

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Masa remaja adalah masa di mana anak mengalami perkembangan menjadi seorang dewasa (Desmita, 2015). Menurut Haditono Siti R., Monks, F.J., dan Knoers (2006) masa remaja adalah proses pencarian jati diri (topan dan badai) di mana individu mengalami transisi perkembangan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang mengalami perkembangan kematangan mental, sosial, emosional, dan fisik serta individu mulai berhubungan dengan masyarakat (psikososial), mengalami perkembangan pubertas, perkembangan kognitif, perkembangan pengambilan keputusan (pribadi yang lebih mandiri) dan perkembangan moralitas. Masa remaja SMP berada pada tahap masa remaja awal dengan usia 12-15 tahun (Desmita, 2015). Masa topan dan badai menjadikan remaja memiliki sifat labil terhadap pendiriannya sehingga memiliki keyakinan diri yang mudah goyah. Menurut Putro (2017) tugas perkembangan masa remaja yaitu menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya.

Menurut Fratturar (2018) keyakinan diri pada siswa sangatlah penting. Siswa yang mempunyai keyakinan yang kuat, percaya bahwa dirinya dapat menyelesaikan tugas yang sulit sekalipun. Ketika mereka menghadapi kegagalan yang akan datang, mereka akan berusaha untuk meningkatkan dan mempertahankan upaya mereka untuk menuju tujuan yang sukses. Mereka yakin bahwa mereka bisa mengendalikan kesulitan atau situasi yang mengancam keyakinan mereka. Sebaliknya, siswa yang meragukan atau tidak yakin dengan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas yang sulit, mereka akan menganggap bahwa tugas-tugas sulit tersebut sebagai ancaman sehingga muncul sifat mudah menyerah pada diri siswa. Efikasi diri meningkat saat siswa mencatat kemajuan, mencapai tujuan, dan menetapkan tantangan baru (Fratturar, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulfia (2018) tingkat efikasi diri siswa SMPN 2 Jabon, Sidoarjo pada kategori sedang dengan presentase sebesar 66% dari 136 siswa hanya 90 siswa yang memiliki efikasi dikategori sedang. Artinya bahwa siswa SMP belum sepenuhnya yakin akan kemampuan dirinya dalam mencapai

tujuan dan hasil tertentu. Keyakinan diri terhadap sesuatu hal menjadikan siswa lebih mempertimbangkan segala sesuatu dengan matang atau keyakinan yang kuat. Melalui masa-masa ini siswa perlu dorongan dan bantuan dari keluarga, teman, dan guru di sekolah agar keyakinan diri mereka bisa di arahkan kearah yang positif. Problematika yang menjadikan siswa mempunyai efikasi diri pada katerogi sedang ialah ketidakyakinan mereka untuk melakukan sesuatu hal yang menantang, ketidakyakinan mereka akan kemampuan untuk menyelesaikan berbagai tugas, dan ketidakyakinan mereka akan berhasil dalam mengatasi permasalahan dalam hidupnya.

Berdasarkan data awal yang telah dikumpulkan melalui wawancara, siswa kurang yakin akan kemampuan dirinya untuk mengerjakan sesuatu hal yang sulit atau dihadapkan pada situasi yang sulit. Kebanyakan mereka lebih suka atau tertarik dengan sesuatu yang mudah yang tidak mempersulit diri sendiri atau menjadi beban. Seperti saat diberikan tugas yang sulit, kurang yakin saat tampil di depan kelas, kurang yakin bisa mengerjakan tugas atau ujian, dan kurang yakin dalam mengambil keputusan. Mereka merasa ragu akan kemampuannya dalam mencapai keberhasilan dengan artian bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti situasi di mana mengharuskan mereka untuk menyelesaikan tugas sekolah, tugas rumah, dan apalagi saat siswa mempunyai masalah dalam hidupnya. Mereka kurang yakin akan bisa menyelesaikan dan melewati semua hal tersebut dalam waktu bersamaan. Mereka merasa memiliki sifat pesimis, mudah cemas, bersikap acuh terhadap sesuatu hal, ragu dalam menentukan tindakan atau pilihan, dan mudah putus asa.

Banyak fenomena yang menunjukkan kurangnya keyakinan dari dalam diri siswa. Berdasarkan hasil penelitian Khaira (2017) menyatakan bahwa sebanyak 30 siswa mudah cemas dan kurangnya rasa optimis saat mendapatkan tugas yang sulit dalam pembelajaran, siswa juga merasa cemas saat menghadapi ujian karena mereka tidak yakin akan kemampuan yang dimiliki bisa atau tidak mengerjakan ujian dengan baik dan benar sehingga bisa mendapatkan nilai yang bagus, siswa juga kurang yakin untuk mengutarakan pendapatnya di kelas karena mereka takut salah saat mengutarakan pendapatnya, dan siswa sering juga tidak yakin akan kemampuannya untuk mengikuti kegiatan ekstra kulikuler di sekolah.

Menurut Alwisol (2009) efikasi diri adalah keyakinan individu yang memiliki kemampuan untuk melakukan tindakan yang diharapkan. Individu akan melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan agar mendapatkan keyakinan diri dalam hidupnya. Sedangkan menurut Ghufron (2010), efikasi diri adalah keyakinan individu mengenai kemampuannya dalam melakukan tugas-tugas atau tindakan untuk mencapai hasil tertentu. Menurut Alwisol (2009) menyatakan bahwa efikasi atau keyakinan dapat diperoleh, diubah, dan ditingkatkan atau diturunkan yaitu melalui pengalaman menguasai sesuatu prestasi (*performance accomplishment*), pengalaman vikarius melalui model sosial (*vicarious experience*), persuasi sosial melalui dukungan sosial (*social persuasion*), dan pembangkitan emosi (*emotional physiological states*). Seseorang dengan efikasi diri yang tinggi cenderung melakukan sesuatu dengan usaha yang besar dan penuh tantangan, sebaliknya apabila seseorang dengan efikasi diri yang rendah cenderung memilih usaha atau cara yang lebih mudah.

Efikasi diri sangat penting bagi siswa karena keyakinan diri dapat berpengaruh di masa depan seseorang, untuk itu keyakinan diri akan kemampuannya perlu dibentuk sejak dini (Alwisol, 2009). Semakin tinggi efikasi diri yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula tujuan yang ditetapkan serta semakin kuat komitmen mereka pada tujuan. Semakin rendah efikasi diri yang dimiliki seseorang, akan semakin rendah pula tujuan serta komitmen yang ditetapkan Puri & Astuti (2018). Efikasi diri siswa pada kategori rendah dan sedang, bila tidak segera diatasi akan berdampak pada terhambatnya perkembangan kognitif siswa. Siswa akan mengalami banyak hambatan untuk menuju proses yang diinginkan dalam perkembangan hidupnya, seperti pencapaian prestasi akademik maupun non akademik.

Dalam peningkatan efikasi diri siswa dapat dilatih melalui penggunaan media, seperti hasil penelitian Setyaputri (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Roda Pelangi untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang efektif dalam menggunakan media roda pelangi untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP dalam menghadapi ujian. Media ini diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri siswa SMP, salah satunya media permainan ular tangga. Media pembelajaran permainan ular tangga

adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional (Afandi, 2015). Ular tangga merupakan permainan papan yang berisikan kotak-kotak kecil dilengkapi dengan ular dan tangga yang dapat menghubungkan kotak satu dengan yang lain, permainan ini dimainkan 2 anak atau lebih. Melsi (2015) permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu (1) siswa belajar sambil bermain, (2) medianya menarik dan murah, (3) memudahkan siswa belajar, karena dibantu dengan gambar-gambar yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) siswa tidak belajar secara individu.

Permainan ini akan dijadikan sebagai media bagi siswa yang ingin meningkatkan efikasi diri atau keyakinan diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Alasan memilih permainan ular tangga untuk meningkatkan efikasi diri siswa adalah di samping permainannya menarik dan memiliki banyak kotak-kotak yang nantinya akan diisi dengan pertanyaan atau pernyataan tentang cara meningkatkan efikasi diri siswa. Beberapa penelitian yang mengungkapkan bahwa media ular tangga efektif sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Novianti (2018) yang berjudul “Peningkatan Efikasi Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kisah Perjuangan Pahlawan Daerah Flores”, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan efikasi diri siswa yang awalnya 63% menjadi 93%, dalam artian media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa terhadap mata pelajaran IPS.

Permainan ular tangga diibaratkan sebagai permainan dalam perjalanan hidup menuju satu tujuan perjalanan hidup kadang kala dihadapkan pada keberhasilan atau kegagalan (Duma, 2015). Keberhasilan hidup untuk mencapai tujuan yang diinginkan sering membuat seseorang memiliki kepercayaan diri yang tinggi bahwa mereka mampu dan berhasil mencapai apa yang mereka inginkan, namun saat kegagalan menghampiri mereka sering kali mereka merasa putus asa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Peneliti memilih media permainan ular tangga untuk meningkatkan efikasi diri siswa karena dalam proses permainan ular tangga siswa ditantang atau

dilatih sabar dan percaya diri dengan lemparan dadu yang akan membawa mereka untuk melangkah atau melewati setiap kotak satu ke kotak lainnya, belum lagi ketika mereka mendapatkan tangga atau kepala ular. Untuk mendapatkan lemparan dadu yang sesuai target guna mencapai tujuan yang diharapkan perlu keyakinan akan kemampuan yang dimiliki sehingga dapat mengambil tindakan yang diinginkan.

Permainan ular tangga yang berisikan kotak-kotak kecil mempunyai makna bahwa dalam setiap kotak tersebut terdapat kata-kata motivasi yang diharapkan setiap kali siswa melangkah dari kotak satu ke kotak lain bisa meningkatkan efikasi diri atau semakin tinggi efikasi diri yang dimiliki siswa yang disimpulkan melalui pertanyaan atau pernyataan yang akan disajikan peneliti disetiap kotak ular tangga.

Tujuan permainan ular tangga adalah melatih ketelitian siswa, melatih kesabaran siswa, dan melatih kepercayaan diri siswa (Duma, 2015). Kepercayaan diri merupakan komponen atau bagian dari keyakinan diri. Menurut Dj. Tumu (2014) menyatakan bahwa kepercayaan diri siswa ada kaitannya atau hubungannya dengan efikasi diri siswa, siswa yang mempunyai efikasi diri yang tinggi belum tentu mempunyai kepercayaan diri yang tinggi pula dan sebaliknya siswa yang mempunyai kepercayaan diri tinggi tentu akan mempunyai tingkat efikasi diri yang tinggi, untuk itu kepercayaan diri adalah salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

Hasil penelitian Makaria, et al (2019) yang berjudul “Korelasi Kepercayaan Diri Dan Efikasi Diri Akademik Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Angkatan 2018” dengan hasil penelitian terdapat korelasi positif antara kepercayaan diri dan efikasi diri akademik, semakin tinggi efikasi diri akademik mahasiswa semakin tinggi pula kepercayaan diri mahasiswa untuk mengerjakan tugas-tugas akademik. Salah satu tujuan dari permainan ular tangga yaitu melatih kepercayaan diri, percaya diri didapatkan melalui lemparan dadu yang membawa pemain menuju tangga-tangga yang akan mengarahkan pemain menuju kotak terakhir yang dinobatkan sebagai pemenang.

Manfaat dari permainan ular tangga yaitu bisa membuat pemain merasa senang dan semangat dalam melakukan permainan. Tujuan dan manfaat dari permainan ular tangga di atas bisa digunakan untuk meningkatkan efikasi diri siswa, dengan adanya kepercayaan diri akan kemampuan yang dimiliki dan kesabaran untuk mencapai apa yang diharapkan, maka tingkat efikasi diri siswa menjadi meningkat. Suasana yang menyenangkan juga berpengaruh terhadap keyakinan diri akan ketepatan dalam memilih, seseorang dengan suasana hati yang menyenangkan bisa menjadikan mereka berpikir positif tentang kemampuan yang dimilikinya, berbeda dengan orang yang memiliki suasana hati tidak menyenangkan akan sering mengambil suatu keputusan tanpa melihat sebab dan akibat yang akan dilakukan.

Mengingat media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kelebihan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengaruh efektif untuk membantu meningkatkan efikasi diri siswa di sekolah khususnya siswa SMP melalui media permainan ular tangga. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, diadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Ular Tangga Keyakinan dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa di SMP Negeri 2 Krian”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan media Ular Tangga Keyakinan efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa SMP?
2. Bagaimana rancangan media Ular Tangga Keyakinan dalam meningkatkan efikasi diri siswa?
3. Bagaimana panduan media Ular Tangga Keyakinan yang efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa?

## **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Menguji keefektifan media ular tangga keyakinan melalui uji ahli yang dapat digunakan sebagai media Bimbingan dan Konseling.
2. Memperoleh rancangan media Ular Tangga Keyakinan yang dapat diterima oleh siswa.
3. Menghasilkan panduan media Ular Tangga Keyakinan yang efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan adalah media Ular Tangga Keyakinan yang memiliki spesifikasi sebagai berikut.

### **1. Bentuk Produk**

Berdasarkan bentuk fisiknya, media permainan ular tangga keyakinan ini tergolong objek dua dimensi yang memiliki bentuk persegi panjang. Bentuk persegi panjang yang dimiliki oleh permainan ular tangga keyakinan ini berisi kotak-kotak kecil sebanyak 50 buah kotak, dengan beraneka ragam warna serta terdapat gambar ular dan tangga di beberapa kotak. Setiap kotak berisi kotak motivasi, kartu pernyataan, kartu pertanyaan, *game truth or dare*, dan kotak kejutan yang dirancang sesuai tujuan permainan. Kotak motivasi berisi kata-kata motivasi yang bertujuan untuk membangun semangat pemain dalam melakukan permainan Ular Tangga Keyakinan.

Kotak kartu pernyataan terdiri dari 12 kotak pernyataan yang dibagi ke dalam 3 kriteria yaitu kotak nomor 1-20 pernyataan *level* (tingkat kesulitan siswa dalam menghadapi tugas), nomor 21-40 pernyataan *generality* (perilaku siswa dalam menghadapi berbagai

tugas), dan nomor 41-50 pernyataan *strenght* (kekuatan dan keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas). Kotak kartu pertanyaan terdiri dari 13 kotak pertanyaan yang dibagi ke dalam 3 kriteria yaitu kotak nomor 1-20 pertanyaan *level* (tingkat kesulitan dalam menghadapi tugas), nomor 21-40 pertanyaan *generality* (perilaku siswa dalam menghadapi berbagai tugas), dan nomor 41-50 pertanyaan *strenght* (kekuatan dan keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas). Kotak *game truth or dare* berisi kartu kejujuran dan tantangan yang harus dijawab atau dilakukan oleh pemain. Permainan ini dilengkapi dengan dadu sebagai alat untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani dalam bidak serta dilengkapi dengan pion untuk pemain. Bidak dari permainan ini terbuat dari kertas banner.

## **2. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga Keyakinan**

Secara umum ada tiga tahap kegiatan dalam permainan ini, yaitu (1) kegiatan pembukaan, (2) kegiatan inti, dan (3) kegiatan penutup, yang diuraikan sebagai berikut.

### **a. Kegiatan Pembukaan**

Kegiatan pembukaan terdiri dari siswa membentuk kelompok, siswa duduk melingkar, guru bimbingan dan konseling membuka kegiatan, membangun hubungan baik dengan siswa, dan menjelaskan aturan permainan ular tangga keyakinan. Guru bimbingan dan konseling meminta siswa untuk mengungkapkan perasaan mereka ketika kurang yakin dalam melakukan sesuatu hal dan meminta siswa untuk mengungkapkan apa penyebab kurangnya keyakinan diri pada diri siswa.

### **b. Kegiatan Inti**

Setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, selanjutnya ke tahap inti yaitu memainkan permainan ular tangga keyakinan. Permainan ular tangga keyakinan dilakukan sebanyak 2-4 siswa, dalam melakukan permainan siswa yang mengikuti permainan harus menaati aturan main yang sudah disepakati yaitu melempar dadu sesuai urutan yang didapatkan melalui hompimpa. Siswa yang memperoleh giliran main pertama akan melempar dadu terlebih dahulu, kemudian angka yang ada di dalam dadu ketika berhenti menunjukkan berapa angka siswa akan melangkah ke setiap kotak atau bidak yang berjumlah 50 kotak dan setiap langkah di dalamnya sudah terisi atau tertulis motivasi, pernyataan, pertanyaan, dan *game truth or dare*. Siswa yang mendapat kesempatan untuk naik tangga akan mendapatkan *reward*



(penghargaan) yaitu ucapan semangat dari lawan main, sedangkan siswa yang berada pada kepala ular akan mendapatkan game *truth or dare* (kebenaran atau tantangan) dari guru Bimbingan dan Konseling. Siswa yang dapat menyelesaikan atau melewati semua kotak dari angka 1-50 akan mendapatkan apresiasi dari guru Bimbingan dan Konseling. Pemain kedua dan seterusnya juga melakukan aturan bermain seperti di atas sampai semuanya mendapatkan giliran untuk menang dikotak terakhir.

### **c. Kegiatan Penutup**

Menyimpulkan bersama-sama antara guru Bimbingan dan Konseling dan siswa mengenai keseluruhan kegiatan dari tahap awal sampai akhir serta guru Bimbingan dan Konseling menutup kegiatan permainan.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling melalui media permainan. Media permainan ular tangga keyakinan yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media layanan dasar dalam segala bidang dengan menggunakan strategi bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

- Asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan ini ialah:
- a. Efikasi diri adalah bagian yang sudah melekat pada diri siswa untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.
  - b. Efikasi diri adalah hasil belajar yang dapat ditingkatkan dan diubah.
  - c. Media Ular Tangga Keyakinan dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling.

## **2. Keterbatasan Penelitian**

- a. Penelitian dan pengembangan ini mengadopsi prosedur pengembangan (Sukmadinata, 2016) yang dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan dari (Borg and Gall, 1989)
- b. Penelitian ini hanya berfokus untuk mengembangkan media Ular Tangga Keyakinan dalam meningkatkan efikasi diri siswa.

## **G. Manfaat Penelitian**

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini berguna sebagai gagasan baru untuk dijadikan dasar dalam pengembangan bimbingan dan konseling selanjutnya. Selain itu, penelitian dan pengembangan bisa digunakan dalam memperkuat konsep bimbingan dan konseling terutama di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri siswa melalui media permainan ular tangga keyakinan.

#### **b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa, khususnya dalam meningkatkan masalah efikasi diri siswa melalui media permainan ular tangga keyakinan.

#### **c. Bagi Ilmu Bimbingan dan Konseling**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menghasilkan ilmu bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling, khususnya penggunaan media permainan ular tangga keyakinan untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

## H. Definisi Operasional Variabel

1. Media bimbingan dan konseling adalah media pendukung pembelajaran yang digunakan untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa dalam menyampaikan informasi yang menarik perhatian siswa.
2. Ular tangga keyakinan adalah media bimbingan dan konseling berupa permainan persegi dua dimensi yang di dalamnya terdapat kotak-kotak kecil dari angka 1-50, dengan beraneka ragam warna serta terdapat gambar ular dan tangga di beberapa kotak. Kotak-kotak kecil tersebut berisi tulisan kata motivasi yang disimpulkan melalui pertanyaan atau pernyataan untuk meningkatkan efikasi diri (keyakinan) siswa. Pertanyaan dan pernyataan yang terdapat dalam bidak ular tangga berisi tentang pentingnya keyakinan diri terhadap kemampuan diri, pentingnya keyakinan diri untuk mencapai harapan yang diinginkan, dan pentingnya keyakinan diri untuk menghadapi dan mengatasi tugas-tugas yang sulit.
3. Efikasi diri siswa adalah keyakinan siswa terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu usaha agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Indikator dari variabel ini adalah *level*, *generality*, dan *strenght*. Efikasi diri akan diukur menggunakan skala efikasi diri.