

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persaingan global dan perkembangan teknologi, siswa SMK diharapkan untuk mulai merencanakan pilihan karir dengan mengeksplorasi dan mencari berbagai informasi terkait karir yang diminati, serta mulai belajar membuat keputusan tentang pilihan karir agar dapat mempersiapkan berbagai hal yang mendukung tercapainya pilihan tersebut (Hamzati & Naqiyah, 2023). Perkembangan karir di era modern ini telah berkembang secara pesat yang dapat dilihat dari begitu banyak macam-macam pemilihan karir yang akan dipilih oleh setiap orang.

Maslikhah dkk (2022) menyebutkan bahwa salah satu faktor penting yang mempengaruhi kematapan pengambilan keputusan karir adalah *self-efficacy*, di mana penelitian mereka menunjukkan bahwa efikasi diri tinggi yang dimiliki siswa-siswi pada dasarnya akan membantu diri mereka dalam menghadapi permasalahan karir dan dapat membantu menentukan keberhasilan pengambilan keputusan karir di masa depan. Bandura (dalam Umam, 2021) menjelaskan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan. Keyakinan ini berkaitan dengan seberapa besar usaha yang dilakukan dan seberapa kuat ketahanan individu dalam menghadapi kesulitan.

Menurut Jendra & Sugiyo (2020) dalam kondisi ideal, individu memiliki tingkat *self-efficacy* sedang hingga tinggi. Individu dengan *self-efficacy* tinggi memiliki kepercayaan diri, ketahanan dalam mengatasi masalah, serta tujuan dan komitmen yang kuat untuk menyelesaikan tugas. Sebaliknya, *self-efficacy* rendah ditandai dengan keraguan terhadap kemampuan diri, kecenderungan mudah menyerah, serta kurangnya keyakinan dalam menghadapi tantangan.

Menurut Umam (2021) perencanaan karir harus dipersiapkan sejak dini, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan perencanaan perlu disiapkan secara baik dan pada masa tersebut individu dalam proses belajar dan mengenal kemampuan diri sehingga dapat mengambil keputusan yang baik untuk karirnya kedepan. Secara umum, individu mulai diarahkan untuk merencanakan karir ketika berada pada jenjang pendidikan menengah, baik di SMA maupun SMK. Siswa SMK pada dasarnya memilih satuan pendidikan ini untuk mengembangkan keterampilan sesuai minatnya, agar siap menghadapi dunia kerja.

Namun demikian, siswa SMK Negeri 2 Jiwan menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki tingkat *self-efficacy* karir yang tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya rasa percaya diri dalam menentukan pilihan karir, kecemasan dalam menghadapi seleksi kerja seperti wawancara dan tes keterampilan, serta kebingungan dalam merencanakan jalur karir sesuai dengan minat dan kemampuan. Beberapa siswa bahkan merasa

pesimis terhadap kemampuan mereka untuk bersaing di dunia kerja setelah lulus. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan, di mana secara ideal para siswa diharapkan memiliki *self-efficacy* yang kuat terhadap pilihan karir mereka, namun pada kenyataannya, tidak sedikit dari mereka yang masih merasa bingung dan belum mampu menetapkan arah karir yang jelas.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayah & Savira (2020), yang menunjukkan bahwa sebagian siswa MAN mengalami kebingungan dalam merencanakan karir setelah lulus. Mereka mengaku belum mampu mengenali minat dan bakat secara utuh, serta merasa tidak yakin dengan kemampuan diri untuk bersaing di dunia kerja. Fenomena ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam *self-efficacy* karir siswa, yang juga terlihat pada siswa SMK Negeri 2 Jiwan berdasarkan hasil observasi peneliti.

Setiap individu memiliki tingkat *self-efficacy* yang berbeda-beda, tergantung pada faktor-faktor seperti tingkat kesulitan tugas, dukungan sosial dalam bentuk *reward* dan *punishment*, serta informasi keberhasilan yang diperoleh. Untuk mengembangkan *self-efficacy*, penting memperhatikan sumber seperti pengalaman prestasi, model sosial, dan persuasi verbal. Ramadhani (2023) menyebutkan dalam konteks perencanaan karir, *self-efficacy* yang rendah dapat menghambat siswa dalam membuat keputusan karir yang matang. Permasalahan rendahnya *self-efficacy* karir ini perlu segera diatasi agar siswa mampu membuat keputusan karir yang cepat dan tepat.

Upaya meningkatkan *self-efficacy* karir pada diri siswa membutuhkan keterlibatan aktif guru Bimbingan dan Konseling melalui layanan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Bimbingan kelompok menjadi salah satu alternatif layanan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung siswa dalam memperkuat keyakinan mereka terhadap kemampuan dalam merencanakan karir.

Layanan bimbingan kelompok mendorong dinamika interaksi antar anggota yang menciptakan suasana hidup dan memungkinkan siswa membahas serta mengatasi permasalahan secara bersama. Melalui interaksi tersebut, siswa memperoleh wawasan, mempraktikkan keterampilan baru, menerima umpan balik, serta belajar dari pengalaman dan pemodelan anggota lain yang menghadapi masalah serupa (Hartanti & Jahju, 2022). Dinamika kelompok diharapkan membuat siswa menjadi lebih aktif dan terbuka dalam memberikan pendapat (Hartinah dalam Umam, 2021). Layanan ini dilandasi oleh asas-asas seperti kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan, kemandirian, dan kenormatifan. Terkait pengembangan *self-efficacy* karir, bimbingan kelompok juga bertujuan memberikan informasi karir yang membantu siswa mengambil keputusan terbaik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah dkk (2022) bimbingan kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* karir siswa. Layanan ini memberikan ruang bagi siswa untuk saling bertukar pengalaman, membangun pemahaman diri, dan memperoleh dukungan

sosial yang dapat memperkuat keyakinan mereka dalam menentukan arah dan tujuan karir.

Pelaksanaan bimbingan kelompok, dibutuhkan penerapan teknik yang terencana dan terarah guna membantu meningkatkan *self-efficacy* karir siswa, yaitu teknik *role playing*. Santoso dkk (2024) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan metode yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu siswa menghadapi tantangan karir melalui simulasi. Dengan memainkan berbagai peran yang menyerupai situasi nyata, siswa memperoleh pengalaman langsung yang mendukung pemahaman, keterampilan, dan wawasan mereka dalam mengambil keputusan karir. Selanjutnya Wiantina (2023) juga menjelaskan bahwa teknik *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa terkait pengambilan keputusan karir. Melalui simulasi peran, siswa dapat lebih memahami potensi diri dan alternatif pilihan karir yang tersedia, serta menjadi lebih percaya diri dalam menentukan arah karir yang sesuai.

Sejalan dengan pentingnya pengembangan *self-efficacy* karir dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja, guru BK di SMK Negeri 2 Jiwan telah melakukan berbagai upaya untuk mendukung proses tersebut. Namun, upaya yang dilakukan masih bersifat umum dan belum efektif dalam mengatasi masalah ini secara spesifik. Selama ini, layanan yang diberikan belum secara langsung menargetkan penguatan *self-efficacy* karir melalui strategi intervensi yang terstruktur.

Minimnya penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self-efficacy* karir siswa khususnya di jenjang SMK, menjadi latar belakang penting dilakukannya penelitian ini. Meskipun sudah ada sejumlah studi yang membahas bimbingan kelompok atau penggunaan teknik *role playing* dalam konteks pendidikan, masih jarang yang secara khusus menyoroti penerapan teknik ini dalam membangun keyakinan diri siswa terhadap perencanaan karir mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti meyakini bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* karir siswa SMK Negeri 2 Jiwan. Melalui pengalaman bermain peran, siswa diberi kesempatan untuk mengenali potensi diri, menghadapi simulasi situasi karir, serta memperkuat rasa percaya diri dalam menentukan arah masa depan mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya praktik layanan bimbingan mengenai karir di sekolah, khususnya dalam menciptakan pendekatan yang aplikatif dan mampu mendorong kesiapan siswa dalam membuat keputusan karir secara lebih matang.

B. Batasan Masalah

1. Masalah Penelitian

Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan *Self-Efficacy* karir siswa.

2. Subjek Peneitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan TKR SMK Negeri 2 Jiwan tahun pelajaran 2024/ 2025.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian apakah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* karir siswa kelas X Jurusan TKR SMK Negeri 2 Jiwan 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir siswa kelas X Jurusan TKR SMK Negeri 2 Jiwan 2024/2025.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan uraian sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pemahaman mengenai *self-efficacy* dalam implementasi rencana karir siswa. Selain itu, penelitian

ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur terkait *self-efficacy* dan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, serta memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi siswa dalam meningkatkan *self-efficacy* karir.

2. Secara Praktis

a. Guru BK

Sebagai bahan masukan bagi guru BK untuk merancang dan mengembangkan program bimbingan dan konseling yang lebih efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* karir siswa melalui pendekatan *role playing*.

b. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam melatih dan meningkatkan *self-efficacy* mereka terkait perencanaan karir dengan meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri.

c. Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa, terutama dalam mengkaji efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self-efficacy* karir di kalangan siswa SMK.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* merupakan salah satu cara untuk membantu individu mengatasi masalah sekaligus mengembangkan potensinya. Dalam suasana kelompok, siswa dapat lebih terbuka dalam mengungkapkan pendapat, memperkuat koneksi antarsesama, meningkatkan kemampuan relasional, serta memahami berbagai situasi. Teknik ini memungkinkan siswa untuk berimajinasi, mengeksplorasi, dan menemukan arti pribadi dalam proses sosialisasi, sekaligus membantu mereka memecahkan masalah dengan dukungan kelompok. Selain itu, *role playing* menumbuhkan mentalitas yang tulus, sikap aktif, serta komunikasi yang efektif dalam mencapai tujuan bersama. Langkah-langkah dalam teknik *role playing* meliputi: (1) *Warm Up*, (2) *Scene Setting*, (3) *Selecting Roles*, (4) *Enactment*, (5) *Sharing and Feedback*, (6) *Reenactment*, (7) *Follow Up*.

2. *Self-Efficacy* Karir

Self-Efficacy karir adalah kepercayaan yang ada dalam diri seseorang tentang kemampuannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat membentuk perilaku yang sesuai dengan harapan yang diinginkan, selain itu *self-efficacy* karir mengacu pada kemampuan terhadap diri sendiri dimana yang berhubungan dengan kesiapan dirinya dalam menghadapi dunia kerja yang akan dijalani (Habsy & Suryoningsih 2022). *Self-efficacy* karir memiliki beberapa indikator

utama yaitu, *self-appraisal* (penilaian diri), *gathering occupational information* (pengumpulan informasi bidang karir), *goal selection* (seleksi tujuan), *planning for the future* (rencana masa depan), dan *problem solving* (pemecahan masalah).