

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan sosial pada era globalisasi saat ini akan siap dihadapi oleh seluruh individu. Maka, setiap individu membutuhkan pemikiran cerdas dan mandiri, serta memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk membentuk etos kerja yang baik (Suryanto, 2004). Salah satu yang selalu dihadapi individu pada era saat ini adalah kepercayaan diri dalam bidang akademik disekolah. Prestasi akademik siswa di Indonesia masih terbilang rendah. Pencarian solusi yang akurat dalam evaluasi atas kualitas prestasi yang akan dicapai yaitu individu harus memiliki efikasi diri tinggi untuk berusaha demi mencapai prestasi serta dapat menyesuaikan diri (Bandura, 1997). Pada dasarnya prestasi belajar yaitu untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan pada pengembangan diri pada siswa (Sukmadinata, 2016).

Banyak faktor yang berkontribusi terhadap prestasi siswa yang rendah (Zahra & Hermawati, 2015). Selanjutnya dijelaskan bahwa efikasi diri dapat mempengaruhi akademik siswa untuk meraih prestasi dalam belajarnya dan pengembangan diri melalui aktivitas siswa. Berdasarkan data awal yang diperoleh pada saat Pengenalan Lingkungan Persekolahan II.2 (PLP II.2) di SMA Negeri 15 Surabaya pada tahun 2020 ketika peneliti diberi kesempatan memberikan layanan klasikal pada siswa, rata-rata siswa tersebut memiliki efikasi diri akademik yang bervariasi. Hal tersebut juga didukung dengan hasil wawancara singkat yang tidak terstruktur kepada guru BK bahwa siswa kelas yang peneliti berikan layanan memiliki beberapa persoalan diantaranya, kejenuhan dalam belajar, siswa kurang percaya diri saat melakukan presentasi, siswa tidak yakin akan kemampuannya, terdapat juga beberapa siswa yang memiliki antusias pada saat mengerjakan tugas atau ujian, bahkan ada juga yang takut saat menghadapi ujian.

Efikasi diri akademik pada setiap individu dapat dikategorikan pada kelompok tinggi, sedang dan rendah. Jika dilihat dari segi gender, beberapa penelitian mengungkapkan bahwa pada umumnya

perempuan memiliki efikasi diri yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki (Mahyuddin et al, 2006). Terdapat faktor external yang mempengaruhi prestasi akademik siswa, hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Puspitasari (2016) bahwa sarana dan prasarana belajar terhadap siswa dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana pelajaran yang disediakan oleh sekolah, hal tersebut adalah bentuk dukungan siswa untuk berprestasi.

Efikasi diri akademik dalam teori kognitif sosial menyatakan bahwa prestasi individu bergantung pada interaksi antara perilaku, faktor pribadi dan, kondisi lingkungan (Bandura, 1986). Teori kognitif sosial Bandura (1997) mengklasifikasikan empat struktur fundamental dari lembaga manusia yang meliputi; keadaan, pemikiran ke depan, keaktifan diri dan refleksi diri. Semua struktur ini mempengaruhi efikasi diri akademik siswa dalam proses pembelajaran. Efikasi diri menurut Synder & Lopez (2006) adalah keyakinan individu berdasarkan kemampuan untuk melakukan sesuatu yang diinginkan.

Efikasi diri yang rendah memiliki dampak yakni dapat menimbulkan emosi pada individu. Pekrun (2006) aktivitas emosi secara spesifik dikelompokkan menjadi; emosi yang muncul seiring dengan kegiatan akademik seperti marah, bosan, senang, dan kesal; berbagai pandangan emosi yakni emosi yang berkaitan dengan prediksi hasil belajar yang belum dicapai seperti, kecemasan, penuh harapan, dan bimbang; perasaan yakni emosi yang berkaitan dengan hasil belajar yang telah dicapai seperti malu, bangga, senang, dan sedih. Berdasarkan hasil penelitian Chen & Chang (2009) dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah menunjukkan bahwa kecemasan dapat berpengaruh secara negatif dalam pikiran individu. Efikasi diri akademik membawa dampak peluang keberhasilan siswa dan memberi mereka pandangan untuk menjalankan kehidupan yang lebih baik. Siswa dapat memiliki rasa percaya diri yang tinggi untuk berbagai tantangan akademik dan berusaha menghindari ancaman yang mungkin datang selama periode pencapaian tujuan akademik mereka (Abid et al, 2019).

Efikasi diri akademik dapat ditingkatkan dengan salah satu upaya yaitu melalui pelatihan (Sdorow, 1990). Pelatihan adalah suatu metode untuk menyesuaikan dan membiasakan diri dengan menggunakan simulasi kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman dan

menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan sehingga dapat dijadikan sebuah pembelajaran (Ancok, 2002). Bermain di dalam kelas dapat menghindari maupun menghilangkan bosan dan kejenuhan yang membuat siswa mengantuk selama proses belajar mengajar (Supardi, 2010). Secara lanjut dijelaskan, maka upaya yang perlu dilakukan dalam membantu meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa, dapat melalui pengembangan permainan monopoli menjadi media pembelajaran yang mempunyai nilai edukasi.

Kelebihan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yaitu, permainan yang menyenangkan, permainan yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa untuk belajar, permainan yang dapat dikaitkan dalam situasi dan peranan yang sebenarnya terjadi, permainan ini bersifat luwes, permainan yang mudah untuk dipahami (Sadiman, 2010). Kelebihan lainnya media permainan monopoli ini adalah bisa digunakan setiap waktu, mudah dibawa dimana saja, dan tidak perlu keterampilan khusus ketika menggunakannya (Arsyad, 2014). Hal tersebut sesuai dengan manfaat dari permainan monopoli yang hanya mengasah kemampuan otak kanan dan kiri pada siswa (Trinovitasari, 2015).

Media permainan monopoli ini dapat mengurangi rasa bosan dan rasa jenuh siswa dalam belajarnya, serta cocok digunakan untuk layanan bimbingan dan konseling. Selain itu permainan ini adalah salah satu cara untuk melatih tanggung jawab maupun mampu berinteraksi dalam lingkungan sosial seperti tujuan pendidikan yang digagas oleh pemerintah. Melalui media permainan monopoli tersebut siswa harus mampu meningkatkan efikasi diri pada akademiknya, ketika siswa mempunyai efikasi diri akademik yang tinggi mereka akan lebih percaya diri, dapat menarik minatnya dalam belajar, mampu menjawab pertanyaan tanpa ada rasa keraguan, serta dapat menentukan karir sesuai kemampuan yang diyakininya.

Permainan monopoli yang akan dikembangkan oleh peneliti ini terdapat berbagai komponen yang memiliki makna dalam proses individu meningkatkan efikasi diri akademik. Pion-pion yang akan memposisikan dirinya dalam setiap langkahnya untuk maju, kotak-kotak dalam monopoli tersebut mengartikan bahwa dimanapun dirinya berhenti setelah melangkah, maka individu harus siap menerima keadaanya yang telah dikemas dalam bentuk pertanyaan

maupun pernyataan yang terkait dengan efikasi diri akademik siswa, dan disetiap kotak-kotak permainan akan diberikan motivasi serta nilai untuk hidupnya, kemudian ada dadu yang akan menentukan arah berjalannya individu tersebut. Permainan monopoli ini tidak memakai uang mainan saat memainkannya.

Penelitian ini dibuat guna membantu siswa meningkatkan efikasi diri akademiknya menjadi lebih baik. Mengingat media pembelajaran media permainan monopoli memiliki kelebihan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang efektif. Manfaat meneliti kasus diatas bisa lebih mendalami dengan kegiatan bimbingan kelompok dan menambah wawasan belajar menggunakan pengembangan media monopoli yang bisa meringankan efikasi diri akademik yang rendah. Maka, penelitian “Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Pada Siswa di SMA” diharapkan mendapat wawasan tentang efikasi diri akademik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah media permainan monopoli secara efektif dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling?
2. Bagaimana rancangan produk permainan monopoli untuk layanan bimbingan dan konseling pada siswa?
3. Bagaimana panduan media permainan monopoli yang efektif untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa di SMA?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Menguji keefektifan produk permainan monopoli melalui uji ahli dan uji kelompok terbatas dengan menggunakan skala pengukuran yang dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling.
2. Menghasilkan rancangan produk permainan monopoli untuk layanan bimbingan dan konseling pada siswa di SMA dengan memenuhi kriteria yang dapat diterima.
3. Menghasilkan panduan media permainan monopoli yang efektif untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa di SMA.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media permainan Monopoli yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk Produk

Berdasarkan bentuk fisiknya, media permainan monopoli ini merupakan bagian dari media objek, yaitu berupa tiga dimensi, berbentuk persegi panjang, yang di dalamnya terdapat desain 21 petak permainan meliputi, 1 petak *start* dan *finish*, 2 petak pertanyaan, 2 petak pernyataan, 1 petak pilihan “Presentasi atau Menyanyi”, 1 petak aku pancasila, 1 petak pandai berpantun, 1 petak untuk membuat kalimat motivasi, 1 petak harapan, 2 petak keajaiban, 1 petak maju satu langkah, dan 4 petak *truth* dan 4 petak *dare*.

5 petak pertama adalah gambaran umum mengenai efikasi diri siswa, 5 petak berikutnya merupakan bentuk dari indikator pertama yaitu level untuk mengukur kesiapan siswa jika diberi tugas mata pelajaran, 5 petak selanjutnya adalah bentuk dari indikator generality untuk mengetahui perilaku siswa ketika memiliki kemampuan dalam bidang khusus, dan 5 petak terakhir terdapat indikator strength untuk mengetahui seberapa kuat dan yakin diri siswa untuk menempuh kesuksesan belajarnya. Dilengkapi dengan alat pendukung yang memiliki fungsi seperti, pion-pion yang mewakili pemain ketika melangkah, 1 dadu untuk menentukan arah langkah selanjutnya dan berbagai macam pertanyaan maupun pernyataan. Media monopoli terbuat dari kertas pamflet ukuran A3.

2. Langkah-langkah Permainan Monopoli

Terdapat tiga sesi kegiatan dalam permainan ini, yaitu; (a) kegiatan pembukaan, (b) kegiatan inti, dan (c) kegiatan penutup. Berikut adalah uraian singkat mengenai kegiatan-kegiatan tersebut:

a) Kegiatan Pembukaan

Kegiatan pembukaan ini, posisi siswa duduk mengelilingi monopoli, guru BK membuka kegiatan, lalu membangun hubungan baik, dan menjelaskan aturan permainan. Guru BK meminta siswa untuk mengungkapkan perasaan mereka ketika menghadapi mata pelajaran yang mempunyai nilai rendah.

b) Kegiatan Inti

Setelah kegiatan pembuka dilakukan, permainan monopoli dapat dimulai. Setiap siswa diharapkan memilih satu pion terlebih dahulu untuk mewakili langkahnya. Setelah pion terpilih, siswa melakukan lotre untuk menentukan siapa yang akan melangkah terlebih dahulu dalam permainan tersebut. Setelah ditentukan urutan pemain, siswa atau pemain berada digaris start lalu harus mengocok dadunya untuk melangkah di kotak manakah mereka harus berhenti. Ketika mereka sudah berhenti di salah satu kotak tersebut, maka pemain harus membacakan atau menjawab isi dari kotak yang telah ditentukan. Begitupun dengan pemain selanjutnya. Terdapat batasan waktu untuk bermain, siswa hanya bermain dalam satu putaran saja sampai pada garis finish. Setelah semua pemain sudah menyelesaikan permainan tersebut, siswa diminta untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilakukannya kemudian dilanjutkan dengan proses sharing antara guru BK dengan siswa.

c) Kegiatan Penutup

Menyimpulkan hasil dari permainan monopoli antara guru BK dengan siswa yang memainkannya dan menutup kegiatan tersebut.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media bimbingan dan konseling. Media permainan Monopoli yang dikembangkan dapat digunakan sebagai layanan dasar dengan menggunakan strategi bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Siswa SMA membutuhkan bimbingan dalam meningkatkan efikasi diri akademik
- b. Efikasi diri akademik siswa bukan suatu hal yang kecil untuk diperhatikan akan tetapi perlu dibiasakan melalui latihan, sehingga efikasi diri akademik dapat ditingkatkan melalui bimbingan di sekolah.

c. Media permainan monopoli dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan terbatas penggunaannya pada kelompok sasaran yaitu siswa SMA lebih khususnya pada sekolah tempat penelitian ini dilakukan
- b. Subjek penelitian ini terbatas hanya pada siswa kelas XI di SMA Negeri 15 Surabaya
- c. Penelitian ini hanya berfokus untuk mengembangkan media permainan Monopoli dalam meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa, terutama untuk mata pelajaran yang mempunyai nilai rendah.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat ini diharapkan dapat memperkuat efektifitas penggunaan media permainan monopoli dalam membantu meningkatkan efikasi diri akademik yang rendah pada siswa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas efikasi diri siswa.

b. Bagi Guru BK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas layanan bimbingan dan konseling yang diberikan pada siswa agar dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

c. Bagi Ilmu Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi ilmu jurusan bimbingan dan konseling ketika akan memberikan layanan bimbingan kelompok pada siswa.

H. Definisi Operasional

1. Media Bimbingan dan Konseling merupakan sarana untuk menyampaikan sebuah pesan, sarana untuk mengutarakan ide ataupun pendapat, sarana pendidikan dalam pembelajaran, serta sarana untuk mendapatkan hiburan dan relaksasi dari ketegangan sosial.

2. Permainan Monopoli adalah media bimbingan dan konseling berupa tiga dimensi, berbentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat desain 20 kotak dengan isi yang berbeda-beda. Kotak pernyataan yang berisi kalimat positif dan dapat dijadikan sebuah motivasi pada diri siswa. Kotak pertanyaan yang berisi kalimat tanya untuk menghilangkan pikiran yang negatif dan ada beberapa kotak lainnya untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan percaya diri siswa. Permainan tersebut akan melatih siswa untuk meyakinkan dalam belajarnya.
3. Efikasi diri akademik adalah keyakinan akan kemampuan diri siswa yang mereka miliki untuk memperbaiki nilai pelajaran. Indikator dalam variabel ini adalah level, generality, dan strength. Diukur dengan menggunakan skala efikasi diri akademik.