

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keyakinan yang dianut seseorang mengenai kemampuannya untuk menangani situasi, menyelesaikan tugas, dan mencapai tujuan dapat menjadi faktor penentu yang kuat dalam keberhasilan upaya mereka. Hal tersebut sejalan dengan Mukhid (2009) bahwa keyakinan kemampuan seseorang dapat membantu menentukan hasil yang diharapkan, karena individu memiliki *confident* dalam mengantisipasi hasil yang sukses. Bandura (1997) menjelaskan bahwa keyakinan mempengaruhi cara tindakan seseorang, upaya yang mereka lakukan, ketekunan dalam mengatasi kegagalan dan rintangan, seberapa kuat mereka menghadapi kemalangan, dan seberapa tinggi tingkat pemenuhan yang mereka wujudkan. Seseorang yang yakin akan kemampuannya akan optimis dalam mengerjakan sesuatu dan bisa menerima kegagalan sebagai pelajaran untuk memperbaiki diri.

Keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk mengorganisasikan dan melaksanakan tindakan dalam pencapaian hasil merupakan istilah tentang efikasi diri (Bandura, 1997). Efikasi diri merupakan keyakinan yang tinggi akan kemampuan yang dimiliki untuk bisa berhasil dalam melakukan sesuatu. Orang yang bercita-cita menjadi sukses harus mempercayai kemampuannya sebelum dia melangkah untuk mencapai tujuannya. Efikasi diri merupakan cara objektif untuk memahami dan mengakui apa yang benar-benar mampu kita lakukan. Orang yang memiliki efikasi diri yang rendah cenderung memiliki aspirasi yang lemah yang seringkali mengakibatkan kekecewaan dan kurangnya pemenuhan diri (Margolis & McCabe, 2006). Byrne (1994) mendefinisikan efikasi diri sebagai evaluasi seseorang mengenai kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, dan menghadapi hambatan.

Bandura (1997) mengemukakan bahwa individu dengan efikasi diri yang rendah cenderung menyerah ketika dihadapkan pada suatu permasalahan. Selain itu siswa akan menetapkan target yang lebih rendah dan keyakinan terhadap pencapaian target juga rendah

sehingga usaha yang dilakukan lemah, cenderung menghindar bila ada tugas. Lemahnya efikasi diri dapat membuat siswa enggan melakukan kewajibannya sebagai siswa, yaitu belajar dengan baik. Siswa enggan bersaing mengejar prestasi. Efikasi diri yang rendah dapat menghalangi diri kita untuk mencapai potensi kita secara penuh. Jika dibiarkan, efikasi diri yang rendah dapat menghambat tumbuh dan kembang individu. Individu dengan efikasi diri rendah rentan memiliki masalah psikologis (rasa kecewa, stres, depresi, kurangnya motivasi), akademis (susah memahami materi, tidak mandiri dalam belajar, mengerjakan tugas dengan asal-asalan), dan relasional (merasa minder; malas; diremehkan; konflik dengan teman, guru, atau orang tua).

Masa remaja merupakan suatu periode penting dalam rentang kehidupan, masa dimana individu mencari identitas diri, dan masa menuju kedewasaan (Krori, 2011). Hurlock (1990) membagi masa remaja menjadi dua, yaitu masa remaja awal (11/12-16/17 tahun) dan masa remaja akhir (16/17-18 tahun). Masa remaja berada pada krisis identitas *versus* kekaburan identitas yaitu perjuangan memperoleh keseimbangan antara mengembangkan identitas individu yang unik dengan menyesuaikan diri (kekaburan peran tentang “siapa saya”, “apa yang akan dan harus saya lakukan dan bagaimana caranya”, dan sebagainya). Remaja yang berhasil mengatasi krisis ini dan memahami identitas dirinya akan mudah menyesuaikan diri dengan orang lain tanpa kehilangan identitas dirinya. Sebaliknya, jika remaja gagal, ia akan tidak yakin tentang dirinya, sehingga kurang baik dalam hubungan sosial, dan rendah diri. Jika remaja masuk pada kondisi ini, maka ia tidak akan mampu menjadi dewasa yang matang secara emosi.

Berdasarkan analisis awal lapangan yang peneliti lakukan di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya, menunjukkan rata-rata siswa memiliki efikasi diri yang bervariasi. Terdapat beberapa contoh perilaku siswa yang menunjukkan kurangnya efikasi diri. Hal ini ditunjukkan dalam menghadapi ujian, terdapat siswa yang ekspresi wajahnya tegang, murung, beberapa siswa sering tengok kanan dan kiri meminta jawaban dari teman lainnya. Siswa menunjukkan perilaku prokrastinasi, kurangnya motivasi, tidak yakin akan

kemampuannya, cemas saat presentasi, sering menyontek karena lebih yakin pada hasil kerja tugas temannya. Hal ini merupakan ciri-ciri kurangnya efikasi diri pada siswa.

Jumarin (2012) menunjukkan bahwa penguasaan efikasi diri siswa sebagian siswa SMA di Kabupaten Kulon progo rendah dan kurang. Hasil wawancara dengan beberapa guru dan observasi peneliti di SMA 1 Pengasih menunjukkan gejala bahwa sebagian besar siswa memiliki efikasi diri yang rendah. Gejala tersebut antara lain siswa mengeluh jika mendapat tugas yang dirasa sulit, siswa merasa tidak bisa sebelum mencoba mengerjakan tugasnya, dalam mengerjakan tugas kurang maksimal, tidak berani bertanya maupun mengungkapkan pendapat karena merasa ragu dengan kemampuannya, kurang meyakini akan kemampuan dirinya, merasa minder dengan temannya yang dianggap lebih pandai, cenderung lebih suka menghindar bila diberi kesempatan mengerjakan tugas.

Kusrieni (2014) menunjukkan bahwa peran efikasi diri terhadap perilaku menyontek pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta sebesar 21,3% dan sisanya 78,7% perilaku menyontek disebabkan oleh variabel lain di luar efikasi diri seperti prokrastinasi, tekanan dari teman sebaya, dan orang tua. Simpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan negatif antara efikasi diri dengan perilaku menyontek pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Perilaku menyontek merupakan salah satu contoh kurang adanya keyakinan akan kemampuan dalam melakukan suatu tugas. Siswa yang tidak yakin akan kemampuannya cenderung tidak mengerjakan tugasnya sendiri dan lebih memilih untuk melihat hasil kerja tugas temannya yang dianggap lebih pintar darinya.

Menurut Bandura (1997), faktor yang mempengaruhi efikasi diri yaitu, pengalaman menyelesaikan masalah (*mastery experience*), pengalaman orang lain sebagai model (*vicarious experience*), persuasi verbal (*verbal persuasion*), dan keadaan fisiologis dan emosional individu (*emotional arousal*). Pajares & Schunk (2002) mengemukakan bahwa keluarga, teman sebaya, peran sekolah, transisi sekolah dan perkembangan dalam keterampilan penilaian diri dapat membentuk efikasi diri individu. Membentuk dan meningkatkan efikasi diri berkaitan dengan lingkungan seseorang, secara fisik dan

psikologis (Pajares & Miller, 1994). Mengubah lingkungan atau pola pikir kita tidak selalu mudah dilakukan. Membaca buku tentang perkembangan *mindset*, pengelolaan emosi, dan lain-lain saja tidaklah cukup. Sehingga perlu adanya tindakan/kegiatan nyata yang melibatkan individu secara aktif untuk mengembangkan dirinya. Seseorang perlu menerapkan apa yang telah mereka pelajari dari membaca. Perlu adanya pengembangan suatu media yang diharapkan sanggup menunjang peningkatan efikasi diri siswa. Salah satunya yaitu media REDI (Roda Efikasi Diri).

Wahyuni (2017) menyatakan bahwa permainan *Spinning Wheel* (Roda Berputar) merupakan media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang didalamnya terdapat kartu soal. Menurut Aulia (2016), permainan roda berputar merupakan media pembelajaran yang menggunakan lingkaran yang terbagi dalam beberapa sektor atau bidang. Setiap bidang tersebut terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk angka tertentu pada bidang tersebut di lingkaran. Sedangkan Rahman et al. (2014) mengemukakan bahwa permainan roda berputar merupakan suatu teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat menjadikan siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan menyenangkan.

Pembelajaran menggunakan media REDI dapat menarik perhatian, minat, motivasi, keaktifan siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Media REDI (Roda Efikasi Diri) merupakan permainan dengan kelebihan yang menantang dan dapat membangkitkan semangat siswa. Melatih daya ingat dan kecepatan berpikir siswa, serta melatih pemahaman dan keyakinan dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga efikasi dirinya meningkat. Media REDI diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri siswa karena dalam proses permainan ini siswa ditantang atau dilatih untuk dapat siap menghadapi dan mengerjakan apapun yang akan dihadapi sesuai bidikan panah.

Safitri et al. (2017) menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran menggunakan roda berputar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 40 Pekanbaru. Hasil penelitian yang

didapat yaitu motivasi belajar IPA Fisika siswa kelas VIIA meningkat, terlihat pada setiap komponennya yaitu percaya diri, perhatian, relevansi, dan kepuasan pada kategori sedang. Motivasi merupakan salah satu komponen dalam efikasi diri. Efikasi diri mengacu pada keyakinan individu pada kemampuan untuk mengatur motivasi, sumber daya kognitif, dan tindakan agar mencapai keberhasilan tugasnya (Luthans, 2006).

Perlu adanya keyakinan akan kemampuan yang dimiliki untuk dapat menghadapi dan mengerjakan sesuatu, sehingga dapat mengambil tindakan yang dibutuhkan. Roda seperti kehidupan manusia yang terus berputar dan berproses. Begitu pun warna-warna yang ada didalamnya seperti warna kehidupan yang kita alami seperti berbagai masalah dan situasi yang kita hadapi (kesedihan, kebahagiaan, kesusahan, dan sebagainya). Perlu adanya keyakinan dalam diri individu akan kemampuan agar dapat menjalani proses kehidupan dengan baik. Efikasi diri dapat menumbuhkan produktivitas dan memelihara kesehatan mental seseorang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru BK di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya, belum pernah mengulas mengenai efikasi diri siswa pada saat pemberian layanan Bimbingan dan Konseling. Pemberian layanan Bimbingan dan Konseling di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya menggunakan media yang cukup lengkap seperti PPT, gambar, video, film, musik, lagu, rekaman, aplikasi *chat* dan konferensi. Namun belum pernah menggunakan media permainan sebagai alat bantu pemberian layanan Bimbingan dan Konseling.

Penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui keefektifan permainan REDI untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Pengembangan media tersebut diharapkan dapat membentuk dan meningkatkan efikasi diri siswa agar dapat mengubah persepsi ketidakpercayaan terhadap diri sendiri menjadi yakin dan mampu untuk mengorganisasikan dan mengambil tindakan yang dibutuhkan sehingga akhirnya dapat membentuk perilaku yang relevan dan memperoleh hasil seperti yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, diadakan penelitian yang berjudul, “Pengembangan Media REDI

(Roda Efikasi Diri) dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah media REDI (Roda Efikasi Diri) efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa?
2. Bagaimana deskripsi media REDI (Roda Efikasi Diri) yang secara potensial dapat digunakan dalam meningkatkan efikasi diri siswa?
3. Bagaimana panduan penggunaan media REDI (Roda Efikasi Diri) yang efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menguji keefektifan media REDI (Roda Efikasi Diri) dalam meningkatkan efikasi diri siswa.
2. Memperoleh deskripsi media REDI (Roda Efikasi Diri) yang secara potensial dapat digunakan dalam meningkatkan efikasi diri siswa.
3. Menghasilkan panduan penggunaan media REDI (Roda Efikasi Diri) yang efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan yaitu media REDI (Roda Efikasi Diri) yang memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Bentuk Produk

Bentuk fisik media REDI (Roda Efikasi Diri) yaitu berbentuk lingkaran tiga dimensi yang didesain seperti roda, dalam lingkaran tersebut terdapat enam warna yaitu biru, merah, kuning, hijau, ungu, dan putih. Tiap warna memiliki tema masing-masing, yaitu percaya diri, keraguan, keinginan, motivasi, minat bakat dan tantangan. Setiap

warna memiliki kartu-kartu yang berisi tantangan, pertanyaan, pernyataan, *quotes*, dan ilustrasi cerita yang dirancang sesuai tujuan permainan.

Tiap warna didampingi dengan beberapa kartu (berukuran 9 cm x 7 cm). Isi materi kartu disusun berdasarkan tema tiap warna dan disesuaikan dengan 3 indikator efikasi diri, yaitu *level*, *generality*, dan *strength*. Jumlah kartu dalam permainan ini dihitung dari 5 pemain dikali 6 tema (warna dikali 3 indikator efikasi diri. Jadi, terdapat 90 kartu dalam permainan ini.

Kartu dibagi menjadi 3 indikator efikasi diri dengan diberikan tanda pembeda yaitu 3 warna yang berbeda pada garis bingkai dalam kartu permainan yakni: garis bingkai warna merah dengan *level*, garis bingkai warna biru dengan *generality*, dan garis bingkai warna kuning dengan *strength*. Papan permainan REDI dilengkapi dengan tanda panah/alat pembidik yang berfungsi untuk membidik warna. Media permainan ini terbuat dari kardus.

2. Langkah-langkah Permainan REDI (Roda Efikasi Diri)

Kegiatan permainan ini dibagi dalam tiga sesi, yaitu (1) kegiatan pembuka, (2) kegiatan inti, dan (3) kegiatan penutup. Berikut adalah uraian singkat mengenai kegiatan-kegiatan tersebut.

a. Kegiatan Pembuka

Siswa dibentuk dalam sebuah kelompok dengan duduk melingkar, konselor membuka kegiatan, membangun hubungan baik, dan menjelaskan aturan permainan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti diisi dengan pelaksanaan permainan REDI. Siswa satu persatu membidik salah satu warna yang ada dengan cara memutar sampai panah berhenti di salah satu warna. Setelah panah berhenti di salah satu warna, siswa diminta untuk mengambil kartu sesuai warna yang dibidik. Kartu tersebut berisikan pertanyaan, pernyataan, *quotes* atau ilustrasi cerita yang telah disesuaikan dengan materi yang telah disusun sebelumnya. Jika panah berhenti di warna yang sama dengan warna sebelumnya, maka roda diputar kembali sampai mengenai warna yang berbeda. Namun berbeda bila panah berhenti di warna putih, maka akan ada tantangan yang harus dilakukan siswa tersebut. Setelah membaca isi dalam kartu, siswa

menjawab dan melakukan diskusi. Setelah proses diskusi selesai, siswa diminta untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan dan dilakukan *sharing* antara konselor dengan siswa. Kegiatan *sharing* dilakukan dengan konselor membantu siswa untuk melihat dan memandang suatu keadaan secara kritis serta menarik pengalaman dari kegiatan ini untuk diterapkan dalam kehidupan.

c. Kegiatan Penutup

Pengambilan kesimpulan antara konselor dan siswa mengenai seluruh kegiatan yang telah dilakukan, memberikan apresiasi pada siswa, serta menutup kegiatan permainan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan alternatif media bimbingan dan konseling. Media REDI (Roda Efikasi Diri) yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Efikasi diri merupakan bagian yang tidak terpisahkan dan melekat pada diri siswa.
- b. Efikasi diri merupakan keyakinan yang dapat ditingkatkan.
- c. Media permainan dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (Sukmadinata, 2012), yang dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan dari (Borg & Gall, 1989).

- b. Penelitian ini hanya berfokus untuk mengembangkan media REDI (Roda Efikasi Diri) dalam meningkatkan efikasi diri siswa.

G. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini berguna sebagai gagasan baru untuk dasar dalam pengembangan efikasi diri selanjutnya. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan dalam meningkatkan efikasi diri siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru Bimbingan dan Konseling, dan program studi Bimbingan dan Konseling sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri siswa, sehingga siswa mampu melakukan tugas perkembangannya dengan baik.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas guru BK dalam meningkatkan efikasi diri siswa melalui layanan bimbingan dan konseling menggunakan media REDI (Roda Efikasi Diri).

c. Bagi Ilmu Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi media Bimbingan dan Konseling yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling khususnya untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

H. Definisi Operasional

1. Media Bimbingan dan Konseling adalah alat bantu yang digunakan oleh konselor untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pelaksanaan program layanan Bimbingan dan Konseling.

2. REDI (Roda Efikasi Diri) adalah media Bimbingan dan Konseling berupa permainan berbentuk menyerupai roda, yang didalamnya terbagi beberapa bagian berupa warna-warni dan dimainkan dengan cara diputar sampai panah berhenti di salah satu warna. Setiap warna kecuali putih dilengkapi dengan kartu terpisah yang berisi *quotes*, pertanyaan, pernyataan, dan ilustrasi cerita. Sedangkan warna putih berisi tantangan yang harus dilakukan peserta. *Quotes*, pernyataan, pertanyaan, ilustrasi cerita dan tantangan berisi tentang materi efikasi diri.
3. Efikasi diri adalah keyakinan akan kemampuan yang dimilikinya untuk dapat berupaya dalam mencapai tujuan keberhasilan yang telah ditetapkan. Indikator dari variabel ini adalah tingkat (*level*), generalisasi (*generality*), dan kekuatan (*strength*).