

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. *Self-efficacy* Karir

###### a. Pengertian *Self-Efficacy* Karir

Menurut Habsy & Suryoningsih (2022) *self-efiicacy* karir yaitu 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.

Menurut Jessyca dkk (2021) *self-efficacy* karir adalah keyakinan individu terhadap karir yang akan dipilih, yang merupakan tahap akhir dan konstruk penting dalam kesuksesan karir. Semakin tinggi keyakinan tersebut, semakin besar usaha individu untuk mengejar dan menjadi profesional dalam karir yang dipilihnya.

Menurut Wulandari dkk (2022) *self-efficacy* adalah kemampuan individu untuk melakukan tindakan yang diharapkan, bagaimana individu menilai dirinya sendiri, apakah mampu

melakukan tindakan yang baik atau buruk, bisa atau tidak, sinkron menggunakan tindakan yang telah diharapkan

Menurut Putri & Primanita (2023) menjelaskan bahwa *self-efficacy* diartikan sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan tertentu. *Self-efficacy* karir berkaitan dengan keyakinan individu dalam membuat keputusan karir yang tepat dan efektif.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, *self-efficacy* karir adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam merencanakan, memilih, dan menjalani karir yang sesuai dengan potensi serta tujuan yang ingin dicapai. *Self-efficacy* karir juga mencerminkan kesiapan seseorang dalam menghadapi tantangan dunia kerja serta konsistensi dalam mengambil keputusan karir yang tepat.

b. Faktor yang Mempengaruhi *Self-Efficacy* Karir

Menurut Affa & Mulyana (2024) mengklasifikasikan faktor-faktor *Self-Efficacy* Karir dibagi menjadi 2 kategori, yaitu:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang terbentuk dari dalam individu. Faktor internal yang mempengaruhi optimisme karier, yaitu: efikasi diri, orientasi karir *boundaryless*, protean karir, serta kepercayaan diri.

- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang terbentuk dari luar individu. Yang mempengaruhi optimisme karir, yaitu: dukungan sosial dan layanan karier yang baik.

Menurut Juwita dkk (2024) terdapat 5 faktor *self-efficacy* karir, yaitu:

- 1) Dukungan Orang Tua. Berupa dukungan verbal, emosional, dan bantuan konkret, dapat meningkatkan keyakinan peserta didik dalam meraih tujuan karirnya.
- 2) Pemahaman Mengenai Informasi Karir. Seperti pengetahuan tentang pekerjaan, persyaratan, dan lowongan kerja, membantu memperkuat *self-efficacy* karir.
- 3) Jenis Kelamin. Di mana perempuan cenderung memiliki *self-efficacy* karir lebih tinggi, meskipun faktor lain juga berpengaruh.
- 4) *Proactive Personality dan Planned Happenstance*. Peserta didik yang proaktif dan terbuka terhadap peluang tak terduga lebih mampu membangun *self-efficacy* karir.
- 5) Keterlibatan Orang Tua. Melalui keterbukaan dan peran aktif orang tua dalam proses pengambilan keputusan karir, berkontribusi besar terhadap *self-efficacy* karir anak.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan, faktor *Self-efficacy* karir adalah gabungan dari faktor internal seperti efikasi diri dan kepribadian proaktif, serta faktor eksternal seperti

dukungan orang tua dan akses informasi karir yang memengaruhi keyakinan individu dalam meraih tujuan karirnya.

c. Dimensi *Self-Efficacy* Karir

Menurut Ruswadi (2022) *Self-efficacy* memiliki tiga dimensi utama yang menjadi dasar dalam mengukur kekuatan efikasi diri, termasuk dalam konteks karir, yaitu:

- 1) *Level*, yang berkaitan dengan derajat kesulitan tugas dan juga berimplikasi terhadap pemilihan tingkah laku yang akan dicoba atau dihindari.
- 2) *Strength*, berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan individu mengenai kemampuannya.
- 3) *Generality*, berkaitan dengan keyakinan individu terhadap kemampuannya apakah terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu atau pada serangkaian aktivitas dan situasi yang bervariasi.

d. Indikator *Self-Efficacy* Karir

Menurut Habsy & Suryoningsih (2022) *Self-efficacy* karir memiliki 5 indikator, yaitu:

1) *Self-Appraisal* (Penilaian Diri)

menjelaskan bagaimana gambaran *self efficacy* siswa melalui penilaian terhadap diri individu sendiri,

2) *Gathering Occupational Information* (Pengumpulan Informasi Bidang Karir)

Melihat seberapa jauh siswa yakin akan kemampuannya untuk bidang karir tertentu dengan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, dan dilihat dari pengumpulan informasi tentang bidang karir yang diminati,

3) *Goal Selection* (Seleksi Tujuan)

Dilihat dari keyakinan terhadap tujuan yang akan dicapai pada bidang karir yang diminati, dan merasa percaya bahwa tujuan pada bidang karir tertentu pasti dapat diwujudkannya,

4) *Planning For The Future* (Rencana Masa Depan)

Menjelaskan bagaimana siswa memiliki tingkat kepercayaan terhadap rencana masa depan yang akan dibuat untuk memilih bidang karir tertentu, dan percaya bahwa rencana masa depan yang dibuat mampu diwujudkan,

5) *Problem Solving* (Pemecahan Masalah)

Menggambarkan keyakinan siswa akan mampu menyelesaikan masalah dengan baik.

Menurut Putri & Naqiyah (2025) menjelaskan terdiri dari 6 indikator. Keenam indikator yang dimaksud adalah:

- 1) *Self-appraisal* (Penilaian Diri)
- 2) *Occupational Information* (Informasi Bidang Karir)
- 3) *Goal Selection* (Seleksi Tujuan)

- 4) *Planning* (Perencanaan)
- 5) *Problem Solving* (Pemecahan Masalah)
- 6) Media *E-Booklet*. *E-booklet* adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk ringkasan yang dilengkapi dengan gambar menarik yang berbasis elektronik dan dapat diakses melalui ponsel atau laptop (Hendrianti dkk., 2021)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil lima dimensi *self-efficacy* karir yang dikemukakan oleh Habsy & Suryoningsih (2022), karena dinilai paling komprehensif dan relevan dalam mengukur keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam meningkatkan *self-efficacy* karir nya.

## 2. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

### a. Bimbingan Kelompok

#### 1) Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Rahmatyana & Irmayanti (2020) Bimbingan kelompok itu merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok yang di dalamnya siswa mendapatkan berbagai informasi dari pemimpin kelompok guna agar dapat membantu peserta didik dalam kehidupannya.

Risal & Alam (2021) bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok

orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

Safitri (2021) juga mengemukakan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang berupa pemberian informasi yang dilakukan di dalam sebuah kelompok untuk menyusun rancangan atau rencana dan keputusan yang tepat, sehingga anggota kelompok dapat memahami arah tujuan serta mampu menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Umarsono (2022) berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu proses pemberian bantuan yang diberikan kepada peserta didik atau individu secara berkelompok, untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik.

Hartanti & Jahju (2022) bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok, di mana setiap anggota diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan

memperoleh wawasan melalui dinamika kelompok yang terjalin.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, bimbingan kelompok merupakan suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan dalam suasana kelompok melalui interaksi antar anggota, dengan tujuan untuk memberikan informasi, mencegah timbulnya masalah, serta membantu individu dalam merencanakan dan mengambil keputusan secara tepat demi mencapai perkembangan yang optimal.

## 2) Tujuan Bimbingan Kelompok

Risal & Alam (2021) menyatakan layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

Hiskiawati dkk (2025) tujuan dari bimbingan kelompok, yaitu sebagai berikut:

- a) Bimbingan kelompok ditunjukkan untuk memberikan dan mendapatkan informasi dari orang lain
- b) Berusaha untuk mempelajari dan memahami sikap, minat, dan pandangan yang berbeda dari setiap orang
- c) Membantu orang lain memecahkan masalah

d) Menemukan masalah pribadi yang dihadapi setiap orang.

Menurut Hartanti & Jahju (2022) secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan. Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- a) Melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat di hadapan teman-temannya.
- b) Melatih siswa dapat bersikap terbuka di dalam kelompok
- c) Melatih siswa untuk dapat membina keakraban bersama teman-teman dalam kelompok khususnya dan teman di luar kelompok pada umumnya.
- d) Melatih siswa untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok.
- e) Melatih siswa untuk dapat bersikap tenggang rasa dengan orang lain.
- f) Melatih siswa memperoleh keterampilan social.
- g) Membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, tujuan layanan bimbingan kelompok adalah membantu individu memahami diri dan orang lain. Layanan ini juga bertujuan mengembangkan keterampilan sosial dan

komunikasi. Melalui dinamika kelompok, peserta belajar menyelesaikan masalah secara bersama.

### 3) Manfaat Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Rifasya (2024) manfaat bimbingan kelompok yaitu:

- a) Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya.
- b) Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.
- c) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- d) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik.
- e) Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula

Hasanah dkk (2022) manfaat layanan bimbingan kelompok adalah dapat melatih siswa untuk dapat hidup secara berkelompok dan menumbuhkan kerjasama antara siswa dalam mengatasi masalah, melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain

dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan teman sebaya dan konselor.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, manfaat layanan bimbingan kelompok adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial, membangun sikap positif terhadap diri dan lingkungan, melatih kemampuan komunikasi dan kerjasama, serta memberikan ruang untuk berpikir kritis dan menyusun rencana tindakan yang positif.

#### 4) Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Pujiastuti (2023) ada 4 tahapan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang merupakan inti dari pelaksanaan bimbingan dan kelompok itu sendiri. Tahapan-tahapan tersebut yaitu:

##### (a) Tahap Pembentukan

Tahap awal untuk saling mengenal, membangun kepercayaan, serta memahami tujuan dan aturan bimbingan kelompok. Kegiatan meliputi perkenalan, penjelasan layanan, dan permainan keakraban.

##### (b) Tahap Peralihan

Transisi menuju kegiatan inti. Pemimpin menjelaskan jenis kegiatan agar anggota siap dan tidak ragu mengikuti proses bimbingan.

(c) Tahapan Kegiatan

Inti dari bimbingan kelompok, di mana anggota membahas permasalahan secara tuntas. Bisa berupa topik yang ditentukan pemimpin atau usulan bebas dari anggota.

(d) Tahapan Pengakhiran

Penutup kegiatan yang mencakup evaluasi, penyampaian pesan dan kesan, serta rencana tindak lanjut dari hasil diskusi.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Umarsono (2022), dalam layanan bimbingan kelompok menempuh tahap-tahap sebagai berikut:

(a) Tahap Pembinaan Hubungan.

Tahap awal untuk mengenalkan anggota dan membentuk dinamika kelompok, mencakup salam, doa, penjelasan tujuan, asas, serta kesepakatan topik.

(b) Tahap Peralihan

Tahap peralihan ini merupakan tahapan untuk mengalihkan kegiatan dari tahap pembentukan, ke tahap kegiatan yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.

(c) Tahap Kegiatan

Tahap peralihan ini merupakan tahapan untuk mengalihkan kegiatan dari tahap pembentukan, ke tahap kegiatan yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.

(d) Tahap Pengakhiran

Tahap penutup untuk menyimpulkan hasil diskusi, melakukan evaluasi, dan merencanakan tindak lanjut jika diperlukan.

Dari berbagai pendapat yang diungkapkan para ahli, dapat disimpulkan bahwa tahapan layanan bimbingan kelompok meliputi perencanaan, pembentukan, peralihan, kegiatan inti, pengakhiran, evaluasi, analisis hasil, tindak lanjut, dan pelaporan.

5) Komponen dalam Bimbingan Kelompok

Menurut Fitriani dkk (2024) dalam layanan bimbingan kelompok terdapat beberapa komponen yaitu:

- a) Metode: Metode Bimbingan Kelompok yang digunakan yakni menggunakan teknik pemberian informasi, diskusi, games simulation dan problem solving
- b) Media: Media Bimbingan Kelompok terdiri dari tatap muka langsung dan media online.

- c) Pembimbing: Pembimbing Bimbingan yakni berasal dari orang yang memimpin serta mengarahkan kegiatan bimbingan kelompok.
- d) Materi: Materi yang diberikan berkaitan dengan materi sosial, agama, pendidikan, kemahasiswaan dan kekeluargaan.
- e) Sasaran: Para konseli yang memiliki suatu tujuan tertentu dan berusaha untuk memecahkan permasalahannya.
- f) Jenis Kegiatan: Disesuaikan dengan kegiatan bimbingan kelompok yang diadakan oleh suatu penyelenggara, baik berupa diskusi, seminar, permainan simulasi, rapat, sidang, tugas kelompok dan sebagainya

Menurut Safitri (2021) Dalam layanan bimbingan kelompok berperan dua pihak yaitu: pemimpin kelompok dan peserta atau anggota kelompok.

- a) Pertama, Pemimpin kelompok; Pemimpin kelompok adalah konselor profesional yang memiliki pelatihan dan kewenangan untuk melaksanakan layanan konseling, termasuk bimbingan kelompok. Ia juga dibekali keterampilan khusus dalam menjalankan layanan ini maupun layanan bimbingan lainnya.

- b) Kedua, Anggota kelompok; Tidak bisa dipilih secara sembarangan. Konselor perlu membentuk kelompok dari individu-individu yang memenuhi kriteria tertentu agar bimbingan kelompok dapat berjalan secara efektif sesuai tujuannya.

Dari berbagai pendapat yang diungkapkan para ahli, dapat disimpulkan bahwa komponen dalam bimbingan kelompok terdiri dari pemimpin kelompok dan anggota kelompok. Pemimpin bertugas menciptakan suasana kondusif, memandu proses, dan menggerakkan dinamika kelompok. Sementara anggota berperan aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam seluruh kegiatan kelompok.

#### 6) Fungsi Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Lestari & Paramitha (2020) bimbingan kelompok berfungsi untuk mengembangkan potensi atau kemampuan pada individu serta membantu individu untuk mampu memahami potensi yang dimilikinya. Berikut merupakan fungsi bimbingan kelompok:

- a) Fungsi pemahaman, yaitu membantu individu menyadari kemampuan serta potensi yang dimiliki, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan. Harapannya, individu dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain.

- b) Fungsi pengembangan, yaitu upaya konselor membantu individu mengenali dan mengembangkan potensinya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Layanannya meliputi informasi, tutorial, bimbingan kelompok, konsultasi, home visit, dan karya wisata.

Menurut Hartanti & Jahju (2022) fungsi layanan Bimbingan kelompok adalah pengembangan, pencegahan dan pengentasan.

- a) Pengembangan. Layanan bimbingan kelompok bertujuan mengembangkan potensi siswa, khususnya keterampilan komunikasi dan sosial, melalui diskusi yang melatih keberanian mengungkapkan pendapat.
- b) Pencegahan. Bimbingan kelompok membantu mencegah munculnya masalah dengan memberi pengalaman berdiskusi dan mencari solusi atas tema yang relevan.
- c) Pengentasan. Sesuai dengan tujuan layanan bimbingan kelompok yakni menyelesaikan permasalahan yang dialami anggota. Setiap kegiatan dalam kelompok diarahkan pada penyelesaian masalah dengan memanfaatkan kekuatan dinamika kelompok.

Dari berbagai pendapat ahli, fungsi layanan bimbingan kelompok meliputi membantu individu memahami potensi diri, mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi,

mencegah masalah, serta menyelesaikan permasalahan melalui dinamika kelompok.

b. Teknik *Role Playing*

1) Pengertian *Role Playing*

Menurut Gekarsa (2024) *Role playing* adalah teknik di mana peserta berperan sebagai karakter tertentu dalam suatu skenario yang telah ditentukan, yang dalam konteks pengambilan keputusan etis memungkinkan peserta melihat situasi dari sudut pandang yang berbeda dan memahami perspektif orang lain.

Menurut Nurkhayati (2019) *Role playing* adalah suatu upaya untuk memperjelas atau menyelesaikan masalah dengan cara memerankan suatu peran secara spontan, tanpa persiapan terlebih dahulu. Menurut Zaitun & Musliha (2024) *Role playing* merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*) dan menganalisis nilai-nilai dari pemeranan.

Menurut Habsy dkk (2024) teknik *role playing* adalah metode yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling kelompok, di mana peserta memerankan karakter hidup atau objek mati guna menuntaskan permasalahan yang menekankan pada hubungan sosial.

Menurut Zen dkk (2020) teknik *Role-play* merupakan teknik dalam pembelajaran yang dapat juga diterapkan dalam konteks pelayanan bimbingan, dengan cara memerankan situasi-situasi yang paralel (sama) dengan kehidupan nyata atau yang sebenarnya, digunakan untuk mengembangkan keterampilan hubungan antar manusia.

Menurut Sanjaya (2022) teknik *role play* adalah teknik bermain peran dalam layanan bimbingan dan konseling yang digunakan untuk membantu klien menyelesaikan masalah sosial, sehingga mendorong perubahan sikap dan pemahaman dalam diri individu.

Dari berbagai pendapat yang diungkapkan para ahli, dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah teknik bermain peran yang digunakan untuk melatih keterampilan sosial, menyelesaikan masalah, dan memahami sudut pandang orang lain.

## 2) Implementasi Teknik *Role Playing*

Menurut Gunawan dkk (2025) dalam mengimplikasikan teknik *role playing*, seorang konselor harus mengetahui elemen dalam teknik ini. Dengan mengetahui hal tersebut, maka seorang konselor akan mempunyai ketrampilan yang baik dalam teknik *role plaiying*. Terdapat empat elemen yang ditemukan di dalam teknik *role playing*, yaitu :

a) *The Encounter* (Pertemuan)

Pada tahap ini, konselor diharapkan mampu memahami sudut pandang orang lain. Elemen ini penting karena klien dapat diminta untuk berganti peran dan memainkan posisi pihak lain yang terlibat dalam masalah yang dihadapinya.

b) *The Stage* (Panggung)

Pengaturan ruang atau panggung disiapkan menggunakan perlengkapan sederhana untuk menciptakan suasana yang realistis. Tujuannya agar klien merasakan pengalaman yang menyerupai kondisi nyata, sehingga lebih mudah mengenali dan menghadapi situasi serupa.

c) *The Soliloquy* (Solilokui atau monolog)

Monolog adalah saat klien menyampaikan pikiran dan perasaannya secara terbuka. Pada tahap ini, konselor dapat melakukan asesmen berdasarkan apa yang diungkapkan klien.

d) *Doubling* (Penggandaan)

Doubling terjadi ketika konselor atau anggota kelompok berdiri di belakang klien dan menyuarakan pikiran atau perasaan yang sulit diungkapkan oleh klien, sehingga membantu meningkatkan kesadaran diri klien.

### 3) Langkah-Langkah dan Tahapan Teknik *Role Playing*

Menurut Sa'diyah dkk (2024) langkah-langkah dalam teknik *role playing* adalah sebagai berikut:

#### a) Tahap Persiapan atau pemanasan (*warming up*)

Pada tahap ini, konselor menjelaskan tema, tujuan, dan alur permainan peran untuk mendorong partisipasi aktif peserta. Tahap ini juga menjadi wadah bagi anggota kelompok untuk mengekspresikan emosi mereka serta memahami peran yang akan dimainkan.

#### b) Tahap pelaksanaan (*action*)

Tahap ini peserta mulai memerankan peran secara bergantian sesuai dengan skenario yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

#### c) Tahap diskusi (*sharing*)

Tahap ini Konselor dan anggota kelompok mendiskusikan jalannya pemeranan, saling bertukar pendapat, dan mencari solusi, dengan harapan dapat menumbuhkan empati dan memahami sudut pandang orang lain.

#### d) Pelaksanaan *Post-Test*

Peserta mengerjakan post-test menggunakan instrumen yang sama seperti pre-test untuk melihat perubahan setelah mengikuti kegiatan.

Sedangkan tahapan dalam teknik *role playing*, Menurut Wahyudi dkk (2021) yaitu:

- a) Tahap pembentukan: Pemimpin kelompok membuka kegiatan dengan memperkenalkan diri, mengajak peserta untuk saling mengenal, serta menjelaskan pengertian, tujuan, asas, dan metode bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Permainan penghangatan juga dilakukan untuk membangun keakraban antar anggota.
- b) Tahap peralihan: Pada tahap ini, pemimpin mengarahkan peserta ke kegiatan inti dengan menjelaskan bentuk *role play* yang akan dilakukan, baik bertopik tugas maupun bebas, agar peserta siap mengikuti proses selanjutnya.
- c) Tahap Kegiatan: Tahap inti di mana pemimpin kelompok menyajikan film atau video sesuai dengan topik yang relevan. Setelah menonton bersama, peserta diminta untuk menyampaikan pendapat atau tanggapan terhadap isi tayangan yang telah dilihat.
- d) Tahap Pengakhiran: Tahap ini merupakan penutup dari kegiatan. Pemimpin kelompok meminta peserta menyampaikan kesimpulan dari proses yang telah dijalani

sebagai bentuk refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh.

- e) Tahap Evaluasi: Sebagai bagian akhir, evaluasi dilakukan untuk meninjau kembali jalannya kegiatan secara keseluruhan, baik dari sisi pelaksanaan maupun keterlibatan peserta sebelum kegiatan benar-benar diakhiri.

#### 4) Variasi-Variasi Teknik *Role Playing*

Ada empat variasi fundamental teknik *role playing*. Di dalam masing-masing tipe, sub-variasinya hanya dibatasi oleh imajinasi konselor dan kebutuhan klien. Menurut Sanjaya (2022) empat variasi tersebut adalah:

##### a) *Role Playing*

Meskipun *role playing* sebuah istilah umum dan mengacu pada keempat tipe fundamental *role playing*. Setiap orang di dalam role play memegang peran yang disimulasikan dan berpura-pura menjadi peran itu sehingga dapat mengalami ketrampilan yang sedang dipelajarinya.

##### b) *Role Assumption*

*Role assumption* adalah salah satu tipe spesifik *role playing* dimana peran-perannya ditetapkan dengan jelas. Dengan kata lain, role assumption sengaja tidak dibuat seterbuka atau mengalir sebebaskan *role playing*. Salah satu

tipe dalam role assumption adalah memerintahkan para anggota sebuah keluarga untuk memainkan peran anggota lainnya.

c) *Role Rehearsal*

*Role rehearsal* melibatkan orang yang tetap memainkan peran normalnya sendiri tetapi berlatih untuk situasi tertentu di masa depan. Tujuannya adalah memungkinkan klien untuk bermain di dalam situasi baru dengan lebih nyaman dan santai. Pada variasi ini lebih tepat dilakukan untuk konseling individu, dimana klien berlatih memainkan peran dengan konselornya.

d) *Role Reversal*

Di dalam *role reversal*, orang memainkan peran yang berlawanan dengan peran yang biasa dimainkannya. Variasi ini juga sering disebut dengan pembalikan.

5) Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Role Playing*

Menurut Adawiah & Qomariyah (2023) adapun kelebihan dan kekurangan dari teknik *role playing* yaitu:

- a) Kelebihan: Meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kolaborasi dan komunikasi, mengemangkan keterampilan sosial, meningkatkan pemahaman konsep, merangsang kreativitas, memperkuat koneksi emosional, dan menyediakan umpan balik secara langsung.

b) Kekurangan: Kegiatan *role playing* membutuhkan waktu yang lama dalam persiapan dan pelaksanaannya, kompleksitas peran: beberapa siswa kesulitan untuk memainkan peran dengan baik, memerlukan ruang kelas yang lebih luas, evaluasi penilaian subjektif sehingga diperlukan rubrik penilaian yang jelas dan konsisten untuk memastikan penilaian yang adil dan objektif, tidak semua tema atau pembahasan bisa menggunakan model *role playing*.

## **B. Kerangka Berpikir**

Rendahnya *self-efficacy* karir pada sebagian siswa SMK Negeri 2 Jiwan menjadi persoalan utama yang melatarbelakangi penelitian ini. *Self-efficacy* karir merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam merencanakan langkah karir, membuat keputusan yang tepat, serta menghadapi tantangan dalam mencapai tujuan karir. Ketika siswa tidak yakin dengan kemampuan dirinya, mereka cenderung bingung dalam memilih jalur karir, merasa cemas menghadapi seleksi kerja, dan pesimis terhadap masa depan mereka di dunia kerja.

Penurunan keyakinan karir pada siswa seringkali dipicu oleh munculnya pikiran negatif tentang kemampuan diri dalam menghadapi masa depan. Menurut Putri & Primanita (2023), *self-efficacy* yang rendah berkontribusi pada kesulitan dalam pengambilan keputusan karir karena

siswa merasa tidak yakin terhadap potensi diri, bingung menentukan arah karir, dan cenderung pesimis terhadap tantangan dunia kerja. Sedangkan, *self-efficacy* karir sangat penting dalam proses pengembangan karir siswa. Siswa yang memiliki *self-efficacy* karir tinggi cenderung lebih termotivasi dalam menentukan pilihan karir, merencanakan langkah-langkah untuk mencapainya, serta lebih tangguh dalam menghadapi hambatan. Sebaliknya, siswa dengan *self-efficacy* karir rendah cenderung merasa cemas, tidak percaya diri, dan menghindari situasi yang dianggap menantang. Oleh karena itu, peningkatan *self-efficacy* karir diperlukan agar siswa lebih percaya pada kemampuan dirinya dalam merencanakan dan meraih karir yang diinginkan.

Peningkatan *self-efficacy* karir siswa dapat didukung melalui penerapan layanan bimbingan kelompok, khususnya dengan menggunakan teknik *role playing*. Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang dilaksanakan dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks ini, layanan tersebut dipimpin oleh konselor yang bertugas membimbing sejumlah siswa (biasanya 7-15 siswa) dalam sebuah kelompok. Teknik *role playing* atau bermain peran dipilih karena dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menghadapi situasi-situasi karir yang mungkin mereka alami di masa depan.

Teknik *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa menjalankan peran yang berkaitan dengan situasi karir tertentu, seperti wawancara kerja, menghadapi masalah di tempat kerja, atau mengambil

keputusan penting terkait karir. Dengan memainkan peran tersebut, siswa dapat belajar untuk mengembangkan keyakinan diri mereka dalam menghadapi berbagai situasi karir dan mengambil keputusan yang tepat. Siswa yang memiliki *self-efficacy* karir yang rendah diharapkan dapat meningkatkan keyakinan diri mereka setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini, karena mereka mendapatkan umpan balik langsung dan bisa berlatih dalam situasi yang menyerupai kenyataan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2020), di mana layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* karir pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk membantu siswa yang memiliki *self-efficacy* karir rendah agar menjadi lebih percaya diri dalam merencanakan dan mengembangkan karir mereka.

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kajian teori yang diuraikan diatas, maka hipotesis sementara dalam penelitian ini adalah: Ha: Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* karir siswa kelas X SMK Negeri 2 Jiwon 2024/2025.