiring, 2017). Ciri-ciri individu yang memiliki *Growth Mindset* adalah memiliki keyakinan bahwa intelegensi, bakat, dan sifat bukan merupakan fungsi hereditas

atau keturunan; menerima tantangan dan bersungguh-sungguh menjalankannya; tetap berpandangan ke depan dari kegagalan; berpandangan positif terhadap usaha; belajar dari kritik; menemukan pelajaran dan mendapatkan inspirasi dari kesuksesan orang lain (Pratiwi et al., 2020).

Dweck (2017) menyatakan bahwa individu yang memiliki *Growth Mindset* memiliki fokus untuk melakukan pembelajaran karena mereka memahami bahwa kemampuan mereka dapat berkembang. Tantangan yang dihadapi dapat menjadi sarana untuk melakukan pengembangan diri. Ketika menghadapi kegagalan, seseorang dapat menemukan strategi dan solusi yang tepat, serta tidak ragu untuk meminta bantuan dari orang lain ketika diperlukan (Westby, 2020). Menurut Hochanadel & Finamore (2015) Individu yang memiliki *Growth Mindset* meyakini bahwa kecerdasan dan kemampuan mereka dapat berkembang seiring waktu.

Ciri-ciri *Growth Mindset*:

Ciri-ciri seseorang dengan *Growth Mindset* menurut Dweck (2015) yaitu, Memiliki keyakinan bahwa kecerdasan, bakat, dan sifat bukanlah hasil mutlak dari keturunan atau hereditas. Mampu menghadapi tantangan dengan tekad dan usaha yang sungguh-sungguh. Tetap fokus ke depan meskipun mengalami kesalahan. Memiliki pandangan positif terhadap usaha. Mampu mengambil pelajaran dari kritik yang diterima. Terinspirasi dan belajar dari keberhasilan orang lain.

Aspek-aspek dalam *Growth Mindset*:

Ada 4 aspek *Growth Mindset* pendapat Dweck (dalam Westby, 2020) yaitu:

1. **Kepercayaan *inteligensi***, Keyakinan bahwa kecerdasan, bakat, dan karakter memungkinkan seseorang untuk berubah dan terus berkembang melalui berbagai upaya.
2. **Keyakinan bahwa tantangan, kesulitan, dan kegagalan merupakan bagian penting dalam pengembangan diri**, akan mencerminkan pandangan individu yang percaya bahwa ketekunan dan kemampuan untuk bertahan dalam menghadapi rintangan akan membawa mereka menuju kesuksesan dan pertumbuhan pribadi.
3. **Kepercayaan bahwa usaha dan kerja keras memegang peranan penting dalam kesuksesan**, akan mencerminkan keyakinan individu bahwa dengan memberikan usaha terbaik dan berfokus pada kerja keras, mereka akan mencapai hasil yang maksimal dan meraih kesuksesan di masa depan.
4. **Keyakinan bahwa kritik dan masukan dari orang lain (feedback)**, menunjukkan bahwa individu percaya bahwa kritik konstruktif dapat menjadi sumber motivasi untuk memperbaiki diri dan mengevaluasi langkah-langkah yang telah diambil, demi pencapaian yang lebih baik di masa depan.

Dari uraian di atas, faktor-faktor yang mendukung *Growth Mindset* meliputi kepercayaan bahwa intelegensi, bakat, dan karakter seseorang dapat dikembangkan seiring waktu. Selain itu, terdapat keyakinan bahwa usaha dan kerja keras berkontribusi besar terhadap kesuksesan, serta pentingnya menerima kritik dan saran dari individu lain sebagai umpan balik yang konstruktif untuk pencapaian. Tak kalah penting, adanya keyakinan bahwa kegagalan, kesulitan, dan

hambatan merupakan bagian penting dalam proses pengembangan diri. Menurut penelitian Pratiwi et al. (2020) kegiatan pemberian materi terkait *Growth Mindset* sebagai usaha mempersiapkan diri memasuki dunia kerja mampu meningkatkan pengetahuan dan juga wawasan. Dengan diberikannya intervensi berupa pemberian pengetahuan dan pemahaman terkait *Growth Mindset* didalam diri, diharapkan para remaja dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik dan terarah, sebagai upaya meningkatkan kesiapan dan ketahanannya dalam memasuki dunia kerja kelak.

Menurut Penelitian Megawanti et al. (2022) menunjukkan bahwa siswa remaja yang memiliki *Growth Mindset* lebih mampu menghadapi tantangan dan terus belajar untuk meningkatkan kemampuan mereka serta masih banyaknya siswa yang masih merasa canggung, tertutup, memilih untuk diam, dan enggan berpendapat karena kurangnya motivasi. Mereka enggan menyampaikan cita -cita mereka karena khawatir menanggung malu tidak sanggup meraihnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari et al. (2024) menunjukkan bahwa *Growth Mindset* berperan signifikan dalam meningkatkan *career adaptability* mahasiswa di Jawa Barat. *Growth Mindset* memiliki kontribusi signifikan terhadap *career adaptability* mahasiswa dengan *Growth Mindset* cenderung lebih siap dalam menghadapi tantangan dan memiliki keinginan kuat untuk belajar serta berperan penting dalam adaptabilitas karir mereka. Dengan demikian, pengembangan *Growth Mindset* pada mahasiswa dapat menjadi strategi efektif untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dalam masa peralihan dari lingkungan pendidikan menuju dunia profesional.

Menurut hasil dari penelitian - penelitian terkait bahwa dalam hal ini juga terjadi pada remaja karang taruna RW 06 yang keterbatasan pengetahuan dan informasi mengenai potensi dan arah hidup untuk kedepannya. Oleh karena itu, penting untuk memberikan psikoedukasi kepada warga Kelurahan Harapan Mulya dengan tujuan menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman sehingga literasi mengenai *Growth Mindset* pun meningkat.

Metode Pelaksanaan

Penelitian yang dilakukan pada kegiatan ini adalah riset deskriptif. Menurut Bahiyah & Gumiandari (2024) pada penelitian deskriptif, peneliti mengumpulkan data berupa teks, gambar, kata-kata atau bentuk data non-angka lainnya, hal itu disebabkan oleh adanya pendekatan kualitatif dan diperoleh secara langsung dari suatu sumber asli yang ditemukan. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terutama pemberian materi kepada para remaja karang taruna untuk meningkatkan literasi tentang *Growth Mindset* dilakukan dengan cara psikoedukasi serta sedikit permainan seputar game yang berhubungan dengan materi yang diberikan. Game yang akan dimainkan adalah menyusun kata. Menurut Komalasari (2010), permainan menyusun kata atau *scramble* yaitu permainan yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep.

Menurut Asih (2013) permainan menyusun kata atau *scramble* memiliki tujuan berupa dampak instruksional dan dampak pengiring pada siswa maupun remaja. Dampak instruksional permainan *scramble* yaitu remaja menjadi lebih aktif, berani mengemukakan pendapat dan aktif berdiskusi. Sedangkan dampak pengiringnya adalah mampu meningkatkan kerjasama secara kooperatif untuk mengerjakan tugas, lebih bertanggung jawab dan meningkatkan rasa percaya diri. *Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang berarti perebutan, pertarungan, perjuangan.

Tabel 1. Rencana Pelaksanaan Program Kegiatan Psikoedukasi

No	Kegiatan	Minggu ke-			
		I	II	III	IV
1.	Membangun <i>Rapport</i>	✓			
2.	Asesmen: Wawancara		✓		
3.	dan Observasi		✓		
4.	Penyusunan kerangka games			✓	
5.	Pelaksanaan Psikoedukasi				✓
6.	Membangun <i>Rapport</i>				✓

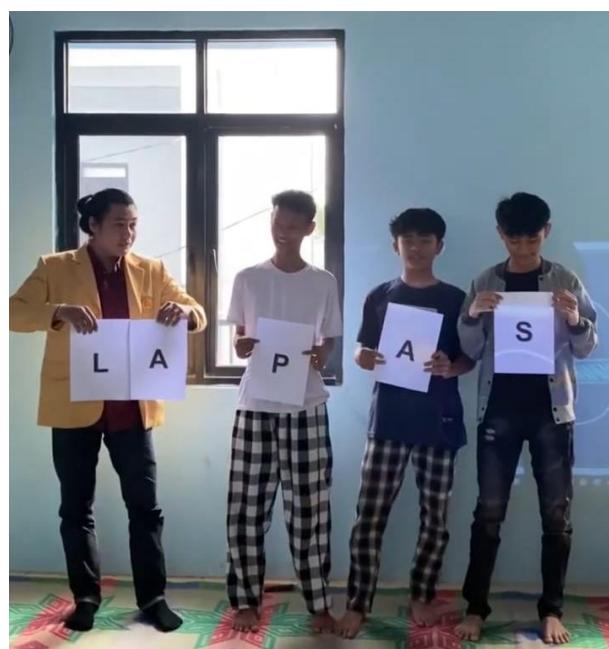
Pada minggu pertama tanggal 1 November 2024 melakukan diskusi dua arah dengan ketua RW 06 guna mengetahui permasalahan apa yang terjadi pada remaja maupun dewasa awal. Lalu, pada tanggal 16 November 2024 saat sebelum melaksanakan wawancara, dilakukan terlebih dahulu pendekatan dengan para anggota karang taruna (membangun rapport) agar lebih terbuka untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan. Wawancara dilakukan kepada para anggota karang taruna yang ada di RW 06. Wawancara dilakukan setelah mendapatkan data dari hasil observasi yang telah dilakukan, Psikoedukasi dilakukan dengan cara ceramah, diskusi, dan setelah bermain games tentang *Growth Mindset*. Hal ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan pemahaman seluruh para anggota karang taruna RW 06 tentang *Growth Mindset*. Setelah mengetahui dan memahami tentang *Growth Mindset*, diharapkan dapat mudah menemukan dan mengembangkan potensinya, tidak hanya dapat menemukan potensi diri mereka, tetapi juga supaya lebih terarah dan efektif.



Gambar 2. Wawancara Dan Observasi Anggota Karang Taruna

Setelah melakukan wawancara dan observasi, kemudian kami melakukan kegiatan dengan berjudul “Pelatihan Growth Mindset : Pemberdayaan Remaja Melalui Susun Kata di RW 06 Harapan Mulya”. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 21 Desember 2024 pada pukul 14.00 WIB sampai dengan selesai, bertempat di Kantor Sekretariat RW 06, Kelurahan Harapan Mulya, Kecamatan Medan Satria, Kota Bekasi, yang diikutin oleh 9 orang anggota Karang Taruna RW 06.

Kegiatan ini diawali dengan adanya game yang berjudul suka-suka atau susun kata. Games ini bertujuan untuk melatih dan mengembangkan *Growth Mindset* para anggota karang taruna. Kegiatan ini mendapatkan respon positif dari para anggota karang taruna. Hal ini terlihat dari antusiasme para anggota karang taruna dalam memainkan games susun kata ini. Mereka terlihat bersemangat dan sangat antusias dalam berkompetisi di games tersebut.



Gambar 3. Kegiatan Games Susun Kata

Kemudian, kegiatan selanjutnya adalah pemberian psikoedukasi pada para anggota Karang Taruna. Tema psikoedukasi yang diberikan yaitu *Growth Mindset*. Pemberian materi tentang *Growth Mindset* ini diberikan oleh Ibu. Dosen Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog. Psikoedukasi ini bertujuan untuk membangun dan mengembangkan *Growth Mindset* atau pikiran yang lebih terbuka yang dimiliki para anggota karang taruna agar mereka mau untuk berkembang dalam hal pendidikan dan pekerjaan atau karir yang mereka inginkan.



Gambar 4. Psikoedukasi Mengenai *Growth Mindset*

Mereka juga harus menanamkan keyakinan pada diri sendiri bahwa mereka mampu mencapai tujuan tersebut. Keyakinan ini dapat diperkuat dengan terus belajar, berusaha secara konsisten, serta memperkaya diri melalui pengalaman dan pengetahuan yang relevan. Selain itu, penting bagi mereka untuk memanfaatkan berbagai peluang pelatihan atau magang yang dapat memberikan pengalaman praktis dan memperluas jaringan profesional. Dengan semangat dan komitmen yang kuat, mereka tidak hanya akan mengembangkan keterampilan, namun juga dapat membentuk rasa percaya diri yang diperlukan untuk meraih kesuksesan di masa mendatang.

Kami berharap adanya sosialisasi ini memberikan manfaat bagi para pemuda di Kelurahan Harapan Mulya RW. 06. agar tidak terus-menerus berada di zona itu-itu saja. Pemuda merupakan aset penting dalam membangun desa, jadi melibatkan mereka di berbagai kegiatan yang menantang tentunya akan membuka peluang untuk pengembangan diri serta peningkatan keterampilan. Melakukan kegiatan sosial seperti program pengembangan pemuda diharapkan akan menolong para pemuda di Kelurahan Harapan Mulya RW. 06 untuk mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kecakapan, serta dapat membantu diri mereka agar bisa keluar dari situasi yang stagnan.

Hasil dan Pembahasan Kegiatan

Kami mengamati adanya perubahan sikap positif di kalangan anggota Karang Taruna RW 06 setelah mereka memahami pentingnya meningkatkan kemampuan diri

dan memanfaatkan peluang baru. Anggota karang taruna menunjukkan antusiasme yang tinggi dan semangat yang lebih besar dalam mengejar cita-cita dan meraih prestasi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi tentang *Growth Mindset* pada dewasa Awal.

Kegiatan psikoedukasi ini juga mendapatkan respons yang baik dari para anak karang taruna. terlihat dari antusiasme para anggota Karang Taruna dalam menyampaikan pendapat dan pemahaman mereka tentang pertumbuhan pola pikir mereka. Mereka mengaku sebelum diberikan ceramah dan edukasi, mereka tidak mengetahui bahwa bagaimana kedepannya nya, apa yang harus mereka lakukan kedepannya. Namun setelah diberikan edukasi tentang *Growth Mindset*, banyak remaja Karang Taruna yang dapat mengetahui dan memahami apa yang bisa mereka kembangkan saat nanti sudah lulus sekolah, mau kuliah ataupun kerja. Mereka memahami bahwa dengan pola pikir yang berkembang, mereka dapat menghadapi tantangan dengan cara yang lebih positif dan memiliki gambaran bagaimana rencana untuk kedepannya sebagaimana penelitian Dweck (2006) menyebutkan bahwa *Growth Mindset* dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ketahanan dalam menghadapi tantangan. Hal ini relevan dengan respons positif yang diperoleh dari anggota Karang Taruna, yang menunjukkan peningkatan pemahaman mereka tentang perencanaan masa depan setelah mengikuti edukasi tersebut.

Tabel 1. Rata-Rata Jawaban Mengenai Evaluasi Dari Para Peserta

No	Pernyataan	Rata-rata jawaban
1.	Kegiatan ini membantu saya untuk mengembangkan potensi yang lebih baik	Setuju (Ya)
2.	Saya Menyadari pentingnya usaha dan proses dalam mencapai tujuan	Setuju (Ya)
3.	Kegiatan ini dirancang dengan cara yang menarik dan interaktif	Setuju (Ya)
4.	Fasilitator menjelaskan materi dengan jelas dan mendukung partisipasi peserta	Setuju (Ya)
5.	Saya mulai memahami bahwa kegagalan adalah bagian dari proses belajar	Setuju (Ya)
6.	Durasi kegiatan ini sudah cukup untuk memahami materi dengan baik	Setuju (Ya)
7.	Saya dapat mengikuti kegiatan ini dengan baik	Setuju (Ya)

8. Saya merasa puas dengan keseluruhan penyelenggara Setuju (Ya)
acara ini
9. Saya merasa antusias selama kegiatan ini berlangsung Setuju (Ya)
10. Saya mendapat wawasan baru dari kegiatan ini yang Setuju (Ya)
sebelumnya tidak saya miliki
-

Hasil evaluasi ini menunjukkan data bahwa para peserta rata-rata setuju pada kegiatan pemberdayaan dewasa atau remaja dengan menerapkan *Growth Mindset* memberikan manfaat mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta. Psikoedukasi tentang *Growth Mindset* yang diberikan memberi dampak positif bagi remaja yang ikut serta. Mayoritas hampir semua peserta remaja karang taruna merasa kegiatan ini menyenangkan, bermanfaat, dan memberikan wawasan baru tentang pentingnya usaha, belajar dari kesalahan dan belajar dalam menghadapi tantangan. hanya satu orang yang merasa belum cukup puas mengenai kegiatan ini, Psikoedukasi ini tidak hanya membantu mereka memahami konsep *Growth Mindset*, tetapi juga memotivasi mereka untuk mengubah cara berpikir terhadap kegagalan dan kesuksesan.

Remaja karang taruna dilingkungan RW 06 ini mengungkapkan bahwa kegiatan tersebut mampu mendorong mereka untuk lebih percaya diri, terbuka terhadap pembelajaran, dan aktif dalam mengembangkan potensi diri. Mereka berharap kegiatan seperti ini dapat dilakukan lebih sering, sehingga mereka dapat terus memperkuat pola pikir positif dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka menyarankan agar psikoedukasi ini dilengkapi dengan contoh praktis atau simulasi, agar materi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam situasi nyata.

Kesimpulan

Psikoedukasi tentang *Growth Mindset* yang diberikan telah berjalan dengan baik. Hasil dari psikoedukasi tersebut adalah anak Karang Taruna memiliki pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik terkait pentingnya memiliki pola pikir yang berkembang. Karang Taruna pun mulai terbuka untuk menerima tantangan baru, belajar dari kegagalan, dan mengembangkan potensi diri mereka secara lebih optimal. Ditambah dengan adanya pemasangan poster di tempat-tempat yang sering dilewati oleh warga sekitar RW.06 diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman yang sudah diperoleh. Serta hasil pengisian form evaluasi peserta yang sudah diolah diketahui bahwa adanya manfaat yang dirasakan oleh peserta setelah mengikuti kegiatan pengabdian. para peserta memberikan penilaian yang tergolong baik. dibuktikan dari rentang nilai yang didapatkan dari peserta berada pada range sangat baik hingga baik. Penilaian yang tergolong baik ini meliputi pada semua aspek, mulai dari pemateri, materi yang diberikan, pelaksanaan acara hingga manfaat yang dirasakan setelah mengikuti kegiatan

ini. setelah mengikuti kegiatan ini diharapkan dapat membantu untuk lebih mempersiapkan diri dengan lebih baik dan terarah.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kelurahan Harapan Mulya Kota Bekasi, Bapak ketua RW.06 serta anggota Karang Trauna atas partisipasi dan keterbukaannya dalam berbagi pengalaman serta mengikuti program ini dengan antusias. Peneliti juga berterima kasih kepada Ibu Meri selaku Dosen Pembimbing, fasilitator, dan Psikolog yang telah memberikan bimbingan dan dedikasi luar biasa dalam memastikan kegiatan ini berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat tidak hanya kepada para peserta tetapi juga bagi keluarga peserta.

Daftar Pustaka

- Asih, R. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Scrambel Berbasis Powerpoint Pada Peserta didik Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Bahiyah, U., & Gumiandari, S. (2024). Upaya Menumbuhkan Self-Confidence Berbicara Bahasa Arab Melalui Aplikasi Plotagon Pada Mahasiswa Iain Syekh Nurjati Cirebon. *Educational Journal: General and Specific Research*, 4(Juni), 324.
- Dweck, C. (2017). Mindset : Changing The Way You Think To Fulfil Your Potential. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset - The new psychology of success*. Random House. (1st ed.).
- Dweck, C. S. (2007). *Change your mindset change your life*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. The Random House Publishing Group.
- Dweck, Carol. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. PT Serambi Ilmu Semesta.
- Dweck S., C. (2015). Carol Dweck Revisits the “Growth Mindset.” *Education Week*, 35(05).
- Hochanadel, A., & Finamore, D. (2015). Fixed And Growth Mindset In Education And How Grit Helps Students Persist In The Face Of Adversity. *Journal of International Education Research (JIER)*, 11(1), 47–50. <https://doi.org/10.19030/jier.v11i1.9099>
- Kelurahan Harapan Mulya. (2024). *Profil Kelurahan*. Diakses pada 11 Januari 2025, dari <https://kel-harapanmulya.bekasikota.go.id/profil-kelurahan>
- Komalasari, K. (2010). Komalasari, Kokom. 2010. “Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi”. Bandung: Refika Aditama. E-Book.
- Megawanti, P., Andayanti, W., & Ikhwati, A. (2022). *Edukasi Pentingnya Memiliki Growth Mindset pada Peserta Didik di SMA Leppesa 2 Cililin Bandung Barat*.
- O'Rourke, E., Haimovitz, K., Ballweber, C., Dweck, C., & Popović, Z. (2014). Brain points. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3339–3348. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557157>

O'Rourke, E., Peach, E., Dweck, C. S., & Popovic, Z. (2016). Brain Points. *Proceedings of the Third (2016) ACM Conference on Learning @ Scale*, 41–50.

<https://doi.org/10.1145/2876034.2876040>

Pratiwi, M., Anggraini, D., Mardhiyah, S. A., & Iswari, R. D. (2020). Mengembangkan *Growth Mindset* Mahasiswa Sebagai Usaha Mempersiapkan Diri Memasuki Dunia Kerja. *Psychology Journal of Mental Health*, 2(2), 24–34. <https://doi.org/10.32539/pjmh.v2i2.34>

Puspitasari, I., Gunawan, G., & Dwijayanthi, M. (2024). Peran *Growth Mindset* terhadap Career Adaptability Mahasiswa di Jawa Barat. *Humanitas*, 8(1), 29–46. <https://kpbu.kemenkeu.go.id>

Sembiring, T. (2017). Konstruksi Alat Ukur Mindset. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 1(1). <https://doi.org/10.28932/humanitas.v1i1.402>

Sheffler, P., & Cheung, C. S. (2024). *Growth Mindset* and social comparison effects in a peer virtual learning environment. *Social Psychology of Education*, 27(2), 493–521. <https://doi.org/10.1007/s11218-023-09850-7>

Ting, Y.-S., & Yeh, Y. (2023). Growth-mindset intervention effects and the relationship of mindset, hope belief, and self-efficacy during creativity game-based learning. *Interactive Learning Environments*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2170418>

Wahidah, F. R., Setyadi, E. J., & Grafiyana, G. A. (2021). Efektivitas Pelatihan *Growth Mindset* Pada Siswa SMA. *Psycho Idea*, 19(1), 103. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.9147>

Westby, C. (2020). *Growth Mindsets: Ideas from Carol Dweck*. <http://www.sagepub.co.uk/customercare.nav>

Yusuf, D. F. (2023). Pendekatan Game-based Learning untuk Pendidikan Kewirausahaan: Memotivasi Siswa dan Mengembangkan Jiwa Entrepreneur pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 236–247.