

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan keefektifan dalam segala bidang baik dalam bidang sosial, ekonomi, dan bidang jasa yang tentunya dalam kaitannya membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan disekolah merupakan kegiatan belajar mengajar untuk memenuhi keterampilan dan menggali sejauh mana pengetahuan dari masing-masing siswa. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain atau tenaga pendidik yang bisa disebut dengan guru. Pada umumnya, pendidikan dibagi menjadi dua yaitu informal dan nonformal. Sedangkan menurut tahapannya terbagi menjadi lima tahap yang didalamnya terdapat pra sekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian ke jenjang perguruan tinggi.

Pada sejumlah artikel ditemukan pentingnya mengidentifikasi atribusi eksistensial guru. Poin penting pendekatan, dan teori kekhawatiran, yang akhirnya muncullah perspektif yang berbeda tentang identitas profesional guru. Selanjutnya, hasil dari beberapa penelitian berupaya mendesain ulang proses inovasi dibahas dengan mata untuk hanya bagaimana atribusi eksistensial guru dapat ditangani (dalam Jurnal Internasional Teachers' Meaning Regarding education Practice, 2002).

Kegiatan belajar mengajar kadang memberi beban tersendiri bagi siswa disekolah. Sebagai remaja, selain sibuk berjuang untuk menyesuaikan diri dengan berbagai perubahann dalam dirinya, siswa juga harus berjuang untuk menyelesaikan tugas-tugasnya yang harus diembannya. Hal ini berarti bahwa konsep dasar tentang apa itu *self efficacy* atau yang sering kita sebut dengan

kemampuan seseorang dalam menguasai situasi dan menghasilkan sesuatu terdapat kaitanya dengan penilaian seberapa jauh masing-masing individu dalam dan mampu untuk menilai potensi kemampuan serta kecenderungan yang ada dalam individu tersebut sehingga nantinya dapat dipadukan menjadi suatu tindakan dalam mengatasi situasi yang mungkin atau akan terjadi di masa yang akan datang.

Self efficacy terdiri dari dua jenis yaitu *self efficacy tinggi* dan *self efficacy rendah*. Individu dengan *self efficacy* yang tinggi akan memandang tugas-tugas yang sulit sebagai sebuah tantangan untuk dikuasai dari pada dipandang sebagai ancaman untuk dihindari. Sedangkan *self efficacy* dikatakan rendah ketika seseorang merasa tidak yakin bahwa dirinya mempunyai kekuatan untuk bisa menyelesaikan apa yang diharapkan dan diinginkan tersebut. Namun, individu dengan *self efficacy* yang rendah telah memiliki pikiran yang negative dan irasional terlebih dahulu sehingga menimbulkan perilaku yang tidak diinginkan atau malah menyimpang. (M. Andi Setiawan, 2018).

Dalam pendidikan saat ini, banyak sekali kasus-kasus yang terjadi. Dalam kegiatan di sekolah banyak peserta didik yang masih tidak memiliki keyakinan dalam kemampuannya untuk melakukan sesuatu. Misalnya saja seperti kasus yang terjadi di SMPN 6 Trenggalek ini, dimana ketika siswa mulai merasa bosan dengan salah satu mata pelajaran karena dirasa pelajaran tersebut sangatlah susah. Siswa tersebut sudah memiliki rasa pesimis terlebih dahulu bahwa dirinya tidak akan mampu mencerna atau bahkan menjawab pertanyaan yang akan di berikan oleh seorang guru nantinya. Menurutnya, mata pelajaran tersebut dirasa sulit dan bahkan sulit pula untuk ditaklukkan.

Hal ini dapat menghambat proses belajar dan mengajar di kelas, karena siswa menjadi lebih pasif dan enggan mengemukakan pendapatnya saat diberi pertanyaan oleh guru. Selain itu siswa juga jadi merasa takut bertanya kepada guru jika terdapat pelajaran yang kurang dipahami, akibatnya siswa menjadi kurang memahami pelajaran di kelas yang akan berimbas pada nilai akademik siswa tersebut. Rendahnya efikasi diri ini juga disebabkan merasa minder dengan teman yang dianggapnya lebih pandai darinya, bahkan cenderung lebih menghindar jika diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas. Kondisi kehidupan yang demikian tentunya menjadi keprihatinan tersendiri.

Terlebih lagi permasalahan yang timbul di masyarakat mengenai pemilihan jurusan atau arah peminatan yang merupakan sebuah gambaran keraguan peserta didik dalam menentukan pilihan mata pelajaran atau jurusan pada jenjang sekolah pendidikan menengah atas (SMA) yang sesuai dengan kemampuan. Masalah efikasi diri (*self efficacy*) sangat berpengaruh dalam diri siswa. Sebab, layaknya manusia, siswa di sekolah pasti ingin mengetahui seberapa besar efikasi dirinya dalam mencapai tugas tertentu yang diinginkannya. Apakah siswa tersebut mampu mengetahui efikasi diri mereka ataukah tidak. Dan setiap sekolah tentunya mempunyai guru Bimbingan dan Konseling yang mengemban tugas untuk membantu siswa yang mengalami masalah termasuk masalah efikasi diri. Dari wawancara beberapa siswa diperoleh informasi bahwa diantara siswa ada yang belum mengetahui bakat yang dimiliki untuk menunjang kelanjutan studinya. Selain itu, wawancara dengan siswa juga diketahui beberapa masalah bahwa siswa mengalami kebingungan untuk memilih sekolah lanjutan.

SMP Negeri 6 ini merupakan salah satu sekolah pilihan peneliti yang bertempat di Kabupaten Trenggalek yang lebih tepatnya beralamatkan di daerah

Ngantru berlokasi di Jalan Imam Bonjol No.5 Ngantru, Kecamatan Trenggalek. Alasan peneliti melakukan penelitian di SMPN 6 Trenggalek karena masih kurangnya pandangan dari masyarakat sekitar bahwa siswa siswi yang bersekolah di SMPN 6 Trenggalek ini sebenarnya juga bisa menjadi seperti siswa siswi pada umumnya yang berada di smp-smp lainnya. Pandangan-pandangan dari masyarakat tersebutlah yang nantinya bisa menggugurkan semangat beberapa siswa yang bersekolah di SMPN 6 Trenggalek.

Alasan yang kedua adalah karena sedikit banyak siswa yang dalam mengerjakan soal-soal latihan menemukan berbagai macam kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut sering membuat siswa putus asa dan memilih berhenti dalam mengerjakan soal-soal latihan yang telah diberikan oleh guru. Keadaan ini akan terjadi jika siswa tersebut memiliki *self efficacy* yang rendah. Namun, pada siswa yang memiliki *self efficacy* yang tinggi, ia akan berusaha untuk memecahkan permasalahan serta kesulitan tersebut dengan berbagai cara, tidak mudah putus asa dan belajar kepada yang lebih tahu jika siswa menemukan kesulitan. Bagi siswa yang memiliki *self efficacy* yang tinggi tentunya dapat dengan yakin bahwa dirinya mampu untuk menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru tersebut. Namun berbeda halnya dengan siswa yang memiliki *self efficacy* yang rendah, siswa tersebut akan memiliki pemikiran yang pesimis dimana ia akan merasa tidak mampu untuk menyelesaikan soal-soal latihan tersebut.

Efikasi diri sangat perlu dikembangkan, karena bila tidak dikembangkan dapat menimbulkan hambatan besar pada bidang kehidupan pribadi, sosial, belajar dan karirnya, yaitu siswa mengalami hambatan dalam merencanakan dan menentukan pilihan karir atau menentukan pilihan studi lanjutnya. Seorang siswa dikatakan memiliki efikasi diri yang tinggi apabila siswa mampu

mengekspresikan dirinya tanpa ada rasa ragu, malu dan canggung. Salah satu teknik bimbingan kelompok yang dapat digunakan untuk membantu melatih efikasi diri yaitu dengan teknik *role playing*. Karena dengan melakukan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* siswa dapat belajar mengembangkan keterampilan dalam dirinya mengenai hubungan antar manusia. Teknik ini melatih seseorang untuk mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih seseorang untuk mengatasi rasa ragu dalam lingkup kelompok seperti yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya. Dengan hilangnya rasa ragu dalam diri tentunya akan meningkatkan efikasi diri terhadap kemampuan yang dimiliki.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Romlah (dalam Mahyuddin, 2016: 4) bahwa teknik *role playing* dapat digunakan sebagai media pengajaran, melalui proses modeling para anggota kelompok mempelajari keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi. Selain itu juga teknik *role playing* digunakan untuk menciptakan suasana yang bebas tekanan dan hambatan yang dapat membangkitkan spontanitas dan kreativitas, dimana individu mendapat kesempatan untuk belajar dengan bebas.

Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa melalui teknik *role playing*, seseorang yang memiliki efikasi diri rendah dapat melakukan interaksi dengan kelompok dan belajar meningkatkan efikasi dirinya tanpa takut mendapat cemoohan. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial. Penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri (*self efficacy*) siswa saat proses belajar dan mengajar di kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini,

siswa diajak untuk berperan langsung dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok yang nantinya akan melatih siswa untuk menumbuhkan efikasi diri siswa.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa tidak melakukan sesuatu yang seharusnya di kerjakan maka perlu diselidiki sebabnya. Sebab itu bisa bermacam-macam, mungkin tidak senang, sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain-lain. Melihat kejadian siswa yang merasa belum yakin dengan kemampuan yang dimiliki oleh dirinya tersebut peneliti nantinya akan berusaha untuk memberikan motivasi kepada siswa agar bisa menumbuhkan suatu *self efficacy* yang tinggi. Sehingga diharapkan siswa yang semula tidak memiliki semangat untuk belajar dan bahkan merasa bosan dengan mata pelajaran yang dirasa sulit akan menjadi lebih semangat serta siswa yang memiliki *self efficacy* yang rendah akan memiliki keyakinan bahwa dirinya bisa dan mampu melewati tantangan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah permasalahan-permasalahan yang menjadi keberangkatan latar belakang masalah penelitian. Adapun permasalahan tersebut adalah:

1. Siswa mulai merasa bosan dengan salah satu mata pelajaran karena dirasa sangatlah susah.
2. Siswa memiliki rasa pesimis terlebih dahulu bahwa dirinya tidak akan mampu mencerna atau bahkan menjawab pertanyaan yang akan di berikan oleh seorang guru nantinya.
3. Siswa merasa takut bertanya kepada guru jika terdapat pelajaran yang kurang dipahami.
4. Siswa merasa minder dengan teman yang dianggapnya lebih pandai darinya.

5. Siswa cenderung lebih menghindar jika diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas.
6. Siswa ada yang belum mengetahui bakat yang dimiliki untuk menunjang kelanjutan studinya.
7. Siswa mengalami kebingungan untuk memilih sekolah lanjutan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk mengatasi *self efficacy* siswa di kelas VIII SMPN 6 Trenggalek?”. Adapun ulasanya sebagaimana berikut:

1. Bagaimana tingkat *self efficacy* siswa/i VIII SMPN 6 Trenggalek?
2. Apakah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self efficacy* siswa yang rendah di kelas VIII SMPN 6 Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

Melihat beberapa masalah yang sudah teridentifikasi tersebut, peneliti perlu melakukan pembatasan masalah agar tujuan yang akan dicapai lebih jelas. Penelitian pada kali ini dibatasi pada “Bagaimana upaya untuk meningkatkan *self efficacy* yang rendah siswa di SMPN 6 Trenggalek dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*”. Adapun gambaran singkat tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat *self efficacy* siswa/i VIII SMPN 6 Trenggalek.
2. Mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan *self efficacy* siswa yang rendah di kelas VIII SMPN 6 Trenggalek.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang pencarian pengaruh penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk mengatasi *self efficacy* siswa yang rendah di smp negeri 6 trenggalek ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Berupa temuan hasil penelitian yang nantinya berisi tentang beberapa teori yang terkait dengan penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk mengatasi *self efficacy* siswa di SMPN 6 Trenggalek diharapkan dapat menambah keilmuan serta wawasan tentang bimbingan dan konseling.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Sebagai dasar tambahan wawasan dan pertimbangan kurikulum serta penambahan program akademik. Di samping itu penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

b. Bagi Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih berupa keilmuan dan wawasan bagi akademisi yang ingin melakukan penelitian serupa, utamanya:

- 1) Menerapkan ilmu yang terdapat kaitannya dalam pencarian penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk mengatasi *self efficacy* siswa yang rendah di smp negeri 6 trenggalek.

2) Mengaplikasikan dan menerapkan keterampilan serta keahlian di bidang praktik yang bertempat di lapangan, sehingga tercapainya sebuah harapan yang diinginkan.

c. Bagi Pihak Lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan atau evaluasi bagi kepala sekolah dan khususnya guru bimbingan dan konseling guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah. Sehingga dapat memaksimalkan karya ilmiah peneliti selanjutnya. Memberikan manfaat dan menjadikan bahwa pertimbangan serta masukan khususnya sekolah dan instansi terkait terhadap meningkatkan kualitas bimbingan dan konseling. Supaya tujuan dari program tersebut dapat tepat sasaran dan manfaatnya dirasakan betul baik oleh pendidik maupun siswa/i.