

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Memasuki Abad 21, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju serta terbukanya pasar global akan menstimulus kita untuk selalu meningkatkan kemampuan dan kecakapan hidup, menghargai informasi serta mampu berkompetensi secara positif. Perubahan dan perkembangan informasi di bidang teknologi, industri, sosial, ekonomi dan budaya terjadi dengan sangat cepat. Kemajuan tersebut akan menimbulkan dampak yang positif dan negatif, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan perilaku manusia dan gaya hidup manusia. Situasi yang diungkapkan di atas akan menimbulkan sebuah pertanyaan yang mendasar, yaitu bagaimanakah upaya orang tua, guru atau pendidik untuk mempersiapkan generasi baru yang dapat berkembang melalui interaksi antara perkembangan pribadi dan perubahan yang terjadi.

Dalam upaya menghasilkan insane Indonesia yang cerdas dan kompetitif, pemerintah khususnya Departemen Pendidikan Nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), berupaya agar setiap individu memperoleh kesempatan untuk mendapat pendidikan yang bermutu dengan utuh. Hal ini diwujudkan melalui tiga pilar utama pemerintah di bidang pendidikan, yaitu (1) pemerataan dan perluasan akses pendidikan, (2) peningkatan mutu, relevansi dan daya saing, dan (3) penguatan tata kelola, akuntabilitas serta pencitraan publik.

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy Karir* Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tiga pilar ini diyakini mampu secara berkesinambungan meningkatkan kualitas sisten pendidikan nasional.

Selanjutya, ketiga pilar utama pemerintah tesebut menjadi referensi pengembangan pendidikan kejuruan yang merupakan pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dibidang tertentu dalam bentuk satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini didukung sepenuhnya dengan misi dari pendidikan kejuruan yang dinyatakan dalam Undang–Undang Republik Indonesia No,29 Tahun 2003 pasal 15, yaitu: *“Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan pendidikan peserta didik, terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”*.

Misi dari pendidikan kejuruan ini mengimplikasikan akan perlunya suatu bentuk pendidikan yang secara khusus membentuk lulusannya sebagai pribadi yang harus memiliki kualifikasi tertentu sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. Secara rinci, pemerintah yang dalam hal ini, adalah Departemen Pendidikan Nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), juga telah menjabarkan tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai berikut:

1. Menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan pekerjaan serta dapat mengembangkan sifat profesionalitas.
2. Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, mampu berkompetisi dan mengembangkan diri.

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Menyiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang mandiri (bekerja untuk dirinya sendiri) dan atau mengisi kebutuhan dunia kerja dan dunia usaha.
4. Menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut diatas, dibutuhkan pendidikan kejuruan yang bermutu dan mampu mencetak tenaga produktif menengah yang terampil dan kreatif dalam mengembangkan sikap professional dalam dunia kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional (SKKN).

Pendidikan menengah Kejuruan (Dikmenjur) juga menggambarkan profil lulusan SMK ideal yang merupakan refleksi dari visi, misi dan tujuan SMK. Peserta didik lulusan SMK merupakan peserta didik yang memiliki kulaifikasi sebagai berikut: (1) siap kerja, tamatan SMK telah dibekali ketrampilan dan kemampuan bekerja dibidangnya sehingga mereka memiliki kepercayaan diri yang lebih untuk siap bekerja tanpa perlu diberikan pelatihan tambahan lagi setelah lulus sekolah. Mereka juga dibekali kemampuan untuk berwirausaha sehingga dapat membuka usaha sendiri jika tidak mendapatkan pekerjaan di suatu perusahaan/departemen; (2) cerdas, kecerdasan yang dimiliki peserta didik SMK tidak hanya terbatas pada kecerdasan intelektual saja tapi juga harus cerdas secara spiritual, cerdas secara emosional dan sosial serta cerdas secara kinestik; (3) kompetitif, jiwa kompetitif yang dimiliki oleh lulusan SMK adalah jiwa yang memiliki keinginan untuk menjadi agen perubahan dan pantang menyerah. Hal ini

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy Karir* Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

seyogyanya sudah ditanamkan sejak tahun pertama di SMK. Kemandirian serta kepribadian siswa SMK yang unggul memicu kesiapan mental mereka untuk siap bekerja atau membuka lapangan usaha sendiri.

Satu hal terpenting yang menjadi sorotan seputar permasalahan siswa di SMK adalah kontribusinya dalam angka pengangguran di Negara kita. Meskipun SMK diharapkan bisa menghasilkan lulusan siap kerja, tetapi pada kenyataannya pengangguran terbuka paling banyak justru dari SMK. Deputi Bidang Statistik Sosial BPS, Wynandin Imawan mengungkapkan bahwa tingkat pengangguran terbuka menurut pendidikan secara umum pada Agustus 2011 untuk tingkat pendidikan SMA dan SMK masih tetap menempati posisi tertinggi yakni masing-masing sebesar 10,66 persen dan 10,43 persen. (<http://www.tribunnews.com>, 13 November 2011).

Jery Uweubun (Kepala Dinas Nakertrans Provinsi Maluku) mengatakan berdasarkan data yang dirilis dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Maluku ternyata angka pengangguran di Provinsi Maluku hingga akhir bulan Februari 2011 mencapai 53.490 orang. Dijelaskan, dari struktur pendidikan yang paling banyak menganggur itu lulusan SMA/SMK yang tidak memiliki kemampuan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. (<http://www.siwalimanews.com>, 14 Oktober 2011).

Sehubungan dengan fenomena tinggi angka pengangguran untuk lulusan SMK merupakan akibat dari tidak maksimalnya kompetensi yang mereka miliki untuk memasuki pasar kerja. Padahal, dapat dipastikan bahwa seluruh lulusan

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy Karir* Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

SMK sudah di bekali dengan pengalaman bekerja pada program Pendidikan system Ganda (PSG) dengan tujuan untuk member pengalaman bekerja untuk memasuki dunia kerja. Namun demikian, PSG tidak menjadi satu-satunya tolak ukur kesiapan kerja peserta didik. Dalam mempersiapkan lulusan SMK yang siap kerja, pihak sekolah harus dapat mengembangkan potensi peserta di secara akademik dan psikologis.

Peserta didik SMK tahun pertama atau kelas X telah dihadapkan pada pemilihan jurusan yang akan nantinya mempengaruhi jalur karir yang akan ditempuhnya. Dan jika dilihat dari teori perkembangan karir, peserta didik SMK berada pada tahap eksplorasi (usia 15-24 tahun) yaitu tahap dimana individu memperoleh informasi karir, pilihan karir, memutuskan karir dan siap untuk masuk dunia kerja. Namun pada kenyataan banyak pesertra didik SMK yang masih mengalami kesulitan menentukan bidang pendidikan karir mereka.

Menurut Mamat Supriatna (2009:23) masalah karir yang dirasakan oleh Peserta didik itu, antara lain:

1. Peserta didik kurang memahami cara memilih program studi yang cocok dengan kemampuan dan minat.
2. Peserta didik tidak memiliki informasi tentang dunia kerja yang cukup.
3. Peserta didik masih bingung untuk memilih pekerjaan.
4. Peserta didik masih kurang mampu memilih pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan minat.

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



5. Peserta didik merasa cemas untuk mendapatkan pekerjaan setelah tamat sekolah.
6. Peserta didik belum memiliki pilihan perguruan tinggi atau lanjutan pendidikan tertentu, bila setelah tamat tidak masuk dunia kerja.
7. Peserta didik belum memiliki gambaran tentang karakteristik, persyaratan, kemampuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam pekerjaan, serta prospek pekerjaan untuk masa depan karirnya.

Peserta didik dalam usahanya untuk mencapai karir yang diinginkan sering mengalami hambatan, banyak keraguan sebelum mantap pada satu jalur karir. (creed, Patton, Prideaux 2006). Keraguan tersebut termanifestasikan sebagai kesulitan-kesulitan yang dihadapi individu ketika memutuskan karir. Kesulitan-kesulitan ini dapat menjadikan individu menyerahkan tanggung jawab pengambilan keputusan kepada orang lain atau menunda dan menghindari tugas mengambil keputusan, yang dapat mengakibatkan pengambilan keputusan tidak optimal (Bandura, 1997).

Kesulitan-kesulitan untuk mengambil keputusan karir akan dapat dihindari manakala peserta didik memiliki sejumlah informasi yang memadai tentang hal-hal yang berhubungan dengan dunia kariernya. Menurut Bandura (Erna Susianti, 2008) dalam proses pembuatan keputusan mengenai pilihan karir, individu harus mempertimbangkan ketidakpastian akan kemampuannya terhadap bidang yang diminati, kepastian dan prospek karirnya dimasa depan dan identitas diri yang

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dicarinya. Untuk mengatasi ketidakpastian mengenai kemampuan, individu harus memiliki keyakinan terhadap kemampuan diri atau *self-efficacy*.

*Self-efficacy* adalah hal penting bagi setiap orang untuk menghadapi suatu permasalahan yang harus dihadapi. Hal ini diperkuat dengan bukti bahwa *self-efficacy* sangat mempengaruhi kehidupan kita. *Self-efficacy* sangat mempengaruhi kepercayaan diri, sedangkan kepercayaan diri adalah satu diantara aspek-aspek kepribadian yang penting dalam kehidupan manusia, yang terbentuk melalui proses belajar dalam interaksinya dengan lingkungan. Kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian manusia yang berfungsi penting untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya. Tanpa adanya kepercayaan diri maka banyak masalah yang akan timbul. (Betz, 2004).

Individu yang memiliki *self-efficacy* yang rendah merasa tidak memiliki keyakinan bahwa mereka dapat membuat keputusan karir, maka dia berusaha untuk menghindari tugas tersebut. *Self-efficacy* yang rendah tidak hanya dialami oleh individu yang tidak memiliki kemampuan untuk belajar, tetapi memungkinkan dialami juga oleh individu berbakat. Dengan adanya *self-efficacy*, individu mempunyai dorongan untuk berusaha mengatasi hambatan, mencari informasi sehingga dapat menentukan keputusan dan mencapai hasil yang diinginkan.

Betz, N.E. (2004) selanjutnya menyatakan dampak ekspektasi *self-efficacy* pada kinerja dapat berupa situasi seperti kinerja dalam tes untuk menamatkan pendidikan di perguruan tinggi atau tes yang dipersyaratkan untuk dapat diterima

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mengikuti program pelatihan kerja. Misalnya, rendahnya tingkat ekspektasi *self-efficacy* dapat disertai “*negative self-talk*” atau respon kecemasan, yang mengganggu konsentrasi pada tugas yang sedang dikerjakan dan akibatnya menurunkan kualitas kinerja. Rendahnya *self-efficacy* sejauh tertentu dapat mengakibatkan individu mempunyai ramalan negatif tentang hasil pekerjaannya dan terbukti.

Berdasarkan penelitian Betz dan Heckett bahwa rendahnya tingkat *self-efficacy* karir terkait dengan rendahnya kemungkinan mereka mempertimbangkan karir tradisional terkait dengan rendahnya kemungkinan mereka mempertimbangkan karir tradisional, yaitu karir yang tradisional didominasi oleh laki-laki.

Betz dan Hackett juga menemukan bahwa *self-efficacy* dalam matematika mempengaruhi pilihan karir dalam bidang sains. Jadi, penelitian mereka mendukung teori bandura tentang konselkuensi *approach/avoidance*, baik dalam persepsi tentang pilihan karir atau pendidikan sesungguhnya.

Chung (Patel, 2005:47) mempelajari jenis kelamin dan perbedaan etnik dalam *self-efficacy* pengambilan keputusan karir pada mahasiswa diperguruan tinggi. Peserta mencakup 165 orang mahasiswa, 70% para wanita dan 30% pria, 42% contoh orang Eropa Amerika, 37% Afrika- Amerika, 12% Asia, 4% orang Amerika Latin, 2% ras campuran, dan 3% ras lain. Hasilnya menunjukkan suatu hubungan yang positif antara *self-efficacy* pengambilan keputusan karir dan komitmen karir.

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Sehubungan dengan itu serangkaian penelitian telah dilakukan, seperti penelitian Tuckman dan Sexton, 1990 (Feldman, 1998); Locke dan Latham, 1990; serta McIntire dan Levine, 1991 (Spector, 1996) yang membuktikan bahwa siswa dengan *self-efficacy* yang tinggi akan melakukan dengan baik setiap aktivitas di sekolah, sebenarnya dilakukan dengan lebih baik di luar dugaan mereka, dan dievaluasi oleh mereka secara positif. Ini membuktikan bahwa peserta didik dengan *self-efficacy* yang tinggi dapat berprestasi dengan baik. Dan diharapkan para peserta didik dalam memilih karir akan melakukan hal yang sama, bahwa ia yakin dengan kemampuannya (dalam Sawitri, 2009).

Pendapat di atas dikuatkan dengan hasil penelitian Mulyana (2009) *self-efficacy* memiliki peranan yang penting dalam pengambilan keputusan karir. *Self-efficacy* terhadap pengambilan keputusan karir adalah keyakinan individu bahwa ia dapat sukses menilai kemampuan dirinya dengan tepat, mengumpulkan informasi-informasi mengenai karir, menyeleksi tujuan karir, membuat rencana-rencana karir untuk masa depan, dan memecahkan permasalahan karir. Hasil temuan penelitian (Consiglio, 2010) memberikan dukungan positif *role playing* untuk *self-efficacy* dan kepuasan kerja, bersama dengan tuntutan pekerjaan dan sumber daya.

Sekolah menengah peserta didik yang mengembangkan kompetensi dalam perencanaan karir dan mendapatkan kepercayaan eksplorasi dalam tugas pengembangan karir seperti pemahaman hubungan antara belajar dan bekerja, memahami bagaimana untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mencari dan mendapatkan berbagai pekerjaan, dan memahami proses perencanaan karir (Lapan, Gysbers, Multon, & Pike, 1997; O'Brien, Dukstein, Jackso, Tomlinson, & Kamatuka, 1999).

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Masohi Tahun Ajaran 2011/2012, dari 114 peserta didik kelas X terdapat 50 peserta didik (43.86%) dengan *self-efficacy* karirnya berada pada kategori tinggi, 56 peserta didik (56.14%) berada pada kategori sedang, dan 0 peserta didik (0 %) berada pada kategori rendah. Secara umum peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi sebagian besar peserta didik memiliki tingkat *self-efficacy* karir yang sedang. Artinya banyak peserta didik belum mampu mencapai *self-efficacy* karir yang optimal sehingga perlu dilakukan peningkatan *self-efficacy* karir.

*Self-efficacy* karir memainkan peranan penting bagi cita-cita karir dan aneka pilihan karir peserta didik. Peningkatan *self-efficacy* karir merupakan mungkin dapat membantu peserta didik menghadapi resiko dan permasalahan dalam menentukan pilihan untuk memasuki dunia kerja sehingga dibutuhkan program bimbingan yang dapat mengembangkan dan meningkatkan *self-efficacy* karir.

Program bimbingan melalui *role playing* dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentangan rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Teknik *role palying* ini dilakukan melalui strategi bimbingan kelompok.

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Untuk itulah, mereka seyogyanya dapat dibimbing guna memperoleh pemahaman yang berhubungan dengan *self-efficacy* karir tentang berbagai kondisi dan karakteristik dirinya, baik tentang bakat, minat, cita-cita, berbagai kekuatan serta kelemahan yang ada dalam dirinya. Dalam hal ini, tentunya tidak cukup hanya sekedar memahami diri. Namun juga harus disertai dengan pemahaman akan kondisi yang ada dilingkungannya, seperti kondisi sosio-kultural, pasar kerja, persyaratan, jenis dan prospek pekerjaan, serta hal-hal lainnya yang bertautan dengan dunia kerja. Sehingga pada gilirannya siswa dapat mengambil keputusan yang terbaik tentang kepastian rencana karier yang akan ditempuhnya kelak.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

*Self-efficacy* berkaitan dengan keyakinan seseorang dalam kemampuan untuk menghasilkan pencapaian tertentu (Bandura, 2006: 307). Tidak dapat dipungkiri, manusia memerlukan penguasaan dalam setiap bidang kehidupannya, termasuk karir. Setiap orang memiliki *self-efficacy* berbeda, tergantung kepada lingkungan dimana mengelola *self-efficacy* serta tingkat pengembangan *self-efficacy* sesuai dengan kesempatan yang telah mereka dapatkan.

*Self-efficacy* karir di defenisikan sebagai usaha suatu keyakinan atau anggapan dalam suatu kemampuan untuk mencapai pengalaman karir yang sukses, seperti memilih suatu karir, tampl baik dalam suatu pekerjaan dan tetap bertahan dalam karirnya (Brown, 2002 dalam Patel, 2005: 43).

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Lent (2005:102) memperkenalkan *social cognitive career theory* sebagai kerangka kerja sosial kognitif untuk memahami minat karier, pilihan karier, dan proses kinerja seseorang. Lent, Brown, dan Hackett (2000) memfokuskan penggunaan variabel-variabel *cognitive-person* untuk mempengaruhi perkembangan karier, dengan penekanan pada variabel-variabel kontekstual yang mempengaruhi individual. Beberapa variabel kontekstual dan individual yaitu jenis kelamin, ras, etnis, keturunan genetik, status sosial ekonomi, dan situasi ekonomi (Lent, Brown, dan Hackett, 2000).

*Self-efficacy* karir rendah dapat menyebabkan orang menunda membuat keputusan karir, dan dapat menunda mereka dari tindak lanjut dengan keputusan setelah telah dibuat (Betz, 1992). Bahkan jika keyakinan *self-efficacy* karir rendah didasarkan pada penilaian yang realistis dan akurat kemampuan individu atau pengalaman masa lalu, sering menyebabkan kurangnya kesadaran penuh potensinya untuk berhasil mengejar karir yang berbeda (Betz & Hackett, 1981). Di sisi lain, mereka yang *self-efficacy* karirnya tinggi cenderung memvisualisasikan kesuksesan untuk diri mereka dan mencari dukungan positif dan hasil untuk ambisi karir mereka (Bandura, 1993). Secara umum, semakin tinggi *self-efficacy* karir, semakin besar tujuan karir dan tantangan orang akan menetapkan untuk diri mereka sendiri, dan semakin kuat komitmen mereka adalah untuk mereka (Bandura, 1993,1997). Akibatnya, keyakinan *self-efficacy* karir rendah harus ditantang dan

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ditingkatkan, sedangkan *self-efficacy* karir tinggi harus didukung dan diperkuat.

Dalam mempersiapkan peserta didik SMK setelah lulus sekolah agar bekerja dan berwiraswasta, walaupun tetap memberi kesempatan melanjutkan ke perguruan tinggi, guna membantu peserta didik untuk mempersiapkan diri yang berkenaan dengan kariernya, maka di SMK perlu diadakan pelaksanaan bimbingan.

Bimbingan diperlukan guna memberikan intervensi untuk mengembangkan *self-efficacy* karir peserta didik. Salah satu bentuk intervensi yang dapat diupayakan ialah melalui pengembangan yang mengacu pada dimensi dari Bandura (1997) yang digambarkan dalam *self-efficacy* karir apabila merujuk pada *magnitude*, *strength* dan *generality*.

Strategi untuk meningkatkan *self-efficacy* karir adalah menggunakan teknik bermain peran (*role playing*). *Role Playing* dalam penelitian adalah mendramatisasi tingkah laku untuk meningkatkan *self-efficacy* karir dengan cara memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut cerita bersama, sehingga berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan atau model. Bimbingan melalui *role playing* ini dibuat dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar mengembangkan *self-efficacy* karir kearah yang lebih positif dengan memerankan peran yang dapat menumbuhkan keyakinan akan kemampuannya terhadap tugas-tugas karir di SMK. Selain itu melalui program bimbingan dapat mencegah dan

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



mengatasi potensi-potensi negatif, seperti peserta didik akan mudah frustrasi karena ada tekanan-tekanan dan tuntutan untuk berprestasi atau tidak yakin harus menentukan keputusan karir lebih dini dari biasanya dan diharapkan peserta didik tidak akan menemui kesulitan dalam hal melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi maupun memasuki dunia kerja.

Consiglio (2010) melaporkan bahwa teknik *role playing* memberikan dukungan positif untuk *self-efficacy* dan kepuasan kerja, bersama dengan tuntutan pekerjaan dan sumber daya.

Model *role playing* ini juga sangat efektif untuk memfasilitasi peserta didik. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa: (1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan ke dalam skenario permainan peran, (2) *role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekspresikan, (3) emosi dan ide-ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah menuju perubahan, dan (4) proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan sistem keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis (Saftel & Saftel, 1967).

## 2. Rumusan Masalah

Rusnawati Ellis, 2012

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sesuai dengan batasan masalah yang telah ditetapkan, maka diperoleh beberapa pertanyaan penelitian yang terangkum dalam perumusan masalah berikut ini

- a. Bagaimana profil *self-efficacy* karir peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi secara umum dan berdasarkan jenis kelamin dan status sosial ekonomi orang tua
- b. Seperti apa rumusan program hipotetik bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi?
- c. Bagaimana efektivitas program bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Masohi?

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini dilakukan adalah menghasilkan program bimbingan melalui teknik *role playing* yang efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik.

### 2. Tujuan Khusus

Rusnawati Ellis, 2012

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah menjawab pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan pada rumusan masalah, yaitu

- a. Memperoleh profil *self-efficacy* karir peserta didik X SMK Negeri 1 Masohi secara umum dan berdasarkan jenis kelamin, dan status sosial ekonomi orang tua
- b. Memperoleh rumusan program hipotetik bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Masohi.
- c. Memperoleh efektivitas program bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Masohi.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. **Secara teoritis**, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan bimbingan dan konseling, terutama tentang pengembangan program bimbingan melalui teknik *role playing* dalam konteks peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang *self-efficacy* karir.
2. **Secara praktis**, pelaksanaan bimbingan dan konseling di SMK pada umumnya belum dapat memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kualitas lulusan SMK, terutama dalam mempersiapkan peserta didiknya menuju dunia kerja. Oleh karena itu hasil akhir dari

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

penelitian ini, diharapkan dapat membantu para guru bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah, untuk dapat memberikan bantuan layanan bimbingan yang dapat membantu peserta didiknya untuk mempersiapkan diri untuk pencapaian karir yang sukses.

#### **E. Asumsi Penelitian**

Asumsi yang melatarbelakangi pentingnya program bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik SMK adalah sebagai berikut:

1. Tingginya angka pengangguran pada tingkat SMK diduga sebagai akibat rendahnya tingkat pencapaian kompetensi peserta didik lulusan SMK. (<http://www.siwalimanews.com>, 14 Oktober 2011).
2. Permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik SMK, pada umumnya menunjukkan gejala yang sama yaitu mengalami hambatan dalam *self-efficacy* pengambilan keputusan karir. Oleh karena itu, intervensi yang tepat melalui bimbingan karir. (Mulyana, 2009).
3. *Self-efficacy* karir memainkan peran penting dalam aspirasi karir dan pilihan karir remaja (Bandura, Barbaranelli, Vittorio Caprara, & Pastorelli, 2001; Rotberg, Brown, & Ware, 1987; Turner & Lapan, 2002).
4. *Self-efficacy* karir rendah dapat menyebabkan orang menunda membuat keputusan karir, dan dapat menunda mereka dari tindak lanjut dengan keputusan setelah dibuat mereka (Betz, 1992). Bahkan jika keyakinan *self-*

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

*efficacy* karir rendah didasarkan pada penilaian yang realistis dan akurat kemampuan individu atau pengalaman masa lalu, sering menyebabkan kurangnya kesadaran penuh potensinya untuk berhasil mengejar karir yang berbeda (Betz & Hackett, 1981).

5. Apabila permasalahan *self-efficacy* karir tidak segera diatasi secara tepat, akan menghambat masa depan karir (Warsito, H., 2010).
6. Bermain merupakan aktivitas untuk mendapatkan kegembiraan atau kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir, dan dilakukan tanpa paksaan dari luar atau dilakukan dengan senang hati. (Hurlock, 2002).
7. Melalui teknik *role playing*, peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. (Mulyasa, 2004).
8. *Role playing* memberikan dukungan positif untuk *self-efficacy* dan kepuasan kerja, bersama dengan tuntutan pekerjaan dan sumber daya (Consiglio, 2010).

**Rusnawati Ellis, 2012**

**Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik**

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu