

Gambaran *Grit* Pada Mahasiswa yang Memiliki *Online Shop*

Albertus Suhardinata Dharmawan
asuhardinata@gmail.com
Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Abstrak—Kemajuan teknologi membuat segala hal menjadi cepat sehingga membuat banyak perubahan di berbagai sektor termasuk sektor industri. Proses transaksi jual beli sekarang sudah dapat dilakukan secara digital dan *online*. Kemajuan ini dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk mendapatkan pemasukan guna memenuhi kebutuhan. Permasalahan yang muncul ketika mahasiswa memiliki *online shop* adalah bagaimana proses perkuliahan dan bisnis *online shop* berjalan optimal? *Grit* adalah kombinasi antara konsistensi dengan minat (*passion*), yaitu konsistensi dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam periode yang lama, dan ketekunan usaha (*perseverance*) yang berarti kemampuan untuk mengatasi keinginan untuk menyerah (Duckworth, 2016). *Grit* menjadi salah satu pembeda sehingga *online shop* dan perkuliahan dapat berjalan bersama dan optimal. Peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui gambaran *grit* pada mahasiswa yang memiliki *online shop*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe fenomenologi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode *theory led*, khususnya analisis deduktif. Informan penelitian merupakan mahasiswa strata S1 dengan nilai IPK minimal 2,75 dan usia *online shop* di atas 1 tahun. Hasil penelitian menemukan bahwa *grit* kedua informan sama dengan teori yang ada. Terdapat 4 aspek yakni (1) *interest*; (2) *practice*; (3) *purpose*, dan (4) *hope* terdapat juga faktor yang memengaruhi pertumbuhan *grit* yakni (1) pola asuh; (2) budaya, dan (3) pengalaman. Namun, peneliti menemukan faktor lain yakni keadaan di mana informan dipaksa mandiri karena mahasiswa harus merantau sehingga jauh dari orang tua.

Kata kunci: *grit*; *online shop*; *perseverance*

Abstract—*Technological advances make everything run fast, and therefore, there are many changes in various sectors including the industrial sector. The transaction process of buying and selling can now be done digitally and online. College students have taken an advantage of this progress to earn income to meet their needs. The problem that arises when students have an online shop is how can they balance their study with their online business so both run optimally? Grit is a combination of consistency with passion, specifically consistency with goals that have been set for a long period of time, and perseverance which means the ability to overcome a desire to give up (Duckworth, 2016). Grit is a distinctive factor that might influence their success to run both online shop and study at the same time. This study aimed to describe grit among college students who have an online shop. This research used a qualitative approach, specifically a phenomenological method. The data obtained were analyzed using theory-led thematic analysis, especially deductive analysis. Informants were undergraduate students with a minimum GPA of 2.75 and the length of time running the online shop was over 1 year. The results of the study showed that the grit of the two informants was consistent with the existing theory. There were 4 aspects, namely (1) interest; (2) practice; (3) purpose, and 4) hope, and the factors that influenced the growth of grit were (1) parenting; (2) culture, and (3) experiences. Additionally, another factor might also influence, which is the situation where the informants were forced to be independent because they had to leave their parents for studying.*

Keywords: *grit*; *online shop*; *perseverance*

Pendahuluan

Teknologi informasi berkembang cepat dan memengaruhi berbagai kehidupan, salah satunya pada sektor industri. Pada sektor industri sudah terintegrasi dengan kemampuan *cyber* dan sudah terkoneksi dengan internet yang disebut era industri 4.0, yaitu adanya integrasi dari *Cyber Physical System* (CPS) dan *Internet of Things and Services* (IoT dan IoS) ke dalam proses industri meliputi manufaktur dan logistik serta proses lainnya (Kagermann dalam Prasetyo & Sutopo, 2018). Kemajuan ini membuat segala sesuatu menjadi semakin mudah karena sudah menggunakan teknologi dan sudah terkoneksi dengan internet, istilahnya dunia sudah berada di dalam genggaman, semua orang yang sudah terkoneksi dengan internet dapat dengan bebasnya mengakses informasi apa saja, di mana saja, dan kapan saja. Peminat internet terus meningkat, menurut data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Pada tahun 2017, pengguna internet di Indonesia sebesar 54,68% sedangkan pada tahun 2018 meningkat menjadi 64,8%. Ada pun persentase pertumbuhan dalam satu tahun sebesar 10,12% (APJII, 2018).

Pertumbuhan pengguna internet juga berkorelasi dengan pertumbuhan transaksi *online*, pada tahun 2017 sebesar 28,1

juta jiwa melakukan transaksi *online*. Sedangkan tahun 2018 meningkat menjadi 31,6 juta jiwa dengan penetrasi sekitar 11,8% dari total populasi. Jumlah ini diprediksikan akan terus meningkat setiap tahunnya. Puncaknya terjadi pada tahun 2022 jumlah pembeli akan meningkat menjadi 43,9 juta pembeli dengan penetrasi 15,7% dari jumlah penduduk Indonesia statista (dalam databoks.katadata.co.id, 2018). Peningkatan ini terjadi karena adanya kepercayaan bertransaksi *online* sebesar 62,8% dan masyarakat mengaku bertransaksi melalui koneksi internet (*online shop*) sudah cukup aman (APJII, 2018).

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa prospek *online shop* di Indonesia sangatlah baik, hal ini juga didukung dengan keberadaan *e-commerce* yang memfasilitasinya, dari banyaknya *e-commerce* yang bermunculan terdapat empat *e-commerce* yang paling sering digunakan di antaranya Shopee (11,2%); Bukalapak (8,4%); Lazada (6,7%); dan Tokopedia (4,3%). Sebanyak 53,4% mengaku tidak pernah mengunjungi *e-commerce* dan sebesar 16% terbagi dalam beberapa *e-commerce* lainnya (APJII, 2018). Kemudahan berjualan dan bertransaksi secara *online* ini dimanfaatkan secara baik oleh generasi millineal, salah satunya adalah kalangan mahasiswa. Sebanyak 42% pelaku *e-commerce* berada

di usia 21 – 30 tahun, 9% berusia 20 tahun ke bawah, 38 % berusia 31 - 40 tahun, dan 11% berusia 41 tahun ke atas (Paypal.inc, dalam databoks.katadata.co.id, 2019).

Keberadaan *e-commerce* sangat menguntungkan bagi para calon pengusaha yang memiliki modal terbatas, karena lapak berjualan yang semulanya fisik berubah menjadi bentuk elektronik. Hal ini membuat siapa saja dapat melakukan bisnis *online* termasuk mahasiswa yang memiliki modal sangat terbatas karena mereka dapat berperan sebagai *reseller*, yang merupakan metode jual beli secara *online* tanpa harus memiliki stok barang, karena seorang *reseller* sudah memiliki jalinan kerja sama dengan perusahaan/toko lain yang memiliki barang yang sesungguhnya. Bisnis *online* juga banyak diminati oleh generasi muda. Muda dan sukses sudah bukan lagi hal mustahil di era teknologi digital ini. Jonathan Septian Hendra adalah salah satunya. Pemuda yang masih berstatus sebagai pelajar ini telah lebih dari empat tahun menjalankan bisnis *online* sebagai pemilik Shopyz.id. Ia dapat meraup untung 10 hingga 20 juta per bulannya (pikiran rakyat.com, 2019). Bukan hanya pada pelajar, hal serupa juga terjadi pada mahasiswa, salah satunya adalah Kolaliandri Ginting yang mampu meraup keuntungan sekitar Rp 800 juta selama berjualan *online* di Bukalapak.

(liputan6.com, 2018). Kolaliandri pun menargetkan keuntungan Rp 1 miliar di tahun 2018, dan meningkat 2 kali lipat di tahun 2019. Kolaliandri sadar bahwa kepuasan konsumen merupakan hal yang utama. Oleh karena itu ia menjaga kualitas produknya agar bisnisnya dapat terus bertumbuh dan bersaing (howmoneyindonesia.com, 2018).

Berdasarkan kedua kasus di atas dapat dilihat sebuah karakter positif di mana kedua pemuda ini memiliki harapan yang tinggi pada bisnisnya, dan di dalam memulai bisnisnya mereka selalu memperbaiki dan mempertahankan kualitas produknya agar bersaing di pasaran tanpa melupakan tugas utamanya sebagai pelajar ataupun mahasiswa.

Grit merupakan karakter positif yang perlu dimiliki mahasiswa agar dapat menjalankan dua aktivitas dengan seimbang dan optimal. Duckworth (2016) mengatakan bahwa *grit* merupakan alat prediksi yang ampuh untuk memprediksi kesuksesan seseorang. *Grit* digambarkan sebagai sesuatu hal kemampuan seseorang untuk tetap semangat dan tekun untuk mencapai suatu tujuan jangka panjang. Walaupun di dalam menghadapi hal itu akan adanya banyak permasalahan yang muncul, individu tetap tekun memperbaikinya hingga ia menjadi sukses, satu per satu rintangan dilewati hingga akhirnya sampai pada garis *finish*.

Hochanadel dan Finamore (2015) memperkuat pernyataan di atas, bahwa *grit* dapat mengubah keyakinan siswa yang berpendapat kegagalan merupakan sesuatu hal yang permanen. Adanya *grit* dapat mengubah pola pikir dari siswa bahwa tidak ada sesuatu hal yang mustahil di dalam meraih kesuksesan. Izaach (2017) memaparkan bahwa individu yang memiliki nilai *grit* yang tinggi akan mendapatkan kesuksesannya.

Grit adalah perpaduan antara *passion* yang berarti konsistensi dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam periode yang lama dan *perseverance* yang berarti kemampuan untuk mengatasi keinginan untuk menyerah, kemampuan bekerja keras dan menyelesaikan sesuatu yang sudah di mulai (Duckworth,dkk 2007). *Grit* memiliki 4 aspek (1) *interest*: menikmati apa yang sedang dilakukan, (2) *practice*: melakukan latihan untuk meningkatkan kelemahan, dan terus melakukan perbaikan, (3) *purpose*: mempercayai bahwa pekerjaan yang dilakukan penting, dan berdampak bagi orang lain, (4) *hope*: percaya pada kemampuan yang dimiliki untuk berprestasi, dan mengatasi permasalahan (Duckworth,dkk 2007). *Grit* menjadi penting untuk dimiliki oleh mahasiswa yang memiliki *online shop*, agar mereka mampu tetap menjalani dua hal secara bersamaan dengan optimal dan tidak mengorbankan salah satu hal demi

hal lainnya, serta mereka tetap menyelesaikan apa yang mereka mulai seberat apa pun permasalahan yang mereka alami.

Selain aspek terdapat pula faktor yang dapat memengaruhi *grit* (Duckworth, 2016). *Pertama*, pola asuh menjadi suatu hal yang penting dalam memengaruhi *grit*. Pola asuh yang diberikan orang tua akan berdampak langsung, tentunya pribadi anak akan berbeda jika diasuh oleh orang tua yang suka memberikan tuntutan dan tidak, agar anak memiliki *grit*. Duckworth menyarankan pola pengasuhan berwibawa (*wise parenting*), inti dari pola pengasuhan ini adalah memberikan dukungan pada anak serta tetap memberikan tuntutan (target) tertentu, dengan adanya hal ini anak akan terus berkembang dan tidak merasa stress atau tertekan, karena dukungan dan tuntutan berimbang, mereka akan merasa tertantang untuk menyelesaikan tuntutan tersebut, dan berusaha memperbaiki kekurangan yang ada untuk mencapai target yang telah ditetapkan. *Kedua*, Lapangan Bermain untuk ketabahan, yang dimaksud lapangan bermain adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk melakukan dan mengembangkan *grit*, salah satunya adalah kegiatan yang bersifat tidak wajib (pilihan). Ekstrakurikuler pada Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) pada mahasiswa

contohnya. Penelitian yang dilakukan oleh Duckworth menyatakan bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang tepat untuk mengembangkan *grit* karena pada kegiatan ini ada kombinasi antara tantangan dan motivasi, namun tetap berada di dalam minat individu. *Ketiga*, Budaya ketabahan, budaya didefinisikan sebagai norma dan nilai bersama yang dianut oleh sekelompok orang, budaya menjadi penting di dalam pertumbuhan *grit* karena dengan adanya budaya *grit* maka individu juga akan memiliki *grit*. Chambliss (dalam Duckworth, 2016) mengatakan bahwa: ada dua cara untuk mendapatkan *grit*, cara pertama adalah cara sulit yaitu dengan cara melakukannya sendiri, dan yang kedua adalah cara yang mudah, yaitu dengan cara bergabunglah atau berkumpul dengan orang-orang yang memiliki *grit*. Karena manusia memiliki kecenderungan untuk mengikuti budaya yang ada di sekitarnya, ia akan menyesuaikan.

Dengan adanya pernyataan di atas dapat dilihat bahwa *grit* sangatlah penting untuk dimiliki, agar individu tetap bertahan dan tidak menyerah di dalam menghadapi tantangan yang ada. Dengan *grit*, mahasiswa yang memiliki *online shop* juga dapat mempertahankan apa yang sudah mereka mulai untuk mencapai target yang telah ditetapkan. Berdasarkan penelitian sebelumnya kebanyakan penelitian *grit*

merupakan penelitian kuantitatif yang menghubungkan *grit* dengan karakter positif lainnya seperti *psycap*, *well-being*, dan lain sebagainya seperti penelitian berikut ini.

Rosyadi dan Laksmiwati (2018) meneliti mengenai hubungan antara *grit* dan *Subjective Well Being* (SWB) pada mahasiswa psikologi UNESA angkatan 2017. Uji hubungan yang dilakukan menggunakan *Spearman's rho*. dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) hal ini menunjukkan *grit* secara signifikan memiliki hubungan positif bertaraf sedang dengan SWB. Tiara dan Rostiana (2018) juga melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *grit* dan kepuasan kerja pada keterikatan kerja generasi millennial. *Grit* memiliki peranan sebesar 22% ($R^2 = 0.22$, $p < 0.01$) terhadap keterikatan kerja. Sampai saat ini Penelitian mengenai *grit* masih terfokus pada penelitian kuantitatif belum ada penelitian yang benar-benar membahas *grit* secara kualitatif sehingga peneliti menjadi tertarik untuk membahas bagaimana gambaran *grit* khususnya pada mahasiswa yang memiliki *online shop*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran *grit* pada mahasiswa yang memiliki *online shop*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada ilmu psikologi, khususnya pada bidang minat

psikologi industri dan organisasi, mengenai *grit* dan juga mahasiswa yang memiliki *online shop*. Penelitian dan pengembangan teori *grit* di Indonesia masih terbilang sangat minim. Penelitian ini juga diharapkan dapat memiliki manfaat terhadap mahasiswa yang memiliki *online shop*, *e-commerce* dan peneliti selanjutnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena peneliti bertujuan ingin mengeksplorasi secara lebih mendalam gambaran *grit* yang ditelaah menggunakan 4 aspek *grit* pada mahasiswa yang memiliki *online shop*. Penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan untuk memahami kompleksitas manusia secara mendalam yaitu bukan sekedar mencari “apa” dan “seberapa banyak” namun “bagaimana” dan “kenapa” (Poerwandari, 2017). Jenis pendekatan ini tepat digunakan untuk menggali mengenai gambaran *grit* pada mahasiswa yang memiliki *online shop* di mana hal ini tidak dapat dilakukan menggunakan pendekatan lainnya. Peneliti juga mengambil pendekatan ini karena kurangnya penelitian kualitatif yang membahas mengenai *grit* terutama bagi mahasiswa yang memiliki *online shop*.

Tipe penelitian yang peneliti gunakan adalah fenomenologis,

dikarenakan peneliti ingin melihat secara mendalam gambaran *grit* pada mahasiswa yang memiliki *online shop*. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Giorgi (dalam Groenewald, 2004) penelitian fenomenologis digunakan untuk menggambarkan fenomena yang ada seakurat mungkin, berdasarkan fakta-fakta yang ada. Peneliti menilai metode ini cocok digunakan agar peneliti dapat melihat secara jelas dan mendalam bagaimana pengalaman informan secara menyeluruh dari mahasiswa yang memiliki *online shop* yang sudah berjalan dalam jangka waktu lama.

Peneliti dalam melakukan proses penelitian dibantu oleh dua orang informan. Karakteristik informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan S1, memiliki IPK lebih dari 2,75 dan memiliki *online shop* menggunakan *e-commerce* dengan usia usaha minimal 1 tahun serta merupakan *reseller*. Cara mendapatkan informan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan proses menentukan informan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu (Poerwandari, 2017). Metode pengumpulan data yang peneliti pilih adalah wawancara. Menurut Poerwandari (2017), wawancara adalah percakapan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Jenis wawancara yang digunakan adalah

wawancara mendalam (*in-dept interview*) yang bertujuan untuk untuk mendapatkan data yang kaya untuk menambah pemahaman peneliti mengenai fenomena yang diteliti (Minikel-Lacocque, 2018).

Dalam melakukan penelitian, peneliti akan melakukan proses wawancara dengan menggunakan alat bantu *guideline interview* semi terstruktur. *Guideline interview* yang dibuat berdasarkan dengan teori *grit*. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik deduktif (*theory-led thematic analysis*). Analisis deduktif adalah proses mengkode informasi, yang dapat menghasilkan daftar tema yang terkait dengan teori yang telah digunakan (Poerwandari, 2017). Penelitian ini menggunakan teori *grit* dari Angela Duckworth yang mengacu pada aspek-aspek yang terdapat dalam teori tersebut. Peneliti juga menggunakan uji validitas supaya data yang didapatkan oleh peneliti dapat dipertanggungjawabkan. Peneliti menggunakan dua cara validitas yakni: (1) validitas komunikatif yang tercapai dengan cara mengkonfirmasi data yang telah diperoleh disertai dengan hasil analisis kepada informan, hal ini dilakukan agar hasil analisis yang didapatkan peneliti dapat sesuai dengan keadaan atau interpretasi informan; (2) validitas argumentatif yang tercapai apabila hasil temuan dan kesimpulan dapat diikuti dengan baik rasionalnya, serta dapat dibuktikan dengan

melihat kembali data mentah.

Hasil Penelitian dan Diskusi

Grit pada mahasiswa yang memiliki *online shop* tergambar dari kegiatan yang dilakukan oleh informan dalam penanganan masalah dan pengembangan *online shop* informan. Mahasiswa yang memiliki *online shop* dan sukses, mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dengan baik sehingga perkuliahan dan bisnisnya dapat berjalan beriringan dan optimal. Oleh karena itu, agar seseorang mampu menjalankan hal-hal secara optimal dan sukses perlu sebuah karakter positif yakni *grit*.

Setelah meninjau lebih lanjut data penelitian didapatkan bahwa mahasiswa yang memiliki *online shop* sama-sama memulai usahanya karena alasan pribadi (untuk memenuhi kebutuhan pribadi). Seiring berjalannya waktu, kedua informan mulai menekuni dan serius dengan bisnis *online shop*. Hal ini terjadi karena informan sudah mulai menikmati untuk mengelola *online shop*, dalam proses wawancara informan V mengungkapkan bahwa jika informan tidak melakukan aktivitas *online shop*, informan merasakan ada sesuatu hal yang hilang dan informan merasa aneh. Informan V mengibaratkan *online shop* sebagai hobinya, jika seseorang tidak melakukan hobi tentunya akan ada sesuatu hal yang kurang dan

ketika melakukan hobi maka orang tersebut akan senang. Hal serupa juga dialami oleh informan A yang mengungkapkan bahwa informan sudah merasa nyaman dengan *online shop* dan produk yang dijual. Hal ini dapat terlihat dari sikap informan yang tidak mau menjual barang selain produk yang ditekuninya dari awal. Kedua informan juga terlihat mulai mencintai produk yang dijualnya, kedua informan sama-sama mendalami produknya dan mengetahui produknya secara detail

Hasil pembahasan mengenai *interest* di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septia (2016). Karakter *passion* dan *persistent* sangat dibutuhkan dalam menjalani dan mengembangkan usaha. Bazelais dkk. (2016) juga mengatakan bahwa dibutuhkan usaha yang disengaja sebagai bagian dari usaha individu untuk berubah atau memperbaiki karakteristik dari performanya.

Kedua, practice. Latihan-latihan yang dilakukan individu yang bertujuan untuk meningkatkan kelemahan dan terus melakukan perbaikan. Saat menghadapi kendala dan tantangan individu melakukan latihan untuk mencapai target yang ia tetapkan (Duckworth dkk., 2007). Hal ini ditemukan dalam pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti. Kedua informan sama-sama melakukan pengembangan diri demi kemajuan *online shopnya*. Informan

A melakukan pengembangan diri untuk memajukan *online shopnya*. Informan A belajar secara otodidak *design* dari *YouTube*, sedangkan informan V mengembangkan pengetahuannya dengan cara melakukan riset secara mandiri mengenai kondisi pasar. Ketika ada permasalahan yang datang informan tidak serta merta mundur dan menyerah, melainkan informan terus berusaha mengembangkan dan memajukan *online shopnya*.

Informan sama-sama melakukan *trial and error* untuk mengembangkan usahanya. Informan V melakukan berbagai upaya percobaan untuk melakukan promosi guna meningkatkan transaksi penjualan. Hal serupa juga dilakukan oleh informan A. Saat informan tidak dapat mencapai target yang ditetapkan pun informan terus menerus mencoba hingga targetnya tercapai. Informan A melakukan berbagai cara seperti menyiasati penjualan dengan membuat produk paket (*bundling*), menjual produk eceran dan lain sebagainya. Sedangkan informan V menerapkan sistem PO (*preorder*). Penjelasan mengenai *practice* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Duckworth dkk. (2007) bahwa individu yang tekun belajar dan terus menerus mencoba untuk mencapai tujuan akan sukses dalam meraih tujuannya.

Ketiga, purpose. individu

mempercayai bahwa pekerjaan yang dilakukan penting dan berdampak bagi orang lain atau orang di sekitarnya. *Sense of purpose* juga berkaitan dengan “*something beyond money*”, tujuan tidak hanya berfokus kepada harta benda, namun sebuah niat mulia yang memiliki harapan bahwa apa yang dilakukan dapat bermanfaat bagi orang lain dan lingkungan sekitarnya (Duckworth, dkk 2007). Dalam membangun *online shop*, informan mengatakan bahwa informan memiliki tujuan untuk berbagi dan membantu lingkungan sekitarnya. Kedua informan sama-sama ingin meringankan beban orang tua karena mereka merasa bahwa sudah saatnya untuk tidak bergantung kepada orang tua. Informan memiliki caranya masing-masing untuk memberikan dampak yang positif kepada lingkungannya. Informan A berkeinginan untuk membantu panti asuhan dan membuka lowongan pekerjaan sehingga usaha yang dibangun dapat memiliki dampak yang baik. Sedangkan informan V lebih melihat ke lingkungan terdekatnya. Informan V suka untuk berbagi pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman-pengalamannya termasuk pengalaman bisnis *online shop*. Informan V mengajarkan partner *online shop*nya untuk membuka *online shop* sendiri dan hal yang menjadi perhatian khusus. Informan V tidak menganggap *partnernya* sebagai

saingan ketika sudah memiliki *online shop* sendiri melainkan informan terus menerus memberikan nasihat dan dukungan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Duckworth (2016) individu yang menjalani suatu usaha untuk kepentingan lingkungannya akan mendapatkan *energy* positif. Dengan melakukan kebaikan kepada orang lain maka kebaikan tersebut akan kembali kepada individu tersebut. Tujuan (*purpose*) dalam *grit* adalah niat untuk berkontribusi pada kesejahteraan orang lain.

Keempat, *hope*. percaya pada kemampuan yang dimiliki untuk berprestasi dan mengatasi permasalahan (Duckworth dkk., 2007). Dalam proses pengambilan data ditemukan bahwa kedua informan sama-sama percaya dengan kemampuan dirinya untuk selalu bangkit dalam setiap masalah dan fokus dan menjalani bisnis *online shop*. Kedua informan tidak akan berlarut-larut dengan masalah yang ada namun mereka akan bangkit kembali untuk mencapai harapan. Seperti yang dilakukan oleh Informan A saat menemui masalah dengan sistem *market place* sehingga *online shop* informan tidak dapat beroperasi. Informan tidak kehabisan akal untuk tetap menjalankan *online shop*nya dengan cara membuka dan mempromosikan produknya menggunakan media sosial. Informan tetap bisa menjalankan *online shop*nya sambil

mengurus dan mengusahakan untuk mengembalikan *online shop* di *market place*. Ketika Informan V mendapatkan masalah keterlambatan pengiriman informan V tidak pasrah pada keadaan dan berusaha berkomunikasi kepada *customer* dan memberikan pengertian sehingga dapat dilihat bahwa informan tidak berlarut-larut kepada permasalahan namun langsung fokus kepada penyelesaian masalah.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Rhonda dalam (Duckworth dkk., 2007) kemunduran tidak akan mematahkan semangat dalam waktu yang lama karena individu akan berusaha untuk bangkit kembali untuk mencapai harapannya. Pernyataan ini kemudian juga didukung oleh Hochanadel & Finamore (2015) yang mengatakan bahwa *grit* dapat mengubah keyakinan siswa yang berpendapat kegagalan merupakan sesuatu hal yang permanen. Adanya *grit* dapat mengubah pola pikir dari siswa bahwa tidak ada sesuatu hal yang mustahil di dalam meraih kesuksesan.

Kedua informan juga tidak segan untuk meminta bantuan kepada orang lain ketika sedang dilanda permasalahan. Informan A dan V sama-sama meminta bantuan kepada keluarganya untuk mengurus proses pengiriman karena kedua informan berada di luar kota. Duckworth,dkk (2007) berpendapat bahwa meminta bantuan adalah cara terbaik

untuk berpegang pada harapan. Selain percaya kepada kemampuan dirinya. Kedua informan juga memiliki *goals* yang akan dicapai untuk kemajuan *online shop* ke depannya.

Selain aspek-aspek, penelitian ini juga mengungkapkan faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan *grit*. *Pertama*, adalah pola asuh, orang tua berperan penting pada pembentukan karakter serta perilaku anak. Menurut Duckworth dkk. (2007), pola pengasuhan berwibawa (*wise parenting*) merupakan pola pengasuhan yang dapat menstimulus anak untuk menumbuhkan *grit*. Dalam pola asuh ini orang tua tidak hanya memberikan target kepada anak namun mereka juga memberikan fasilitas dan dukungan sehingga akan ada keseimbangan. Berdasarkan data yang didapatkan kedua informan memiliki pola asuh yang berbeda. Informan A memiliki pola asuh di mana orang tua informan protektif kepada informan dan memanjakan informan hal ini terlihat dari orang tua informan yang masih terus mengunjungi informan dan informan juga sering meminta bantuan kepada orang tua ketika mengalami kendala.

Pola asuh yang dialami oleh informan A berpengaruh kepada pertumbuhan *grit*nya. Ketika informan sedang mengalami permasalahan dan tidak dapat menyelesaikannya informan membutuhkan bantuan dari orang tuanya.

Pengambilan keputusan dari informan juga masih banyak dipengaruhi dari orang tuanya. Hal ini membuat informan terkadang ragu akan kemampuan dirinya dalam menghadapi masalah.

Berbeda dengan informan V yang hidup dalam pola asuh orang tua yang membebaskan informan untuk memilih pilihan dan memberikan dukungan atas pilihannya serta mengajarkan informan untuk menerima konsekuensi dari setiap perbuatan yang dilakukan. Pola asuh informan V berpengaruh terhadap pertumbuhan *grit* informan. Sikap orang tua yang membebaskan informan V untuk memilih pilihannya sendiri berdampak pada kepercayaan diri informan. Tidak menutup kemungkinan informan juga melakukan kesalahan dalam setiap pengambilan keputusan, pada tahapan ini informan juga menjadi belajar untuk bertanggung jawab atas pilihannya dan mulai memikirkan langkah ke depannya

Kedua adalah budaya, norma dan nilai bersama yang dianut oleh sekelompok orang disebut budaya, hal ini menjadi penting di dalam pertumbuhan *grit* Chambliss (dalam Duckworth, 2016) mengatakan bahwa jika seseorang berkumpul dengan kelompok atau orang-orang yang memiliki *grit* maka orang tersebut juga akan memiliki *grit*.

Budaya tolong menolong yang ada dalam keluarga informan A membuat

informan A menjadi lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya, informan melihat bahwa masih banyak orang-orang yang tidak memiliki pekerjaan. Informan berencana jika *online shop* informan menjadi besar informan akan membuka lapangan pekerjaan sehingga keberadaan *online shop* informan A dapat berdampak kepada lingkungan sekitar. Berbeda dengan informan V yang memang suka berbagi kepada lingkungan sekitarnya, informan V memiliki budaya (lingkungan) di mana informan selalu melihat sesuatu hal dari sisi positif. Hal ini membuat informan tidak ragu-ragu untuk membagikan pengalaman-pengalaman dan pengetahuan yang didapatkannya. Budaya inilah yang dibiasakan oleh keluarga informan. Informan percaya bahwa jika informan berbuat baik maka kebaikan akan kembali kepada informan. Budaya yang berada di sekitar informan juga turut serta membentuk perilaku informan sehingga menjadi masuk akal jika kebudayaan juga turut serta ambil bagian dalam pembentukan *grit*.

Ketiga, yaitu pengalaman. Lapangan bermain adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk melakukan dan mengembangkan *grit*. Salah satunya adalah kegiatan yang bersifat tidak wajib (pilihan). Duckworth,dkk (2007) mengatakan bahwa kegiatan seperti ekstrakurikuler dan pengembangan minat

individu merupakan kegiatan yang dapat melatih *grit* karena pada kegiatan tersebut terdapat kombinasi tantangan dan motivasi.

Kedua informan sama-sama memiliki kegiatan pengembangan di mana informan A mengikuti kegiatan basket dan informan V mengikuti kegiatan debat. Dari kedua kegiatan tersebut dapat terlihat bahwa ada tantangan dan kegiatan tersebut bersifat kompetitif, sehingga informan melakukan berbagai usaha agar dapat bersaing. Informan A yang mengikuti basket pernah memiliki pengalaman tidak masuk ke dalam tim inti. Informan A melakukan berbagai upaya agar dapat masuk tim inti. Informan melakukan latihan secara rutin dan teratur. Informan percaya kepada kemampuan dirinya bahwa informan dapat berkembang dan meraih tujuannya bukan malah menyerah. Hal serupa juga dialami oleh informan V saat mengalami kegagalan. Informan V tidak menyerah melainkan menyusun langkah-langkah untuk bisa mencapai prestasi di perlombaan debat. Informan berharap mendapatkan kesempatan untuk mengikuti perlombaan yang sama sehingga informan dapat membuktikan bahwa informan sebenarnya bisa juara. Kegiatan-kegiatan inilah yang membentuk karakter positif pantang menyerah dan percaya akan kemampuan dirinya sendiri. Sehingga dalam menjalankan *online shop* kedua informan menerapkan hal yang serupa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa faktor pengalaman memiliki pengaruh terhadap terbentuknya aspek *practice* dan *hope*, di mana individu akan bekerja keras untuk memperbaiki dan mengembangkan diri agar targetnya tercapai. Individu juga percaya akan kemampuan dirinya untuk melewati tantangan yang ada.

Berdasarkan penemuan-penemuan penelitian didapatkan bahwa pertumbuhan *grit* dipengaruhi oleh pola asuh, budaya dan pengalaman. Namun peneliti menemukan ada hal lain yang memengaruhi *grit* yakni keadaan. Kedua informan sama-sama merantau dan jauh dari orang tuanya. Informan V mulai merantau sejak SMA, sedangkan informan A sejak masa kuliah. Kondisi di mana informan jauh dengan orang tua membuat informan mau tidak mau dipaksa untuk belajar mandiri.

Pada mahasiswa yang memiliki *online shop*, aspek *grit* sudah muncul. Keempat aspek yang ada memiliki peranan penting bagi mahasiswa. Hadirnya aspek-aspek tersebut berdampak pada mahasiswa, sehingga dua hal dapat berjalan beriringan dan optimal. Optimal yang dimaksudkan adalah mahasiswa tetap dapat kuliah dan mendapatkan hasil yang maksimal serta dapat menjalankan usahanya dan mendapatkan keuntungan. Mahasiswa yang memiliki *grit* juga

percaya kepada kemampuan dirinya untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ada sehingga mahasiswa dapat sukses pada dua hal yang diyakini, yakni kuliah dan usaha.

Kepercayaan akan kemampuan pada diri ini dikenal sebagai *growth mindset* di mana individu percaya bahwa mereka dapat mengembangkan kecerdasan mereka dari waktu ke waktu (Hochanadel & Finamore, 2015). *Mindset* menurut Dweck (dalam Chrisantiana & Sembiring, 2017) adalah keyakinan, Dweck membagi mindset menjadi dua, yaitu *growth mindset* dan *fixed mindset*. *Growth mindset* adalah keyakinan bahwa kualitas-kualitas dasar seseorang, seperti kecerdasan, merupakan hal-hal yang dapat diubah melalui upaya-upaya tertentu. Meskipun manusia mungkin berbeda dalam segala hal, dalam bakat dan kemampuan awal, minat, atau temperamen setiap orang dapat berubah dan berkembang melalui perlakuan dan pengalaman, sedangkan *fixed mindset* adalah keyakinan bahwa kualitas-kualitas seseorang sudah ditetapkan. Duckworth (2016) juga menyatakan bahwa *growth mindset* merupakan hal yang mendasari seseorang memiliki *grit*. Hal ini terlihat di mana kedua informan selalu percaya diri dalam menghadapi tantangan bukan malah menyerah.

Kesimpulan

Penelitian gambaran *grit* pada mahasiswa yang memiliki *online shop* mendapatkan hasil bahwa seluruh aspek *grit* yakni *interest*, *practice*, *purpose* dan *hope* dapat terlihat dari mahasiswa yang memiliki *online shop*. Aspek yang ada memiliki peranannya masing-masing dalam pembentukan *grit*. Mahasiswa memiliki tanggung jawab utama untuk belajar namun hal ini tidak menutup kemungkinan bagi mahasiswa untuk melakukan hal lain. Dengan adanya *grit*, mahasiswa dapat melakukan dua hal secara beriringan dan optimal.

Terdapat tiga hal yang ditawarkan untuk membangun *grit* yakni pola asuh yang berdampak pada pertumbuhan *practice* di mana perilaku individu banyak terbentuk dari masa kecil sehingga sikap-sikap yang menunjang *grit* dapat terbentuk melalui pola asuh. Budaya yang memengaruhi *practice* dan *purpose*. Individu yang tinggal dalam budaya yang memiliki *grit* maka secara tidak langsung individu tersebut memiliki *grit*. Pengalaman memiliki pengaruh terhadap terbentuknya *practice* dan *hope* karena dalam setiap pengalaman pasti akan ada sesuatu hal yang dipelajari. Pengalaman-pengalaman yang memerlukan konsistensi seperti perlombaan dan pengembangan minat akan melatih *grit* seseorang. Peneliti juga menemukan bahwa terdapat faktor

lain yang dapat menstimulasi pertumbuhan *grit* yakni keadaan di mana kondisi informan yang jauh dari orang tua berdampak pada kemampuan informan untuk berkembang dan menghadapi rintangan yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti memiliki saran kepada peneliti selanjutnya. Peneliti selanjutnya diharapkan memperdalam hal-hal yang menjadi pembentuk *grit*, sehingga dapat menemukan kebaruan data mengenai *grit*. Selain itu, peneliti lain dapat membatasi kriteria penelitian seperti jenis usaha *online shop*, produk yang dijual dan level *online shop*.

Daftar Pustaka

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2018). Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/survei2018s/kirimlink>
- Bazelais P. , Lemay D.J., Doleck T. (2016). How does *grit* impact college students' academic achievement in science? *European Journal of Science and Mathematics Education* , 4(1), 33–43.
- Chrisantiana, G.T., & Sembiring, T. (2017). Pengaruh Growth dan Fixed Mindset terhadap *Grit* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung. *Humanitas*, 1(2).
- Databoks.katadata.co.id. (27 Maret 2018). Berapa Pembeli Digital Indonesia? Diakses pada 13 februari 2020 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/03/27/berapa-pembeli-digital-indonesia>
- Databoks.katadata.co.id.(1 April 2019). Pelaku e-commerce Didominasi Usia Muda. Diakses pada 13 Februari 2020 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/04/01/pelaku-e-commerce-didominasi-usia-muda>
- Duckworth, A. (2016). *Grit : Kekuatan Passion & Kegigihan*. Alih bahasa : Fairano I. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews,M. D., & Kelly, D. R. (2007). *Grit: perseverance and passion for long-term goals*. *Journal of personality and social psychology*, 92(6), 1087.
- Groenewald, T. (2004). A Phenomenological Research Design Illustrated. *International Journal of Qualitative Methods*, 3(1), 42–55. <https://doi.org/10.1177/16094069040300104>
- Hochanadel, A., & Finamore, D. C. (2015). *Howmoneyindonesia.com*. (6 Oktober 2018). Kolaliandri Ginting :

- Mahasiswa Pebisnis dengan Omzet Ratusan Juta.
<https://howmoneyindonesia.com/2018/10/06/kolaliandriginting-mahasiswa-pebisnis-dengan-omzet-ratusanjuta/#more-6881>
In Education And How *Grit* Helps. *Journal of International Education Research*, 11.
<https://doi.org/10.19030/jier.v11i1.9099>
- Izaach, R. N. (2017). Gambaran Derajat *Grit* Pada Mahasiswa Akademi Keperawatan “X” di Kabupaten Kepulauan Aru. *Humanitas*, 1, 61–69.
- Liputan6.com. (11 Agustus 2018). Usia 21 Tahun Mahasiswa Ini Kantongi Rp 800 Juta dari Jualan Online di Bukalapak.
<https://www.liputan6.com/tekno/read/3616004/usia-21-tahun-122-mahasiswa-ini-kantongi-rp-800-juta-dari-jualan-online-dibukalapak>
- Minikel-lacocque, J. (2018). The Affect-Responsive Interview and InDepth Interviewing: What We Can Learn From Therapy Research.
<https://doi.org/10.1177/1077800418792941>
- Pikiranrakyat.com. (21 Desember 2019). Dengan Dukungan Teknologi, Sukses di Usia Muda Tak Lagi Mustahil. <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/pr01327157/dengan-dukungan-teknologi-sukses-di-usia-mudatak-lagi-mustahil>
- Poerwandari, K. E. (2017). Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia. Depok: Penerbit Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3).
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset. *J@ ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 17-26.
<https://doi.org/10.14710/jati.13.1.17-26>
- Rosyadi, K.A., & Laksmiwati, H. (2018). Hubungan Antara *Grit* Dengan Subjective Well Being Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2017. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 5, 1-6.
- Septia, A. (2016). Peran Karakter Passion Dan Persistent Dalam Perkembangan Bisnis Sobaloe. *Performa*, 1, 617-626.
- Tiara, S., & Rostiana, R. (2018). Peran Kualitas Kehidupan Kerja dan *Grit* terhadap Keterikatan Kerja pada Generasi Milenial di Industri Perbankan. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 2(1), 342-349.