**BAB I**

 **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan manusia segala sesuatunya tidak dapat dilepaskan dari proses pendidikan, baik secara formal maupun non-formal yang semuanya mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk mendidik manusia menjadi makhluk yang berguna dan bermanfaat di dalam kehidupannya. Namun demikian sering terjadi banyak hambatan dan masalah yang menghambat proses pendidikan seseorang.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan secara umum dan membantu manusia untuk lepas dari masalah selama proses pendidikan, maka salah satu bagian yang sangat mendukung dan penting untuk dilaksanakan adalah pelaksanaan bimbingan dan konseling. Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah selalu ada upaya pembinaan kepada siswa yaitu dengan membantu proses perkembangan terhadap kepercayaan dirisiswa dengan tujuan agar dapat mengambil keputusan dari masalah-masalah yang dihadapi sehingga mampu keluar dari masalahnya.

Dalam usaha membantu siswa yang mengalami masalah maka diperlukan suatu tindakan secara sistematis, dinamis dan kondusif agar diperoleh penanganan yang baik sehingga diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh siswa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah

1

“Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Banyak siswa yang memiliki potensi yang luar biasa tetapi dihalangi oleh perasaan cemas, merasa tidak mampu, dan takut akan mengalami kegagalan jika akan melakukan suatu tugas tertentu. *Self-Efficacy* merupakan keyakinan dan harapan mengenai kemampuan individu untuk mengahadapi tugasnya. Individu yang memiliki *Self-Efficacy* yang rendah merasa tidak memiliki keyakinan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas, maka dia berusaha untuk menghindari tugas tersebut. Menurut Bandura (Sunawan, 2005: 133) bahwa *Self-Efficacy* yang rendah tidak hanya dialami oleh individu yang tidak memiliki kemampuan untuk belajar, tetapi memungkinkan dialami juga oleh individu berbakat.

Siswa yang memiliki *Self*-*Efficacy* yang baik akan dapat menjadi pendorong untuk mencapai suatu keberhasilan komunikasi di sekolah maupun di masyarakat. Tinggi rendahnya *Self-efficacy* tentunya berdampak pada kondisi mental siswa. *Self*-*Efficacy* yang tinggi akan menjadi niat, ketika menjadi niat yang tulus akan melewati “pintu gerbang” alam sadar ke alam bawah sadar manusia. Kalau sudah sampai ke alam bawah sadar akan berubah menjadi keyakinan.

*Self*-*efficacy* pada dasarnya akan mempengaruhi perilaku belajar siswa, siswa yang memiliki *Self*-*efficacy* yang tinggi membentuk kepercayaan diri yang baik. Kepercayaan diri tersebut tentunya membuat motivasi belajar siswa ditingkatkan. Sebaliknya, siswa yang memiliki *Self*-*efficacy* rendah akan selalu merasa tidak yakin dengan dirinya sendiri, akhirnya banyak siswa yang kalah sebelum memulai. Pada saat timbul perasaan cemas dan takut menghadapi proses belajar di sekolah disitulah kegagalan awal yang akan di ikuti oleh kegagalan selanjutnya.

*Self*-*efficacy* sangatlah penting dimiliki oleh setiap orang tidak terkecuali seorang siswa yang sementara menempuh proses pendidikan. Oleh sebab itu, setiap siswa seharusnya memiliki *self*-*efficacy* dalam dirinya karena *self*-*efficacy* yang tinggi tentu akan membuat siswa untuk berusaha sekuat tenaga untuk memecahkan permasalahannya dalam belajar. Mungkin saja bertanya kepada temannya yang lebih tahu atau mungkin bertanya kepada guru mata pelajaran. Siswa berkeyakinan tinggi untuk berhasil akan menjadikan kegagalan sebagai proses pembelajaran ke depan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 16 januari 2012 dengan mengadakan wawancara langsung dengan koordinator BK dan guru mata pelajaran di SMP Negeri 27 Makassar, diperoleh informasi dari koordinator BK dan guru mata pelajaran bahwa terdapat beberapa siswa di kelas VIII yang teridentifikasi memiliki *self-efficacy* yang rendah. Hal tersebut ditandai dengan memiliki gejala keyakinan diri siswa yang rendah, misalnya beberapa siswa yang terlihat kurang aktif mengikuti pelajaran di kelas. Gejala ini disebut *magnitude* (tingkat kesulitan tugas). Di samping itu juga sering pasif di dalam kelas. Karena itu, ia tidak berminat untuk mengikuti pelajaran. Gejala lain yang sering ditemukan adalah siswa terkadang apatis dengan hasil belajarnya. Ketika memperoleh hasil belajar yang rendah, siswa tidak pernah mempertanyakan kembali pelajaran yang kurang dipahami. Serta siswa kadang malas mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan. Itu karena siswa merasa ragu dengan kemampuan yang dimilikinya, ketika menghadapi kegagalan siswa bukannya mencari tahu mengapa gagal tetapi justru putus asa. Sehingga *Self*-*efficacy*nya menjadi rendah diakibatkan kekuatan keyakinan yang kurang. Salah satu indikator tingginya *Self*-*efficacy* seseorang adalah memiliki kekuatan keyakinan yang tinggi.

Mengetahui masalah tersebut, perlu kiranya ada solusi yang tepat untuk lebih membuka wawasan siswa dalam mengembangkan *Self*-*efficacy*  di dalam dirinya agar siswa mampu menyelesaikan masalahnya maka, sebagai guru pembimbing kiranya perlu memahami dan menerapkan metode yang efektif dan efisien dalam meningkatkan *Self*-*efficacy* siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 27 Makassar, dikarenakan di sekolah ini masih terdapat siswa yang kurang memiliki *Self*-*efficacy*, di mana *Self*-*efficacy* itu penting dimiliki oleh setiap individu karena sangat besar manfaatnya, peneliti juga ingin melihat siswa-siswa di sekolah tersebut menanamkan *Self*-*efficacy* dalam dirinya. Yang lebih penting lagi sebab teknik yang akan digunakan belum pernah dilakukan di sekolah ini. Teknik bimbingan yang dilakukan sebagai upaya meningkatkan *Self*-e*fficacy* yaitu melalui penggunaan teknik bermain peran dalam pendekatan *Rational Emotif Behavioral Therapy (REBT)*.

Berangkat dari teori *Rational Emotif Behavioral Therapy (REBT)* bahwa menurut Ellis (Corey, 1995: 472) “keyakinan merupakan penyebab utama dari perilaku serta emosi mereka, maka merekapun mampu berperan serta secara efektif dalam proses restrukturisasi kognitif”. Upaya yang dilakukan peneliti sebagai calon tenaga pendidik agar siswa di SMP Negeri 27 Makassar memiliki *Self*-*efficacy* yaitu dengan memberikan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok. Tujuan dari bimbingan kelompok dapat melatih siswa untuk dapat hidup secara berkelompok dan  menumbuhkan kerjasama antara siswa dalam mengatasi masalah, melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan teman sebaya dan pembimbing. Dengan adanya kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan peran tersebut akan terdapat interaksi dan muncul dinamika dalam kelompok yang akan membantu siswa untuk lebih terbuka dan menerima apa yang telah disepakati oleh kelompok.

Dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan peran terdapat tahap-tahap yang mengandung usaha perbaikan terhadap peningkatan *self-efficacy* siswa dalam belajar. Permainan peran diupayakan sebagai teknik untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam belajar karena dengan permainan peran siswa dapat belajar sesuatu tanpa mempelajarinya yang dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu. *Self-efficacy* siswa dalam belajarini tidak dilahirkan sehingga perlu dibentuk dan dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran. Dan waktu terbaik untuk pembentukan *self-efficacy* siswa dalam belajar ini adalah ketika masih muda atau remaja.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Erikson dan Freud (Santrock, 2002) mengemukakan permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan.

Menurut Bennett (Romlah, 1989: 109) bahwa:

Permainan peranan adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Romlah (1989: 115) mengemukakan cara melaksanakan permainan peran. Langkah yang pertama adalah Persiapan, kemudian menentukan peserta pemain yaitu terdiri dari fasilitator, pemegang peran, dan penonton, melaksanakan bermain peran, evaluasi dan diskusi serta ulangan permainan. Melalui permainan peran diharapkan dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam belajar karena para siswa merasa rileks dengan bermain dan dengan bermain siswa akan aktif di dalamnya sehingga mampu meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam belajar.

Teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok dianggap relevan dalam memberikan pemahaman kepada siswa di SMP Negeri 27 Makassar dimana siswa dapat mengambil keputusan setelah melihat suatu peran yang sesuai dengan dirinya. Hal ini dikarenakan siswa di sekolah tidak terlepas pada pengambilan keputusan dalam melakukan suatu tindakan serta dengan kelebihan bermain peran sebagaimana dikemukakan oleh Sukardi (1983: 117-118), yaitu ”siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi”.

Penelitian Kurniawan tentang pengaruh *Self-efficacy* Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Kemandirian Belajar Mata Kuliah Analisis Laporan Keuangan Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2008 Fakultas Ilmu Sosial Dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta” (2011) mengemukakan bahwa dari hasil penelitian terhadap 94 subjek eksperimen pada ssat *pretest*, secara umum menunjukkan bahwa tingkat *self efficacy* dan motivasi belajar mahasiswa berada pada kategori sedang. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa kemandirian belajar secara umum menunjukkan tingkat *self-efficacy* dan motivasi belajar terhadap kemadirian belajar mata kuliah analisis laporan keuangan yaitu berada pada kategori tinggi. Sedangkan dalam penelitian lainnya oleh Maryati dalam skripsinya yang berjudul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dan Keyakinan Diri (*Self-Efficacy*) Dengan Kreativitas Pada Siswa Akselerasi” (2008). Penelitian ini mengemukakan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dan keyakinan diri (*self-efficacy*) dengan kreativitas pada siswa akselerasi karena disebabkan banyaknya faktor yang mempengaruhi pengembangan kreativitas siswa akselerasi seperti faktor yang berasal dari dalam dan dari luar diri individu.

Dari uraian di atas, maka penulis mencoba mengkajinya dalam penelitian yang berjudul ”Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan *Self-Efficacy* Siswa dalam belajar di SMP Negeri 27 Makassar”. Alasan memilih sekolah ini karena merupakan tempat peneliti melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) walaupun akses ke sekolah tersebut sedikit jauh. Tapi, dalam usaha sosialisasi akan lebih mudah karena telah kenal dan akrab dengan beberapa personil sekolah.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran *Self-efficacy* siswa dalam belajar sebelum dan setelah diberikan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok di SMP Negeri 27 Makassar?
2. Apakah penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan *Self-efficacy* siswa dalam belajar di SMP Negeri 27 Makassar?
3. **Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran *Self-efficacy* siswa dalam belajar sebelum dan setelah diberikan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok di SMP Negeri 27 Makassar.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan *Self-efficacy* siswa dalam belajar di SMP Negeri 27 Makassar.
3. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
2. Bagi akademisi dapat menjadi bahan informasi, masukan, dan pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan Bimbingan dan Konseling, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
3. Bagi peneliti menjadi bahan acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih dalam khususnya berkaitan dengan Meningkatkan *Self-efficacy* Siswa dengan menggunakan Teknik bermain peran dalam Bimbingan Kelompok.
4. Manfaat praktis
5. Bagi guru pembimbing, sebagai masukan dalam meningkatkan *Self-efficacy* siswa melalui teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok.
6. Bagi siswa dapat berlatih meningkatkan *Self-efficacy* melalui kegiatan layanan bimbingan kelompok.
7. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran atau rujukan kedepannya jika sudah terjun kelapangan sebagai seorang konselor.