**BAB II**

 **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

**A. Tinjauan Pustaka**

1. Konsep Dasar Bermain Peran (*Role Playing*)
2. Pengertian Teknik Bermain Peran

Secara umum metode bermain peran adalah suatu model pembelajaran dari metode *cooperatif learning* dengan memerankan tokoh-tokoh atau adegan-adegan sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Bermain peran merupakan suatu permainan dimana peserta mengasumsikan peran dari suatu karakter khayal dan secara kolaboratif menciptakan atau mengikuti cerita. Peserta menentukan tindakan dari karakter mereka, pemeran yang didasarkan pada mereka, dan tindakan berhasil atau gagal menurut suatu sistem formal petunjuk dan aturan. Di dalam aturan pemain dapat penciptaan dan penunjukan dengan bebas aneka pilihan mereka membentuk hasil dan arah menyangkut permainan itu.

Menurut Sukardi dan Desak Made (1990: 144) bahwa:

“Bermain peran *(Role playing)* adalah suatu metode yang menggunakan unsur memainkan peranan tertentu atau suatu teknik drama dalam suatu situasi individu ikut serta tidak sebagai individu itu sendiri, tetapi dalam peranan orang lain dengan maksud banyak belajar dan mengerti lebih berbagai keterampilan dan sikap dalam hubungan antar manusia.”

Menurut Mulyana (2012) bahwa metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi sosial atau psikologi dan melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial.

10

Dalam kamus bimbingan dan konseling (Thantawy, 1997: 89) juga mengemukakan bahwa:

“Bermain peran salah satu teknik bimbingan dalam kelompok. Teknik bimbingan yang dilakukan/dimainkan dengan cara bermain peran tentang situasi masalah sosial. Setelah dilakukan bermain peran kemudian diadakan diskusi tentang cara-cara pemecahan masalah tersebut. Melalui akting yang ditampilkan pemain peran belajar menyatakan pikiran, secara bebas untuk menyatakan dirinya, dan mengembangkan kepercayaan diri (*self-confidance).”*

Sedangkan menurut Romlah (1989: 109) bahwa bermain peran merupakan teknik permainan peranan (*role playing*), di mana istilah permainan mempunyai empat macam arti yaitu:

1. Sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peranan tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan.
2. Sesuatu yang bersifat sosiologis atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial.
3. Suatu perilaku tiruan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan atau diinginkan.
4. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana individu memerankan situasi yang diimajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain, bagaimana perilaku seseorang atau menunjuk pada orang lain bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

Namun dalam pelaksanaan bimbingan dan psikoterapi, permainan peranan diartikan pada kategori keempat. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh 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.

Dalam kamus istilah Bimbingan dan penyuluhan (Sukardi, 1983: 144) dijelaskan bahwa:

Bermain peran adalah suatu metode yang mempergunakan unsur memainkan peranan tertentu atau suatu teknik drama dalam suatu situasi yang diciptakan, dimana si individu ikut serta, tidak sebagai individu itu sendiri tetapi dalam peranan orang lain dengan maksud lebih banyak belajar dan mengerti lebih berbagai keterampilan dan sikap dalam hubungan antar manusia atau dalam praktek salah satu masalah yang kerap dihadapi siswa dalam pergaulan sehari-hari diperankan atau dimainkan oleh beberapa siswa dengan tujuan untuk bersama-sama mencari penyelesaiannya.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan bermain peran (*role playing)* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, siswa mencoba mengeksploitasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat.

1. Kelebihan dan Kelemahan Teknik Bermain Peran

Sukardi (1983: 117-118) mengemukakan bahwa kelebihan metode bermain peranmelibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan eksperimen.
4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Di samping merupakan pengalaman dan menyenangkan dan sulit dilupakan.
5. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional siswa, dan dapat menumbuhkan membuka kesempatan bagi lapangan kerja

Selanjutnya kelemahan metode bermain peran (*role playing)* menurut Sukardi (1983: 118) antara lain:

1. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
6. Tujuan Teknik Bermain Peran (*Role Playing)*

Dalam bimbingan konseling, Sukardi (1983: 161) mengemukakan bahwa teknik *role playing* digunakan dengan tujuan sebgai berikut:

1. Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi situasi sosial
2. Menggambarkan bagaimana cara memecahkan suatu masalah sosial
3. Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap tingkah laku yang harus atau jangan diambil dalam suatu situasi sosial tertentu
4. Memberikan pengalaman untuk menghayati situaisi-situasi tertentu
5. Memberikan kesempatan untuk meninjau situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.
6. Langkah-langkah Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

Pelaksanaan bermain peran (*role playing)* hendaknya dapat berlangsung secara optimal agar memberi dampak yang positif demi peningkatan kemampuan siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam pelaksanaannya diperlukan prosedur dan langkah-langkah mulai dari persiapan sampai pada tahap evaluasi dan ulangan permainan.

Romlah (1989: 115) mengemukakan langkah-langkah dalam pelaksanaan bermain peran (*role playing)* sebagai berikut:

1. Persiapan, fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan diperankan dan tujuan pelaksanaannya, kemudian dilakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah peranan-peranan yang akan dimainkan.
2. Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan peran dapat dilakukan secara sukarela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok atau kedua-duanya.
3. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk megobservasi pelaksanaan permainan. Hasil oservasi kelompok penonton adalah bahan diskusi setelah permainan selesai.
4. Melaksanakan bermain peran (*role playing)*. Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembug beberapa menit untuk menyiapkan diri bagaimana peran itu akan dimainkan, setelah siap dimulailah permainan masing-masing pemeran memainkan perannya sesuai dengan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya. Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan.
5. Evaluasi dan diskusi. Setelah selesai permainan diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah dan kesan para pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah video yang diambil pada saat permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.
6. Ulangan permainan, dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan permainan atau tidak. Ulangan permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Adapun cara-cara tersebut adalah sebagai berikut:
	1. Bertukar peran (*role reversal*)

Bertukar peran terjadi bila seorang pemain diminta untuk memainkan peran yang sebelumnya diperankan oleh orang lain. Misalnya pemain A (orang tua) diminta untuk memainkan peran yang semula dipegang oleh pemain B (anak yang protes). Tujuan dari pertukaran peran ini adalah untuk:

* 1. Mengklarifikasi situasi, dengan melihat bagimana orang lain memerankan peran yang sama pemain dapat melihat dan menghayati situasinya dengan lebih jelas.
	2. Meningkatkan spontanitas, dengan bertukar peran pemain menjadi terus bertumbuh dan lebih bebas dan tidak terikat pada pola-pola perilaku tertentu, serta dipaksa untuk menilai kembali perilakunya melalui sudut pandang yang lain.
	3. Untuk meningkatkan pengertian dan kesadaran bagaimana orang lain merasakan dan melakukan hal yang sama.
1. Peran ganda *(doubling)*

Peran ganda terjadi apabila ada orang ketiga yang ikut bermain dalam permainan peranan dengan mengisi suara salah seorang pemain. Dasar dari cara ini adalah apabila berinteraksi dengan orang lain, kita memikirkan berbagai macam hal, sehingga kita tidak mempunyai cukup waktu untuk merespon dengan tepat dan cepat. Pikiran dan perasaan bergerak lebih cepat dari pada kata-kata. Orang ketiga, biasanya fasilitator, bertugas mengisi suara dari salah satu pemeran utama. Tujuan dari pengisian dialog ini adalah untuk membantu kelancaran permainan dan memberikan wawasan baru terhadap masalah yang sedang disosiodramakan.

1. Teknik cermin (*the mirror technique*)

Anggota kelompok yang lain diminta menirukan peran yang dibawakan oleh salah seorang pemain seperti pada waktu pemain itu memerankannya supaya teknik ini tidak menimbulkan tekanan pada pemain yang ditirukan pola permainannya. Sebaiknya peran yang ditirukan lebih dari satu peran.

1. Teknik kursi kosong (*the empty chair technique*)

Teknik ini digunakan bila anggota kelompok mengalami kesulitan untuk berinteraksi secara langsung dengan anggota kelompok lain. Anggota yang bersangkutan diminta untuk berkomunikasi dengan kursi kosong sebagai ganti lawan perannya. Setelah ia dapat lancar berbicara, seseorang yang diminta untuk mengisi kursi itu dan memerankan peran yang sebenarnya.

1. Bermain peranan sendiri (*monodrama)*

Sering terjadi seseorang dapat meningkatkan penghayatannya terhadap peran yang dimainkannya dengan bermain peran sendiri dengan berpindah-pindah tempat duduk ke tempat duduk pemeran yang lain dan melakukan monolog. Misalnya seorang individu memerankan pengawas dan kemudian pindah tempat duduk memerankan kepala sekolah.

Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya.

1. Konsep Dasar Bimbingan Kelompok
2. **Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok merupakan kegiatan untuk mencegah masalah-masalah perkembangan. Di dalamnya terdapat informasi tentang pendidikan, karier, pribadi, dan sosial tidak menyentuh mata pelajaran dalam susunan akademik.

Romlah (1989: 2) mengemukakan definisi bimbingan kelompok yaitu:

Bimbingan kelompok adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu secara berkelanjutan dan sistematis, yang dilakukan oleh seorang ahli yang telah mendapat latihan khusus. Untuk itu, dan dimaksudkan agar individu dapat memahami dirinya dan lingkungannya, dapat mengarahkan diri dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dapat mengembangkan dirinya secara optimal untuk kesejahteraan dirinya dan kesejahteraan masyarakat.

Menurut Wibowo (2005: 17), bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama.

Prayitno (1994: 308) mengemukakan defenisi bimbingan kelompok, yaitu:

Bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Yang diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial. Dengan demikian jelas bahwa dalam bimbingan kelompok ialah pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah pemberian bantuan kepada sekelompok individu secara bersama-sama melalui dinamika kelompok, dimana ketua kelompok mengarahkan agar anggota kelompok mencapai tujuan bersama dalam mengambil keputusan dan tindakan tertentu agar dapat mencapai perkembangan secara optimal.

Jenis-jenis bimbingan kelompok terdiri atas dua yaitu: (1) bimbingan kelompok bebas, dimana dalam kegiatannya para anggota kelompok bebas mengemukakan pikiran dan perasaannya dalam kelompok dan selanjutnya apa yang disampaikan mereka dalam kelompok itulah yang menjadi pokok bahasan kelompok. (2) bimbingan kelompok tugas, salah satu bentuk penyelenggaraan bimbingan kelompok dimana arah dan isi kegiatan kelompok itu tidak ditentukan oleh anggotanya melainkan diarahkan kepada penyelesaian suatu tugas.

1. **Manfaat Bimbingan Kelompok**

 Manfaat bimbingan kelompok di paparkan secara rinci dalam situs (Arya, 2010).

Manfaat [bimbingan kelompok](http://ilmupsikologi.wordpress.com/2010/01/14/pengertian-bimbingan-kelompok/)menurut Sukardi 2008 yaitu:

1) Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya.

2) Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.

3) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.

4) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik.

5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.

Winkel dan Hastuti (2004: 565) juga menyebutkan [manfaat layanan bimbingan kelompok](http://ilmupsikologi.wordpress.com/2010/01/14/kegunaan-bimbingan-kelompok/)adalah mendapat kesempatan untuk berkontak dengan banyak siswa; memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa; siswa dapat menyadari tantangan yang akan dihadapi; siswa dapat menerima dirinya setelah menyadari bahwa teman-temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan dan tantangan yang kerap kali sama; dan lebih berani mengemukakan pandangannya sendiri bila berada dalam kelompok; diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama, lebih bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman daripada yang dikemukakan oleh seorang konselor.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut, [penulis](http://ilmupsikologi.wordpress.com/arya/) menyimpulkan bahwa manfaat dari layanan bimbingan kelompok adalah 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.

1. **Dinamika kelompok**

Dinamika kelompok merupakan jiwa bagi pelaksanaan bimbingan kelompok, inilah yang akan menentukan gerak dan arah pencapaian tujuan dalam kelompok. Dinamika kelompok ini dimanfaatkan untuk mencapai tujuan bimbingan kelompok melalui layanan bimbingan kelompok Prayitno (1995: 65).

1. Dinamika kelompok adalah jiwa dan semangat kelompok.

Prayitno (1995: 65) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok bermaksud memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media dalam upaya membimbing individu-individu yang memerlukan. Media dinamika kelompok ini adalah unik dan hanya dapat ditemukan dalam suatu kelompok yang benar-benar hidup. Dalam bimbingan kelompok dinamika kelompok dengan sengaja ditumbuhkembangkan yang semulanya masih sangat lemah, atau belum ada sama sekali, ditumbuhkan dan dikembangkan sehingga menjadi kuat dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan bimbingan kelompok.

1. Tugas guru pembimbing dalam membentuk dinamika kelompok

Guru pembimbing yang menyelenggarakan bimbingan kelompok sangat berkepentingan untuk mengembangkan dinamika kelompok dalam kelompok itu. Bahkan pengembangan dinamika kelompok itu merupakan tugas utama pertama.

1. Perwujudan dinamika kelompok

Perwujudan dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok akan mencapai tujuan ganda, yaitu mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri untuk diperolehnya kemampuan-kemampuan sosial, kepribadian yang mantap, keterampilan berkomunikasi secara efektif, informasi, wawasan, pemahaman, nilai, dan sikap, serta berbagai alternatif yang akan memperkaya dan mungkin bahkan dapat mereka praktikan. Prayitno (1995: 67).

1. **Komponen Layanan Bimbingan Kelompok**

Prayitno (1995) menggemukakan bahwa ada tiga komponen penting dalam kelompok yaitu suasana kelompok, anggota kelompok, dan pemimpin kelompok.

1. Suasana kelompok

Kehidupan kelompok yang dijiwai oleh dinamika kelompok akan menentukan arah dan gerak pencapaian tujuan kelompok. Bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media untuk membimbing anggota kelompok dalam mencapai tujuan. Media dinamika kelompok ini adalah unik dan hanya dapat ditemukan dalam suatu kelompok yang benar-benar hidup. Kelompok yang hidup adalah kelompok yang dinamis, bergerak dan aktif berfungsi untuk memenuhi suatu kebutuhan dan mencapai suatu tujuan.

Dalam bimbingan kelompok, dengan memanfaatkan dinamika kelompok para anggota kelompok dapat mengembangkan diri dan memperoleh keuntungan-keuntungan lainnya. Arah pengembangan diri yang dimaksud terutama adalah dikembangkannya kemampuan-kemampuan sosial secara umum yang selayaknya dikuasai oleh individu-individu yang berkepribadian mantap. Keterampilan berkomunikasi secara efektif, sikap tenggang rasa, memberi dan menerima, toleran, mementingkan musyawarah untuk mencapai mufakat seiring dengan sikap demokratis, memiliki rasa tanggung jawab sosial seiring dengan kemandirian yang kuat merupakan arah pengembangan pribadi yang dapat dijangkau melalui dinamika kelompok yang aktif.

Layanan bimbingan kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok berinteraksi antar pribadi yang khas, yang tidak mungkin terjadi pada layanan konseling individual. Interaksi sosial yang efektif dan dinamis selama pelaksanaan layanan, diharapkan tujuan-tujuan layanan yang sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan anggota kelompok dapat dicapai secara mantap. Kelompok dapat juga dipakai untuk belajar mengekspresikan perasaan, menunjukan perhatian terhadap orang lain, dan berbagai pengalaman.

Pendekatan interaksional merupakan pendekatan yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Pendekatan ini menitikberatkan pada interaksi antar anggota, anggota dengan pemimpin kelompok dan sebaliknya. Kesempatan memberi dan menerima dalam kelompok akan menimbulkan rasa saling menolong, menerima, dan berempati dengan tulus. Keadaan ini membutuhkan suasana yang positif antar anggota, sehingga mereka akan merasa diterima, dimengerti, dan menambah rasa positif dalam diri mereka. Saling berhubungan antar anggota kelompok sangat diutamakan. Para ahli menyebutkan ada lima hal yang hendaknya diperhatikan dalam menilai apakah kehidupan sebuah kelompok tersebut baik atau kurang baik, yaitu :

1. Adanya saling hubungan yang dinamis antar anggota
2. Memiliki tujuan bersama
3. Hubungan antara besarnya kelompok (banyak anggota) dan sifat kegiatan kelompok
4. Itikad dan sikap terhadap orang lain
5. Kemampuan mandiri (Prayitno, 1995: 27)
6. Anggota kelompok

Keanggotaan merupakan salah satu unsur pokok dalam proses kehidupan kelompok. Tanpa anggota tidaklah mungkin ada kelompok. Peranan yang hendaknya dimainkan anggota kelompok sesuai yang diharapkan menurut Prayitno (1995:32) adalah sebagai berikut :

1. Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antar anggota kelompok.
2. Mencurahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.
3. Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama.
4. Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhinya dengan baik.
5. Benar-benar berusaha untuk secara efektif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
6. Mampu mengkomunikasikan secara terbuka.
7. Berusaha membantu orang lain.
8. Memberikan kesempatan kepada anggota lain untuk juga menjalani peranannya.
9. Menyadari pentingnya kegiatan kelompok tersebut.

Pemilihan anggota sangatlah penting agar dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dapat berjalan dengan lancar. Peranan para anggota sangat menentukan keberhasilan dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, apabila anggota kelompok tidak bisa membina keakraban, melibatkan diri dalam kegiatan kelompok, mematuhi aturan dalam kegiatan kelompok, terbuka, membantu orang lain maka sulit untuk menuju ketahap demi tahap dalam bimbingan kelompok. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ini, peneliti dalam memilih anggota berdasarkan pada jumlah anggota yang seimbang, umur dan kepribadian. Pemilihan anggota kelompok dilaksanakan setelah penyebaran angket.

1. Pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok adalah orang yang mampu menciptakan suasana sehingga para anggota kelompok dapat belajar bagaimana mengatasi masalah-masalah mereka sendiri.

Menurut Prayitno (1995: 35-36) peranan pemimpin kelompok dalam layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut.:

1. Pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan atau campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok. Campur tangan ini meliputi hal-hal bersifat dari yang dibicarakan maupun mengenai proses kegiatan itu sendiri.
2. Pemimpin kelompok memusatkan perhatian pada suasana perasaan yang berkembang dalam kelompok itu, baik perasaan anggota-anggota tertentu maupun keseluruhan kelompok. Pemimpin kelompok dapat menanyakan suasana perasaan yang dialami oleh anggota kelompok.
3. Jika kelompok tersebut tampak kurang menjurus ke arah yang dimaksudkan, maka pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan.
4. Pemimpin kelompok juga perlu memberikan tanggapan (umpan balik) tentang berbagai hal yang terjadi dalam kelompok, baik yang bersifat isi maupun proses kegiatan kelompok.
5. Pemimpin kelompok diharapkan mampu mengatur lalu lintas kegiatan kelompok, pemegang atauran permainan (menjadi wasit), pendamai dan pendorong kerjasama serta suasana kebersamaan. Selain itu juga diharapkan bertindak sebagai penjaga agar apapun yang terjadi di dalam kelompok itu tidak merusak ataupun menyakiti seseorang atau lebih anggota kelompok.
6. Sifat kerahasiaan dari kelompok itu dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul di dalamnya juga menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.
7. **Teknik-teknik Bimbingan Kelompok**

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok, seperti yang disebutkan oleh Romlah (2001: 87), beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu, antara lain :

1. Pemberian informasi,
2. Diskusi kelompok,
3. Pemecahan masalah (*problem solving*),
4. Permainan peranan (*role playing*)*,*
5. Permainan simulasi (*simulation* *games*)*,*
6. Karyawisata (*field trip*),
7. Penciptaan suasana keluarga (*Home Room*)

Namun pada pelaksanaan penelitian ini teknik yang digunakan yaitu:

1. Teknik pemberian informasi disebut juga dengan metode ceramah yaitu pemberian penjelasan oleh seseorang pembicara kepada sekelompok pendengar.
2. Teknik permainan peranan yang merupakan usaha untuk memecahkan suatu masalah.

Alasan pemilihan kedua teknik ini adalah penelitian ini lebih mengarah pada pemberian informasi yang sifatnya preventif dan represif, waktu dan materi yang terbatas, dan lebih mengarah pada bagaimana seseorang terampil berhubungan dengan orang lain melalui suatu pemainan yang di simulasikan mudah dilaksanakan dan dapat melayani banyak orang.

1. **Tahap Pelaksanaan Bimbingan Kelompok**

Menurut Prayitno (1995: 40) “Kegiatan bimbingan kelompok ada 4 tahap, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran”.

1. Tahap Pembentukan

Tahap awal atau tahap permulaan sebagai tahap persiapan dalam rangka pembentukan kelompok. Tahap ini merupakan tahap pengenalan, pembinaan hubungan baik, tahap pelibatan diri atau tahap memasuki diri ke dalam kehidupan suatu kelompok dengan tujuan agar anggota memahami maksud bimbingan kelompok. Pemahaman anggota kelompok akan memungkinkan anggota kelompok aktif berperan dalam kegiatan bimbingan kelompok, yang selanjutnya dapat menimbulkan minat pada diri mereka untuk mengikutinya. Pada tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan suasana saling mengenal, membina hubungan baik, percaya, menerima dan membantu teman-teman yang ada dalam kelompok.

Fungsi dan tugas utama pemimpin selama tahap ini adalah mengajarkan bagaimana cara untuk berpartisipasi dengan aktif sehingga dapat meningkatkan peluang mereka untuk mendapatkan kelompok yang produktif. Selain itu mengajarkan kepada anggota dasar hubungan antar manusia seperti mendengarkan dan menanggapi dengan aktif. Pemimpin kelompok harus dapat memastikan semua anggota berpartisipasi dalam interaksi kelompok sehingga tidak ada seorangpun merasa dikucilkan. Prayitno (1995:44) mengemukakan peranan pemimpin kelompok pada tahap awal, yaitu :

1. Menampilkan diri secara utuh dan terbuka
2. Menampilkan penghormatan kepada orang lain, hangat, tulus, bersedia membantu dan penuh emapati
3. Bertindak sebagai contoh

Prayitno (1995:44) mengemukakan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan pada tahap awal adalah :

1. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok
2. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok
3. Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
4. Permainan pengahangatan atau pengakraban
5. Tahap Peralihan

Tahap ini merupakan tahap transisi dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan. Disebut tahap transisi karena merupakan saat transisi antara awal bimbingan kelompok dengan kegiatan bimbingan kelompok sesungguhnya. Dalam menjelaskan kegiatan apa yang akan dilaksanakan, pemimpin kelompok dapat menegaskan jenis kegiatan bimbingan kelompok tugas atau bebas. Setelah jelas kegiatan apa yang harus dilakukan, maka tidak akan muncul keragu-raguan atau belum siapnya anggota dalam melaksanakan kegaiatan dan manfaat-manfaat yang akan diperoleh setiap anggota kelompok. Tahap transisi (peralihan) menurut Prayitno (1995) dijelaskan sebagai tahap peralihan yang bertujuan membebaskan anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya.

Pada tahap ini suasana kelompok mulai terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh. Pada kondisi demikian anggota peduli tentang apa yang dipikirkan terhadapnya dan belajar mengekspresikan diri sehingga anggota lain mendengarkan. Peranan pemimpin kelompok pada tahap ini yaitu :

1. Menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka.
2. Tidak mempergunakan cara-cara yang bersifat langsung atau mengambil alih kuasanya.
3. Mendorong dibahasnya suasana perasaan.
4. Membuka diri, sebagai contoh, dan penuh empati.

Adapun kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
2. Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap ketiga).
3. Membahas suasana yang terjadi.
4. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.
5. Kalau perlu kembali kebeberapa aspek tahap pertama (tahap pembentukan).

Kegiatan yang harus dilakukan oleh pemimpin kelompok yang utama adalah meningkatkan keikutsertaan anggota kelompok dalam memasuki tahap selanjutnya agar menjadi sebuah kelompok yang solid. Pada tahap ini pemimpin kelompok perlu menawarkan kepada anggota kelompok tentang kesiapan untuk mengikuti kegiatan selanjutnya yaitu dengan membuka diri secara wajar.

1. Tahap Kegiatan

Tahap ini merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Namun kegiatan kelompok pada tahap ini tergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Jika tahap-tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ini akan berlangsung dengan lancar. Prayitno (1995:47) mengemukakan “tahap ini merupakan inti kegiatan kelompok sehingga aspek-aspek yang menjadi isi pengiringnya cukup banyak”. Pada kegiatan ini saatnya anggota berpartisipasi aktif dalam kelompok, terciptanya suasana mengembangkan diri anggota kelompok, baik yang menyangkut pengembangan kemampuan berkomunikasi, mengajukan pendapat, menanggapi pendapat dengan terbuka, sabar dan tenggang rasa, maupun menyangkut pemecahan masalah yang dikemukakan dalam kelompok.

Pada tahap ini pula kegiatan bimbingan kelompok akan tampak secara jelas, apakah kegiatan yang dilaksanakan adalah kelompok bebas atau kelompok tugas, sehingga rangkaian kegiatannya disesuaikan dengan jenis kegiatan yang dilaksanakan oleh kelompok yang bersangkutan.

1. Tahap Pengakhiran (Terminasi)

Tahap pengakhiran merupakan tahap terakhir dari kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap ini terdapat dua kegiatan, yaitu penilaian (evaluasi) dan tindak lanjut (*follow-up*). Tahap ini merupakan tahap penutup dari seluruh rangkaian pertemuan kegiatan bimbingan kelompok dengan tujuan telah tercapainya suatu pemecahan masalah oleh kelompok tersebut. Dalam kegiatan kelompok berpusat pada pembahasan dan penjelajahan tentang kemampuan anggota kelompok untuk menerapkan hal-hal yang telah diperoleh melalui layanan bimbingan kelompok dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu pemimpin kelompok berperan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil-hasil yang telah dicapai oleh kelompok tersebut. Pada tahap ini pemimpin kelompok menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengesankan, sehingga semua anggota kelompok merasa memperoleh manfaat yang besar dalam kegiatan tersebut serta adanya keinginan untuk mengadakan kegiatan lagi.

Peranan pemimpin kelompok pada tahap ini adalah :

1. Tetap mengusahakan suasana hangat, bebas, dan terbuka.
2. Memberikan pernyataan dan mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan anggota.
3. Memberikan semangat untuk kegiatan lebih lanjut.
4. Penuh rasa persahabatan dan empati.

Kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
2. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan pesan dan hasil-hasil kegiatan.
3. Membahas kegiatan lanjutan.
4. Mengemukakan pesan dan harapan.
5. *Self-Efficacy*

**a. Pengertian *Self-Efficacy***

Menurut Bandura (1997) bahwa *self-efficacy* merupakan salah satu kemampuan pengaturan diri individu. Konsep *self-efficacy* pertama kali dikemukakan oleh Bandura. Dia mengemukakan *self-efficacy* lebih kepada keyakinan seseorang atas kemampuan dirinya sendiri.

Bandura, 1986 (Kurniawan, 2011) mengatakan bahwa *self-efficacy* itu berhubungan dengan keyakinan individu bahwa ia mampu melakukan tindakan spesifik yang diperlukan untuk menghasilkan outcome yang diinginkan dalam suatu situasi. *Self-efficacy* adalah evaluasi seseorang mengenai kemampuan atau kompetensi diri dalam melakukan suatu tugas, mencapai tujuan, atau mengatasi suatu masalah. *Self-efficacy* mengacu pada persepsi tentang kemampuan individu untuk mengorganisasi dan mengimplementasi tindakan untuk menampilkan kecakapan tertentu.

Baron dan Byrne (2002) mengemukakan bahwa *self-efficacy* merupakan penilaian individu terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, dan menghasilkan sesuatu.

Berdasarkan definisi dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan atau kepercayaan individu mengenai kemampuan diri untuk mengorganisasi, melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, menghasilkan sesuatu dan mengimplementasi tindakan untuk menampilkan kecakapan tertentu.

**b. Faktor-faktor yang memperngaruhi *Self-efficacy***

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keyakinan diri (*self*-*efficacy)*. Menurut Greenberg dan Baron (Maryati, 2008) mengatakan ada dua faktor yang mempengaruhi efikasi diri, yaitu:

1). Pengalaman langsung, sebagai hasil dari pengalaman mengerjakan suatu tugas dimasa lalu (sudah pernah melakukan tugas yang sama dimasa lalu).

2). Pengalaman tidak langsung, sebagai hasil observasi pengalaman orang lain dalam melakukan tugas yang sama (pada waktu individu mengerjakan sesuatu dan bagaimana individu tersebut menerjemahkan pengalamannya tersebut dalam mengerjakan suatu tugas).

Hal yang tidak jauh berbeda diungkapkan pula oleh Bandura (Maryati, 2008) bahwa efikasi diri seseorang dipengaruhi pula oleh:

 1). Pencapaian prestasi. Faktor ini didasarkan oleh pengalaman-pengalaman yang dialami individu secara langsung. Apabila seseorang pernah mengalami keberhasilan dimasa lalu maka dapat meningkatkan efikasi dirinya.

 2). Pengalaman orang lain. Individu yang melihat orang lain berhasil dalam melakukan aktivitas yang sama dan memiliki kemampuan yang sebanding dapat meningkatkan efikasi dirinya. Individu yang pada awalnya memiliki efikasi diri yang rendah akan sedikit berusaha untuk dapat mencapai keberhasilan seperti yang diperoleh orang lain.

 3). Bujukan lisan. Individu diarahkan dengan saran, nasehat, bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinan bahwa kemampuan-kemampuan yang dimiliki dapat membantu untuk mencapai apa yang diinginkan.

 4). Kondisi emosional. Seseorang akan lebih mungkin mencapai keberhasilan jika tidak terlalu sering mengalami keadaan yang menekan karena dapat menurunkan prestasinya dan menurunkan keyakinan akan kemampuan dirinya.

Keempat faktor diatas didukung oleh pendapat Ivancevich dan Matteson (dalam Maryati, 2008) yang menyatakan bahwa pencapaian prestasi, pengalaman orang lain, bujukan lisan, kondisi emosional memegang peranan penting didalam mengembangkan efikasi diri, faktor tersebut dianggap penting sebab ketika seseorang melihat orang lain berhasil maka akan berusaha mengikuti jejak keberhasilan orang tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keyakinan diri yang diungkap dalam efikasi diri yaitu Pengalaman langsung, pengalaman tidak langsung, pencapaian prestasi, pengalaman orang lain, bujukan lisan, kondisi emosional.

**c. Sumber-sumber *Self-Efficacy***

Adapun sumber-sumber *Self-efficacy* (Bandura, 1997) antara lain:

1. *Enactive attainment and performance accomplishment* (pengalaman keberhasilan dan pencapaian prestasi), yaitu sumber ekspektasi rasa keberhasilan yang penting, karena berdasar pengalaman individu secara langsung. Individu yang pernah memperoleh suatu prestasi, akan terdorong meningkatkan keyakinan dan penilaian terhadap rasa keberhasilannya. Pengalaman keberhasilan individu ini meningkatkan ketekunan dan kegigihan dalam berusaha mengatasi kesulitan, sehingga dapat mengurangi kegagalan.
2. *Vicarious experience* (pengalaman orang lain), yaitu mengamatiperilaku dan pengalaman orang lain sebagai proses belajar individu. Melalui model ini rasa keberhasilan individu dapat meningkat, terutama jika ia merasa memiliki kemampuan yang setara atau bahkan merasa lebih baik dari pada orang yang menjadi subyek belajarnya. Ia akan mempunyai kecenderungan merasa mampu melakukan hal yang sama. Meningkatnya rasa keberhasilan individu ini dapat meningkatkan motivasi untuk mencapai suatu prestasi. Peningkatan rasa keberhasilan ini akan menjadi efektif jika subyek yang menjadi model tersebut mempunyai banyak kesamaan karakteristik antara individu dengan model, kesamaan tingkat kesulitan tugas, kesamaan situasi dan kondisi, serta keanekaragaman yang dicapai oleh model.
3. *Verbal persuasion* (persuasi verbal), yaitu individu mendapatbujukan atau sugesti untuk percaya bahwa ia dapat mengatasi masalah-masalah yang akan dihadapinya. Persuasi verbal ini dapat mengarahkan individu untuk berusaha lebih gigih untuk mencapai tujuan dan kesuksesan. Akan tetapi rasa keberhasilan yang tumbuh dengan metode ini biasanya tidak bertahan lama, apalagi kemudian individu mengalami peristiwa traumatis yang tidak menyenangkan.
4. *Physiological state and emotional arousal* (keadaan fisiologisdan psikologis). Situasi yang menekan kondisi emosional dapat mempengaruhi rasa keberhasilan. Gejolak emosi, goncangan, kegelisahan yang mendalam dan keadaan fisiologis yang lemah yang dialami individu akan dirasakan sebagai suatu isyarat akan terjadi peristiwa yang tidak diinginkan, maka situasi yang menekan dan mengancam akan cenderung dihindari.

**d. Komponen *Self-efficacy***

Komponen *self-efficacy* menurut Bandura (Maryati, 2008) bahwa perbedaan rasa keberhasilan pada setiap individu terletak pada tiga komponen, yaitu *magnitude, strength* dan *generality*. Masing-masing mempunyai implikasi penting di dalam performansi, yang secara lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Magnitude* (tingkat kesulitan tugas), yaitu masalah yangberkaitan dengan derajat kesulitan tugas individu. Komponen ini berimplikasi pada pemilihan perilaku yang akan dicoba individu berdasar ekspektasi efikasi pada tingkat kesulitan tugas. Individu akan berupaya melakukan tugas tertentu yang ia persepsikan dapat dilaksanakannya dan ia akan menghindari situasi dan perilaku yang ia persepsikan di luar batas kemampuannya.
2. *Strength* (kekuatan keyakinan), yaitu berkaitan dengan kekuatanpada keyakinan individu atas kemampuannya. Pengharapan yang kuat dan mantap pada individu akan mendorong untuk gigih dalam berupaya mencapai tujuan, walaupun mungkin belum memiliki pengalaman–pengalaman yang menunjang. Sebaliknya pengharapan yang lemah dan ragu-ragu akan kemampuan diri akan mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak menunjang.
3. *Generality* (generalitas), yaitu hal yang berkaitan cakupan luasbidang tingkah laku di mana individu merasa yakin terhadap kemampuannya. Individu dapat merasa yakin terhadap kemampuan dirinya, tergantung pada pemahaman kemampuan dirinya yang terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu atau pada serangkaian aktivitas dan situasi yang lebih luas dan bervariasi.

*Self-efficacy* membuat siswa lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Setiap orang adalah individu yang dapat memilih sendiri corak hidupnya. Tingkah laku yang dipilih atau dilakukan oleh seorang individu ditentukan oleh individu itu sendiri. Apapun bisa diambil dari seorang manusia, kecuali kebebasan-kebebasan manusia untuk memilih sikap kita dalam situasi tertentu, untuk memilih jalan kita.

**e. Proses *Self-Efficacy***

Dinamika perkembangan *self-efficacy* siswa merupakan ”interaksi antara proses internal dan eksternal yang berlangsung melalui fase motivasi dan fase *volitional”.* (Mahmud A, 2009: 7).

Pada fase motivasi, tinggi rendahnya motivasi itu bergantung pada bagaimana siswa melihat resiko yang ada. Dalam artian bahwa ketika resiko dianggap sebagai tantangan yang bisa memberikan pengalaman hidup yang bermakna, maka *self-efficacy* akan meningkat. Begitupun dengan hasil yang diharapkan, ternyata pengharapan kita terhadap hasil akan membuat kita lebih berusaha dengan giat. Dan tentunya tidak terlepas dari pandangan kita terhadap diri sendiri. Menganggap diri lemah, tidak berguna, dan bodoh pada akhirnya melemahkan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri.

Sedangkan fase *volitional*, siswa dilatih untuk bisa mengatur pikiran. Mulai dari merencanakan kegiatan, dengan perencanaan tersebut maka siswa akan lebih gigih dalam mencapai hasil yang diharapkan. Dan kalaupun gagal, maka kegagalan dilihatnya sebagai proses pembelajaran. Kegagalan bukanlah hasil akhir dalam hidup. Karenanya dia akan berusaha dengan gigih bangkit dari kegagalan tersebut dengan melihat kembali dirinya. Dia akan melakukan proses evaluasi diri dalam mengembangkan dirinya ke arah yang lebih baik.

Tinggi rendahnya *self-efficacy* siswa bisa juga disebabkan oleh anggapan terhadap suatu hal tertentu. Misalnya ketika siswa menganggap suatu mata pelajaran tertentu sulit, maka kepercayaan dirinya akan menurun dan merasa pasti gagal. Olehnya itu dia berusaha mencari pelarian untuk jauh dari pelajaran tersebut. Bukannya berusaha mencari tahu, tapi justru lari dan mencari cara supaya tidak lagi bersentuhan dengan pelajaran tersebut.

*Self-efficacy* siswa sangat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri. Orang sering tidak percaya diri karena tidak yakin dengan kemampuan dirinya. Malah akan merasa tidak punya kekuatan sama sekali untuk bangkit. Dia akan menutup diri dari pengalaman keberhasilan yang telah dilewatinya. Padahal pengalaman keberhasilan tersebut bisa membawanya dalam mengaktualisasikan diri.

Menurut Mahmud A, (2009: 9) meskipun begitu ternyata *self-efficacy* juga dipengaruhi oleh pengamatan terhadap perilaku orang lain. Mengamati perilaku orang bisa dijadikan sebagai cara meningkatkan kepercayaan diri. Ada dua proses yang saling terkait dalam belajar mengamati, yaitu penguatan (*reinforcement)* dan peniruan (*modelling).* Keduanya juga berpengaruh bagi perilaku siswa.

Model pertama yang ditiru oleh seseorang adalah orang tuanya. Karena keluarga adalah peletak dasar bagi perilaku orang. Perilaku orang tua yang demokratis akan membuat anaknya menjadi cetakan yang berperilaku adil, suka menolong, dan tidak kenal putus asa. Karena dia merasa memiliki tanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya. Makanya dia akan berusaha melakukan apa saja demi tanggung jawab itu. Kalaupun gagal, maka kegagalan tersebut tidak akan mempengaruhi motivasinya untuk bangkit mewujudkan hasil yang diharapkan.

**f. Karakteristik Individu Yang Memiliki *Self-efficacy* Tinggi dan *Self-efficacy* rendah**

Menurut Bandura (1997) karakteristik individu yang memiliki *Self-efficacy* yang tinggi adalah ketika individu tersebut merasa yakin bahwa mereka mampu menangani secara efektif peristiwa dan situasi yang mereka hadapi, tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas, percaya pada kemampuan diri yang mereka miliki, memandang kesulitan sebagai tantangan bukan ancaman dan suka mencari situasi baru, menetapkan sendiri tujuan yang menantang dan meningkatkan komitmen yang kuat terhadap dirinya, menanamkan usaha yang kuat dalam apa yang dilakukannya dan meningkatkan usaha saat menghadapi kegagalan, berfokus pada tugas dan memikirkan strategi dalam menghadapi kesulitan, cepat memulihkan rasa mampu setelah mengalami kegagalan, dan menghadapi stressor atau ancaman dengan keyakinan bahwa mereka mampu mengontrolnya.

Menurut Bandura (1997) karakteristik individu yang memiliki *Self-efficacy* yang rendah adalah individu yang merasa tidak berdaya, cepat sedih, apatis, cemas, menjauhkan diri dari tugas-tugas yang sulit, cepat menyerah saat menghadapi rintangan, aspirasi yang rendah dan komitmen yang lemah terhadap tujuan yang ingin di capai, dalam situasi sulit cenderung akan memikirkan kekurangan mereka, beratnya tugas tersebut, dan konsekuensi dari kegagalannya, serta lambat untuk memulihkan kembali perasaan mampu setelah mengalami kegagalan.

**4**. **Pengaruh Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok Terhadap *Self-Efficacy***

 Telah dikemukakan bahwa disamping ada siswa yang memiliki *self-efficacy,* ada juga yang kurang yakin pada dirinya sendiri. Masalah *self-efficacy* dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang dimaksud adalah pencapaian prestasi, pengalaman orang lain, bujukan lisan, dan kondisi emosional.

Masalah kurangnya *self-efficacy* pada siswa ini jika tidak ditangani sedini mungkin dapat berakibat fatal bagi siswa yang bersangkutan. Akibat-akibat tersebut dapat berupa terganggunya perkembangan sosial siswa serta terhambatnya proses belajar mengajar di sekolah.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan *self-efficacy* adalah melalui teknik bermain peran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Thantawy (1997: 89) bahwa:

Bermain peran salah satu teknik bimbingan dalam kelompok. Teknik bimbingan yang dilakukan/dimainkan dengan cara bermain peran tentang situasi masalah sosial. Setelah dilakukan bermain peran kemudian diadakan diskusi tentang cara-cara pemecahan masalah tersebut. Melalui acting yang ditampilkan pemain peran belajar menyatakan pikiran, secara bebas untuk menyatakan dirinya, dan mengembangkan kepercayaan diri (*self-confidance).*

Dengan demikian melalui kegiatan bermain peran dapat membantu siswa untuk memahami masalah manusia pada umumnya, mendorong pemahaman diri dan pemahaman terhadap orang lain, dan mengurangi ketegangan-ketegangan yang dialami, membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam berhubungan dengan orang lain serta memungkinkan para siswa yang terlibat dalam bermain peran akan memiliki kemampuan dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi sekaligus berupa mengantisipasi munculnya masalah-masalah yang mungkin muncul dalam kehidupannya sehari-hari. Maka dari iu, bermain peran dipergunakan untuk mengungkapkan permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi khususnya dalam lingkungan sekolah terutama dalam peningkatann *self-efficacy.*

**5. Hasil Penelitian yang Relevan**

 Penelitian yang relevan dengan bermain peran menjadi acuan dalam penelitian ini adalah berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh: Eka Ulpha Nensi dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Teknik *role playing* sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan mengatasi Konflik dalam Persahabatan di SMP Negeri 17 Makassar” (2011). Hasil penelitannya menunjukkan bahwa tingkat kemampuan mengatasi konflik dalam persahabatan sebelum diberikan perlakuan melalui teknik *role playing* berada pada kategori sedang. Sedangkan tingkat kemampuan mengatasi konflik dalam persahabatan setelah diberikan perlakuan melalui *role playing* berada pada kategori tinggi. Ada perbedaan tersebut karena dengan menerapkan teknik *role playing* sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengatasi konflik dalam persahabatan.

Adapun hasil penelitian tentang *self-efficacy* siswa melalui penelitian ini dilakukan oleh :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Romi Kurniawan dalam skripsinya yang berjudul “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. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari *self-efficacy* dan motivasi belajar terhadap kemandian belajar pada mata kuliah analisis laporan keuangan pada mahasiswa.
2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ika 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 diri individu dan dari luar diri individu.

**B. Kerangka Pikir**

Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah-sekolah banyak kita jumpai berbagai masalah-masalah yang dialami oleh siswa yang perlu mendapatkan perhatian serius dari para pendidik. Masalah-masalah yang dimaksud disini adalah masalah kurang *self-efficacy* terhadap siswa. *Self-efficacy*  yang dialami oleh siswa dapat merugikan dirinya sendiri dan dapat berdampak terhadap aktivitas belajarnya. Oleh karena itu diperlukan peran serta konselor untuk menangani dan memberikan bantuan kepada siswa.

Pemberian bantuan dapat memahami dirinya, mengarahkan dirinya, dan kemudian merealisasikan dirinya dalam kehidupan nyata. Dalam hal ini tugas seorang konselor adalah bagaimana memberikan bantuan yang sesuai dan cocok dengan masalah yang dihadapi oleh seorang siswa. Salah satu bentuk kegiatan yang diasumsikan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan *Self-efficacy* adalah melalui teknik bermain peran. Teknik bermain peran mempunyai penekanan-penekanan tertentu (alternatif dalam memecahkan masalah) yang sekiranya dapat meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam berkomunikasi terhadap lingkungan ia berada.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Dewa Ketut (1983: 160) bahwa “bermain peran yaitu suatu cara dalam bimbingan yang memberikan kesempatan pada murid-murid untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari di masyarakat”. Maka dari itu, bermain peran dipergunakan untuk mengungkapkan permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi khususnya dalam lingkungan sekolah terutama masalah kurang *self-efficacy* yang sering dialami oleh siswa.

Alur kerangka pikir dapat dilihat pada skema dibawah ini:

**Sebelum perlakuan (*pretest*)**

*Self-efficacy* siswarendah

1. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran di kelas.
2. Siswa juga sering pasif di kelas.
3. Siswa juga sering apatis dengan hasil belajarnya.
4. Siswa tidak mengerjakan tugas rumah yang diberikan

**Proses Perlakuan**

Latihan bermain peran

1. Bermain peran mengemukakan pendapat
2. Bermain peran penerimaan diri
3. Bermain peran berani tampil dimuka umum (kelas)
4. Bermain peran latihan bergaul

**Sesudah perlakuan**

**(post test)**

*Self-efficacy*  siswa meningkat

 Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

**C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan teori yang di bahas dalam tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah di uraikan di atas, maka diajukan hipotesis penelitian ini adalah Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam belajar di SMP Negeri 27 Makassar.