

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keyakinan diri merupakan hal yang penting dalam perkembangan individu. Keyakinan diri dikenal juga dengan *Self Efficacy* dan *Self Efficacy* tersebut dibutuhkan oleh peserta didik. Keyakinan diri bermanfaat untuk mengatur motivasi dalam mencapai harapan akademiknya. *Self Efficacy* atau keyakinan diri yaitu keyakinan terhadap kemampuan seseorang untuk menghadapi dan memecahkan masalah dengan efektif (Indrawati & Wardono, 2019). *Self Efficacy* juga bisa diartikan sebagai kemampuan dalam meyakini diri sendiri, mampu mencapai keberhasilan dan kesuksesan. *Self Efficacy* penting dimiliki oleh peserta didik karena peserta didik yang memiliki *Self Efficacy* yang tinggi memiliki komitmen memecahkan masalah yang dihadapi, kemudian juga pantang menyerah, mempunyai kemauan belajar yang baik (Apriliyani, 2022; Zulfa, 2021).

Self Efficacy menurut Bandura merupakan sebuah penilaian pada individu pada kemampuan dalam melaksanakan sebuah tugas, mencapai tujuan dan hambatan (Iskandar, 2023). Kemudian Bandura juga menambahkan bahwa *Self Efficacy* merupakan hasil dari proses berpikir individu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengatur, mengendalikan, dan menyesuaikan perilakunya. Kemampuan ini membantu individu dalam menghadapi tugas atau situasi tertentu dengan mempertimbangkan sejauh mana dirinya mampu bertindak

secara efektif (Yeni Rakhmawati, 2023). Peserta didik yang mempunyai *Self Efficacy* yang tinggi biasanya akan melaksanakan sesuatu dengan totalitas meskipun penuh tantangan, kemudian apabila peserta didik/individu memiliki *Self Efficacy* yang rendah maka biasanya akan menghindari tugas yang di rasa sulit dan mudah menyerah ketika menemui masalah.

Menurut Bandura, *Self Efficacy* memiliki beberapa fungsi. Pertama, fungsi kognitif: Bandura mengungkapkan bahwa *Self Efficacy* memengaruhi proses kognitif seseorang dengan berbagai cara. Ketika *Self Efficacy* seseorang tinggi, mereka akan lebih gigih dalam mencapai tujuan seseorang. Kedua, fungsi motivasi: sebagian besar motivasi manusia muncul melalui proses kognitif. Ketiga, fungsi sikap: *Self Efficacy* dapat meningkatkan kemampuan individu dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah. Terakhir, fungsi selektif: *Self Efficacy* memengaruhi individu dalam memilih aktivitas dan tujuan yang ingin dicapai (Noviandari & Kawakib, 2016).

Penelitian sebelumnya mengungkapkan adanya hubungan positif yang signifikan antara *Self Efficacy* dan kemampuan metakognitif siswa dalam pembelajaran biologi, dengan nilai korelasi sebesar 0,469. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *Self Efficacy* siswa, semakin baik kemampuan mereka dalam mengatur dan mengontrol proses berpikir saat belajar. Selain itu, sekitar 22% variasi kemampuan metakognitif siswa dipengaruhi oleh *Self Efficacy*, sementara 78% dipengaruhi oleh faktor lain, seperti lingkungan belajar, dukungan guru, dan metode pembelajaran. Dengan meningkatkan *Self Efficacy*, siswa berpotensi untuk mengembangkan keterampilan metakognitif

mereka, yang pada akhirnya akan membantu meningkatkan efektivitas belajar dan pemahaman konsep biologi (Hidayati dkk., 2021).

Adapun penelitian yang menunjukkan bahwa *Self Efficacy* berpengaruh dalam pembentukan perilaku asertif, yang pada artinya semakin tingginya *Self Efficacy* dan coping yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi juga kemampuan seseorang dalam berperilaku asertif, hal ini membantu seseorang dalam menjalankan layanan BK di depan kelas dengan baik (Sri Ngayomi Yudha Wastuti, 2019).

Peserta didik idealnya mempunyai *Self Efficacy* yang tinggi karena *Self Efficacy* yang tinggi mendukung peserta didik dalam keyakinan diri peserta didik yang seimbang, kerealistisan diri peserta didik, peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan, *Self Efficacy* ini mendorong diri seseorang untuk memahami secara akurat mengenai kemampuan diri dan juga kemampuan untuk menghadapi permasalahan yang datang. Kemudian wawancara yang sudah dilaksanakan kepada Guru Bimbingan Konseling di SMPN 1 Godean, menyatakan bahwa terdapat kecenderungan *Self Efficacy* yang kurang pada peserta didik di sini ditandai dengan ciri-ciri adanya beberapa peserta didik yang memilih menghindari tugas yang sulit, kurang komitmen terhadap tujuan, sering membolos pelajaran, terdapat peserta didik yang masih bingung dalam memilih sekolah lanjutan, ketidaktahuan peserta didik terhadap potensi diri peserta didik dalam melanjutkan studi lanjutannya, ada beberapa peserta didik yang tidak percaya diri kepada teman yang lebih pandai dari dirinya.

Guru Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengatasi masalah rendahnya *Self Efficacy*, salah satunya melalui layanan bimbingan kelompok. Layanan ini melibatkan sekelompok peserta didik yang berkumpul untuk berdiskusi dan berinteraksi, saling bertukar pendapat, memberikan tanggapan, serta berbagi saran dan pengalaman (Rizal, 2024). Dalam proses ini, konselor atau pemimpin kelompok memfasilitasi diskusi dan memberikan informasi yang relevan. Tujuannya adalah membantu peserta didik memahami potensi diri, membangun kepercayaan diri, dan mengembangkan kemampuan mereka secara optimal. Melalui dinamika kelompok ini, peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain, mendapatkan dukungan emosional, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi berbagai tantangan (Erlangga, 2017; Risal & Alam, 2021).

Bimbingan Kelompok merupakan salah satu sarana untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berbicara, merespon orang lain, serta memberi dan menerima pendapat dengan baik (Hartanti, 2022). Melalui layanan ini peserta didik juga belajar mengatur sikap dan perilaku sesuai dengan norma yang berlaku, serta mengembangkan aspek positif yang lain. Maka dari itu peserta didik dapat mengembangkan potensi diri mereka dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan kepada peserta didik melalui kegiatan dalam kelompok. Melalui interaksi, berbagi

pengalaman, dan diskusi, peserta didik dapat mengembangkan potensi diri, memahami permasalahan yang dihadapi, serta menemukan solusi yang tepat. Layanan ini juga membantu mendukung perkembangan pribadi, sosial, dan kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan orang lain (Hartanti, 2022).

Dalam layanan bimbingan konseling, bimbingan kelompok memiliki beberapa teknik yang dapat digunakan, seperti teknik psikodrama, sosiodrama, pemecahan masalah (*Problem Solving*), permainan simulasi (*Simulation Game*), dan bermain peran (*Role Playing*). Setiap teknik memiliki cara dan tujuan yang berbeda untuk membantu perkembangan siswa. Pada penelitian ini, penulis memilih teknik bermain peran (*Role Playing*) sebagai metode yang digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Teknik ini dipilih karena dapat memberikan pengalaman langsung melalui simulasi situasi nyata, sehingga membantu siswa memahami suatu masalah, melatih kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan keyakinan diri atau *Self Efficacy*.

Teknik *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih memahami diri mereka dalam lingkungan sosial dan mengatasi masalah atau dilema yang mereka hadapi. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat belajar berinteraksi dalam kelompok dan mencari solusi bersama untuk berbagai situasi yang mereka hadapi (Paninggar, 2013). Artinya adalah bahwa melalui *Role Playing* maka individu (peserta didik) dapat belajar dengan konsep peran, menyadarkan bahwa ada peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku diri individu dan diri orang lain.

Role Playing dapat membantu peserta didik menghadapi berbagai situasi sosial, seperti di keluarga, lingkungan sekitar, dan tempat kerja. Teknik ini juga mengembangkan keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah, serta memberikan kesempatan untuk memahami perasaan, mendapatkan ide atau inspirasi, dan membentuk sikap, nilai, serta pandangan yang lebih baik terhadap diri sendiri dan orang lain (Sianturi, 2023).

Role Playing melibatkan beberapa langkah, termasuk persiapan dengan memperkenalkan permasalahan, pemilihan pemain melalui musyawarah, mendekorasi panggung untuk mengajarkan kerjasama, menunjuk peserta didik sebagai pengamat, melakukan permainan peran secara spontan, dan menghentikan serta mengarahkan jika diperlukan. Setelah itu, dilakukan diskusi dan evaluasi, diikuti dengan bermain peran ulang untuk memperbaiki kinerja. Diskusi dan evaluasi kedua dapat diarahkan pada realita kehidupan nyata, disusul dengan berbagi pengalaman dan kesimpulan peserta didik mengenai tema yang diangkat (Sianturi, 2023).

Teknik *Role Playing* mempunyai beberapa kelebihan, di antaranya memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengambil keputusan dan mengekspresikan diri secara penuh (Novita, 2019). Selama kegiatan ini berlangsung, konselor dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik dengan mengamati langsung proses *Role Playing*. Teknik ini meninggalkan kesan mendalam yang mudah diingat oleh peserta didik dalam jangka panjang. Karena menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif, kegiatan ini cenderung dinamis dan penuh semangat. *Role Playing* juga membangkitkan motivasi,

optimisme, serta memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas sosial di antara peserta didik (Nisa & Muhid, 2022). Selain itu, peserta didik dapat dengan mudah memahami situasi yang mereka perankan dan mengambil pelajaran berharga dari pengalaman tersebut (Sutiyan dkk., 2015).

Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Ana, Wibowo, dan Wagimin dengan judul “Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan *Self Efficacy* dan Harapan Hasil (Outcome Expectations) Karir Siswa” Dinyatakan secara umum intervensi yang sudah dilaksanakan itu efektif untuk mengembangkan *Self Efficacy* karir dan juga harapan hasil peserta didik, dan diartikan konseli mempunyai skor *Self Efficacy* karir dan juga harapan hasil mengalami perubahan yang tadinya berada di kategori rendah, kini berada pada kategori sedang bahkan tinggi. Kemudian penelitian selanjutnya di laksanakan oleh Abdurrahman (2016) dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self Efficacy* Peserta Didik” Para ahli bimbingan dan konseling menilai bahwa program bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* efektif untuk meningkatkan *Self Efficacy* peserta didik. Program ini terbukti membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi berprestasi mereka. Selain itu, berdasarkan hasil uji empiris, teknik *Role Playing* dalam bimbingan kelompok terbukti efektif dalam mengembangkan skor total dan aspek-aspek *Self Efficacy* peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis akan melaksanakan penelitian tentang bimbingan kelompok teknik *Role Playing* untuk meningkatkan *Self Efficacy* siswa kelas IX SMPN 1 Godean.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik cenderung memiliki *Self Efficacy* yang rendah dalam dirinya.
2. Peserta didik yang memiliki *Self Efficacy* yang rendah akan berpengaruh pada kehidupan pendidikan, karier, emosional, dan kariernya.
3. Layanan bimbingan kelompok Teknik *Role Playing* belum pernah digunakan oleh guru BK untuk meningkatkan *Self Efficacy*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memiliki keterbatasan dalam banyak hal dan perlu untuk membuat batasan masalah yaitu, Kecenderungan peserta didik yang pesimis terhadap kemampuan dirinya dalam menghadapi sebuah masalah yang di hadapi, maka dari itu peserta didik SMPN 1 Godean perlu diberikan layanan bimbingan dan konseling berupa bimbingan kelompok menggunakan teknik *Role Playing*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di sampaikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah, “apakah bimbingan kelompok teknik *Role*

Playing efektif untuk meningkatkan *Self Efficacy* siswa kelas IX di SMPN 1 Godean?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di sampaikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* untuk meningkatkan *Self Efficacy* siswa kelas IX di SMPN 1 Godean.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dalam mengatasi rendahnya *Self Efficacy* siswa diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan mencakup temuan-temuan yang berkaitan dengan teori yang mendukung penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dalam meningkatkan *Self Efficacy* peserta didik. diharapkan bahwa temuan ini bisa menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang bimbingan dan konseling

Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar tambahan untuk memperluas wawasan dan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum serta penambahan program akademik. Selain itu, hasil

penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam di masa depan.

b. Bagi Akademis

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

- 1) mengimplementasikan ilmu yang mempunyai kaitan dalam penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* untuk meningkatkan *Self Efficacy* siswa .
- 2) mengimplementasikan keterampilan dan keahlian di bidang praktik yang berada dalam Lokasi nyata atau lapangan sehingga dapat meraih hasil yang sesuai

c. Bagi Pihak Lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan anjuran evaluasi yang berguna bagi kepala sekolah dan khususnya konselor bimbingan dan konseling, untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah. Dengan temuan-temuan yang ada, diharapkan dapat membantu merumuskan kebijakan yang lebih baik dalam penyelenggaraan program bimbingan dan konseling. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, yang akan lebih mendalam dan terfokus pada peningkatan efektivitas layanan bimbingan. Sebagai hasilnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dan instansi

terkait, dengan memberikan pertimbangan dan masukan yang konstruktif untuk memperbaiki kualitas layanan bimbingan dan konseling. Tujuannya adalah agar program-program tersebut dapat berjalan dengan lebih efektif, tepat sasaran, dan memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi pendidik maupun peserta didik.