

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembudayaan dan pemberdayaan manusia menuju kepribadian mandiri sehingga mampu membangun dirinya dan masyarakat sekitarnya. Berkaitan dengan Pendidikan, Musaheri (2007 : 48) mengungkapkan, "pendidikan dalam arti luas merupakan bantuan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain untuk mengembangkan dan memfungsionalkan rohani (pikiran, rasa, karsa, cipta dan budi nurani) manusia dan jasmani (pancaindera serta keterampilan-keterampilan) manusia agar meningkat wawasan pengetahuannya". Jadi pendidikan tidak cukup terfokus pada aspek kognitif bahkan aspek non kognitif juga perlu mendapatkan perhatian karena kedua aspek ini memberi pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan peserta didik. Pendidikan kognitif mengembangkan aspek intelektual, sedangkan aspek non kognitif membantu mengembangkan sikap dan keterampilan termasuk kepercayaan diri.

Maslow seorang psikolog terkenal (dalam Fika Widiastuti: 2009; 6) mengatakan bahwa "percaya diri merupakan modal dasar untuk pengembangan dalam aktualisasi diri (eksplorasi segala kemampuan dalam diri). Dengan percaya diri seseorang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Sementara itu, kurang percaya diri dapat menghambat pengembangan potensi diri. Jadi orang yang kurang percaya diri akan menjadi seseorang yang pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain". Dapat dikatakan orang yang percaya diri adalah orang yang *mandiri*, yaitu

mampu untuk melakukan sesuatu dengan sendiri tanpa tergantung sepenuhnya pada orang lain. Memiliki percaya diri sangat berpengaruh dalam melakukan sosialisasi karena adanya kemampuan untuk mengenal, menghadapi bermacam-macam karakter orang, menginterpretasikan dan memberikan tanggapan yang tepat terhadap berbagai situasi sosial, serta mampu memadukan kebutuhannya sendiri dengan harapan orang lain atas dirinya. Suarni (2006: 133) menyatakan bahwa, dalam kehidupannya perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala yang bersumber dari dalam diri siswa seperti; perhatian, kecerdasan, motivasi, sikap, berpikir, ingatan, percaya diri, minat, bakat serta kepribadian. Faktor eksternal meliputi masyarakat, keluarga dan sekolah. Pendidikan itu dilakukan dalam tiga tempat untuk saling melengkapi, masyarakat selain berperan sebagai pemberi masukan dalam mengembangkan pendidikan, juga membantu menyediakan sarana dan prasarana belajar, sedangkan keluarga berperan sebagai peletak dasar bagi anak-anak. Keluarga merupakan faktor yang sangat penting dalam pembentukan watak manusia. Selain sebagai sumber pendidikan utama, keluarga juga sebagai tempat manusia melakukan interaksi sosial yang pertama dan nantinya ia mampu berinteraksi dengan baik di lingkungan masyarakat. Selain keluarga sebagai tempat pendidikan anak, sekolah berperan melanjutkan pendidikan keluarga dengan memberi pengetahuan dan keterampilan melalui pendidikan akademis dan non akademis. Dalam UU *Standar Pendidikan Nasional* RI No: 20 / 2003 Bab I Ketentuan Umum ayat 2 tentang sitem Pendidikan tertera bahwa, ”semua proses pendidikan itu bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”.

Kenyataan di lapangan dalam proses belajar sering timbul berbagai permasalahan, seperti prestasi siswa yang kurang memuaskan, kurangnya keaktifan dan rendahnya minat siswa dalam pelajaran, gugup ketika harus berbicara di depan kelas, cenderung tergantung pada orang lain, misalnya saat mengerjakan tes selalu meminta bantuan orang lain, kebiasaan siswa mencontek, kurangnya percaya diri siswa dalam menghadapi ujian. Permasalahan ini merupakan bagian dari rendahnya kepercayaan diri siswa di sekolah. Kurang percaya diri adalah problem yang rumit dan sulit, merupakan konflik pribadi yang ditandai dengan perasaan tidak berharga, tidak diterima oleh orang lain dan merasa dirinya lebih rendah dari orang lain. Setiap orang yang memiliki rasa rendah diri memiliki dua cara untuk bereaksi menutupi rasa rendah dirinya yaitu dengan menyerah dan kompensasi. Menyerah berarti rasa rendah diri dianggap sebagai perbaikan terhadap kepercayaan diri sendiri yang dapat dicapai, sedangkan kompensasi disini mengambil berbagai bentuk salah satunya adalah kompensasi langsung yaitu menutupi rasa rendah diri dalam hal kekurangan yang ada pada dirinya (Angelis, 2003; 15). Apabila siswa yang memiliki percaya diri rendah tidak diantisipasi dengan metoda yang sesuai akan berdampak terhadap aspek perkembangan dalam hal interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat serta siswa akan selalu merasa ragu untuk melakukan sesuatu.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Kuswanto, pada siswa kelas II di SLTP 1 Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 1999/2000, tentang kepercayaan

diri siswa melalui bimbingan pribadi dengan teknik kelompok memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sandra Dewi Mariana Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Pancasakti Tegal pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Pagejungan Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2008/2009. Hasil yang diperoleh terhadap penggunaan konseling kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri sebesar 65% hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konseling kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Dapat dikatakan percaya diri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, karena percaya diri merupakan suatu proses pengembangan diri, ini dapat diperoleh bagi seseorang yang betul-betul mau dengan segala kemampuan dan kreatifitasnya untuk tampil sebagai sosok yang penuh percaya diri. Memang tidak mudah sekalipun telah memiliki motivasi yang kuat maka perlu diupayakan secara terus menerus sehingga menjadi kebiasaan baik dan tentunya kebiasaan baik ini akan selalu berdampingan dengan percaya diri yang bisa dijadikan sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar dengan baik. Artinya semakin tinggi percaya diri siswa untuk mau aktif dan kreatif dalam belajar maka semakin baik pula dalam melakukan kegiatan belajar. Demikian juga sebaliknya semakin rendah percaya diri siswa untuk mau mengunggulkan diri dalam belajar maka aktifitas belajarnya pun akan semakin rendah. Ini menunjukkan bahwa percaya diri sangat penting untuk dikaji dalam penelitian, sebab dengan mengetahui percaya diri siswa dalam belajar berarti peneliti secara dini telah menyusun upaya pembinaan yaitu

dengan memberikan bantuan berupa layanan yang sifatnya menumbuhkan kembangkan semangat dan percaya diri siswa dalam belajar.

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan percaya diri siswa, apakah melalui bimbingan di sekolah maupun ekstrakurikuler. Berdasarkan informasi yang didapat dari siswa ketika peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan siswa di kelas XI IPA pada saat melakukan praktek lapangan di SMA Laboratorium UPI Bandung, upaya yang telah dilakukan oleh sekolah selama ini terkait dengan peningkatan percaya diri siswa belum begitu dirasakan oleh siswa, bahkan guru bimbingan dan konseling yang memegang kelas XI IPA pun mengatakan, bahwa secara umum pemberian layanan bimbingan konseling di sekolah disesuaikan dengan hasil ITP (Inventori Tugas Perkembangan) dan DCM (Daftar Cek Masalah) yang diperoleh dari masing-masing kelas. Akan tetapi usaha yang dilakukan tersebut tidak berhasil secara maksimal karena anak tetap menampakkan perilaku yang tidak percaya diri. Ketidak berhasilan tersebut kemungkinan diakibatkan karena penanganan yang kurang tepat sasaran sehingga permasalahan yang sebenarnya dari siswa tersebut tidak ditangani dengan baik.

Berdasarkan pemikiran tentang percaya diri siswa tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat tema percaya diri sebagai bidang kajian. Untuk itu peneliti bermaksud menerapkan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Kegiatan bimbingan kelompok yang dibentuk juga dapat membuat anggotanya lebih menghargai pendapat orang lain, dan lebih berani mengungkapkan pendapatnya secara bertanggungjawab. Apa yang disampaikan dalam bimbingan kelompok diharapkan lebih mengena

mengingat bentuk komunikasi yang dijalani bersifat multi arah. Bimbingan kelompok dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri siswa, melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Permainan merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu, melalui permainan ini akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih imajinasi, memberikan peluang untuk berinteraksi dengan teman disekitarnya, mengembangkan kemampuan berbahasa, kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai proses belajar yang sangat menyenangkan. Melalui kegiatan bermain dapat melatih siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotor. Mengingat banyaknya manfaat yang dimunculkan dari permainan-permainan, berikut beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan pentingnya bermain dalam aktivitas pembelajaran diantaranya:

Ahman, dkk (1998) melakukan penelitian tentang efektivitas bermain peran sebagai model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi, tes kemampuan akademik, pemeriksaan psikologis dan sosiometri. Penemuan penelitiannya menunjukkan bahwa model bermain peran efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Dalam dimensi proses, bermain peran telah membantu siswa memperoleh pengalaman yang berharga melalui aktivitas interaksional dengan teman-temannya. Anak belajar memberikan masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain. Di samping dapat menimba

pengalaman mengenai cara-cara menghadapi masalah, melalui bermain peran, para siswa dapat melatih diri menerapkan prinsip-prinsip demokratis, sedangkan dari dimensi produk, bermain peran dapat diharapkan dapat mereduksi bahkan menyembuhkan kebiasaan anak mencontek.

Solehuddin, dkk (1997) menyatakan bahwa meski tidak berorientasi kepemolehan tujuan tertentu, guru mempercayai kalau bermain memiliki kontribusi positif terhadap pertumbuhan fisik dan perilaku motorik serta perkembangan sosial, aktivitas anak. Sebagian kecil dari mereka juga mempercayai kalau bermain memiliki nilai positif bagi perkembangan kognisi dan kesiapan belajar anak.

Yustiana (1999) melakukan penelitian tentang pengalaman belajar awal yang bermakna bagi anak melalui aktivitas bermain, dengan subjek peneliti siswa SD kelas rendah (1, 2, dan 3). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan implementasi bermain dalam proses belajar bernuansa bimbingan menstimulasi siswa mengembangkan dan mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Aktualisasi potensi berbentuk prestasi dan kemampuan mental (perilaku baru) sebagai dampak pengiring. Melalui implementasi aktivitas bermain siswa belajar secara bermakna, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik tetapi juga keterampilan psikologis yang dibutuhkan pada tahap perkembangan dan tingkatan pendidikan yang lebih tinggi. Pemilihan bentuk dan jenis permainan yang digunakan dalam kegiatan layanan sangat bergantung pada kepekaan perilaku yang diharapkan terjadi pada siswa serta kreativitas guru dalam memanfaatkan fasilitas yang ada.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Cucu Sutisna (2010) tentang peningkatan kepercayaan diri siswa melalui strategi layanan bimbingan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Justine Howard (2010) salah satu tokoh psikologi di Open University/Mc Graw Hill dalam jurnalnya tentang "*Game Techniques in improving the understanding, planning and practicing self-confidence*" artinya; Teknik permainan dalam meningkatkan pemahaman, perencanaan dan melatih kepercayaan diri, mengatakan bahwa kepercayaan diri pada siswa dapat ditingkatkan melalui permainan, karena melalui permainan akan dapat membentuk sebuah dinamika kelompok yang efektif.

Berdasarkan beberapa hasil peneliti terdahulu, maka posisi pada penelitian ini sebagai bentuk penguatan yaitu dengan menguji kembali keefektivan permainan dalam meningkatkan percaya diri siswa, sebagai bentuk perbandingan dengan teori sebelumnya.

Menyadari begitu banyak manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan permainan, maka peneliti memfokuskan pada penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI SMA Laboratorium UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disusun dinyatakan bahwa percaya diri adalah hal yang sangat penting bagi remaja/siswa. Berdasarkan pra penelitian diperoleh data bahwa hampir 50% siswa kelas XI kurang percaya diri. Gejala yang

nampak yaitu; siswa menunjukkan rasa takut, malu, kebiasaan mencontek, kecemasan dalam menghadapi sesuatu yang berpengaruh terhadap emosi yang dimiliki siswa dan tidak bersemangat pada saat mengikuti pelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang nampak pada kesehariannya dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas seperti; jika diberikan tugas pekerjaan rumah sering tidak di kerjakan, pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi atau tugas yang dibahas mereka lebih banyak diam, dan tidak ada usaha bersaing dengan teman di kelas. Perilaku yang dimunculkan oleh para siswa adalah pencerminan dari mereka yang kurang memiliki rasa percaya diri dalam belajar sehingga akan berdampak terhadap nilai yang diperolehnya dalam belajar

Salah satu tujuan layanan bimbingan dan konseling di SMA ialah membantu siswa untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pencapaian tugas perkembangan, yakni tugas perkembangan pada masa remaja. Adanya kesulitan yang dialami siswa SMA dalam mencapai tugas perkembangannya alasannya karena pelayanan bimbingan dan konseling yang telah diberikan guru pembimbing di sekolah selama ini belum banyak membantu. Permasalahan ini bukan hanya disebabkan dari tenaga pelaksana itu sendiri melainkan lebih banyak disebabkan oleh isi, proses, dan teknik layanan yang diberikan guru pembimbing. Apakah layanan bimbingan yang diberikan guru telah sesuai atau belum dengan kebutuhan dan harapan siswa. Tugas perkembangan pada masa SMA yang dikatakan sebagai masa remaja meliputi pencapaian dan persiapan yang berhubungan dengan masa dewasa yaitu mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya dan mencapai tingkah laku sosial yang bertanggung jawab, dengan melakukan suatu interaksi di dalam kelompok mereka akan dapat mengembangkan dirinya sendiri.

Jika suasana dalam kelompok dikelola dengan baik kemungkinan hal itu akan berkontribusi positif terhadap perkembangan diri remaja khususnya. Dengan demikian layanan bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan situasi kelompok ini sebagai media untuk memberikan bantuan kepada siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut di atas, maka peneliti menggunakan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. Adapun rumusan masalahnya yaitu:

- a. Profil percaya diri siswa kelas XI SMA Laboratorium percontohan UPI Bandung.
- b. Gambaran percaya diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.
- c. Program penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.
- d. Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.

D. Tujuan Penelitian.

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Profil percaya diri siswa kelas XI SMA Laboratorium percontohan UPI Bandung.
- b. Gambaran percaya diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.

- c. Program penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.
- d. Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.

E. Asumsi Penelitian.

Adapun asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Percaya diri merupakan modal dasar untuk pengembangan dalam aktualisasi diri eksplorasi segala kemampuan dalam diri (Maslow, 1970: 245).
2. Bimbingan kelompok sebagai bentuk khusus dari layanan bimbingan dan konseling merupakan pelayanan bimbingan dan konseling yang khas, karena dalam proses kegiatannya dilaksanakan lebih dari dua orang, demikian juga dalam aspek pertemuan tatap muka yang tergabung dalam suatu kelompok.
3. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan dan kemampuan tertentu pada anak (Plato dan Aristoteles)
4. Saat permainan dipandang sebagai suplemen yang bermanfaat untuk digunakan sesekali dalam rangka penguatan dan pengukuhan pembelajaran, permainan-permainan dapat dapat menduduki posisi yang tepat dalam peranannya sebagai “pembantu“ pencapaian tujuan program (Nandang Rusmana, 2009:21).

F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan asumsi dasar di atas, maka dapat dikemukakan perumusan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok Efektif Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas XI SMA Laboratorium percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011. Hipotesis statistiknya adalah $H_0: \beta = 0$ dan $H_1: \beta \neq 0$

G. Manfaat Penelitian

Signifikansi penelitian yang dimaksud dalam hal ini adalah manfaat atau kegunaan hasil penelitian yang ditemukan, baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat yang teoritis berkaitan dengan pengembangan teori dan konsep tentang bimbingan dan konseling, khususnya dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, sedangkan manfaat praktis berkaitan dengan hasil penelitian adalah untuk mendukung dan memfasilitasi konselor sekolah atau guru pembimbing untuk menjalankan tugas-tugasnya.

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori tentang dasar-dasar dan landasan konseptual penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dalam jangkauan lebih luas penelitian ini memberikan kontribusi terhadap khazanah keilmuan dan memberikan wawasan bagaimana memberikan intervensi

bimbingan dan konseling khususnya dalam pelaksanaan permainan dalam kelompok.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, jika dalam penelitian penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok sebagai pendekatan yang efektif digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, maka penelitian ini akan memberikan sumbangan sebagai salah satu pendekatan teknik konseling sebagai alternatif untuk mendukung kerja guru pembimbing atau konselor sekolah dalam melaksanakan tugas-tugasnya dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling kelompok.

