

## Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* dan Harapan Hasil (*Outcome Expectations*) Karir Siswa

Aliqol Ana<sup>1</sup> ✉, Mungin Eddy Wibowo<sup>1</sup> & Wagimin<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Prodi Bimbingan Konseling, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

<sup>2</sup> Prodi Bimbingan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel

Diterima:  
November 2016  
Disetujui:  
Desember 2016  
Dipublikasikan:  
Juni 2017

#### Keywords:

*empathy,*  
*group guidance,*  
*sociodrama technique*

### Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji efek bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap *self efficacy* dan *outcome expectations*. Jenis penelitian quasi eksperimental dengan design pre-test post-test control group design diaplikasikan melibatkan 20 siswa yang memiliki skor total dari *self-efficacy* dan harapan hasil rendah yang dibagi menjadi kelompok eksperimen berjumlah 10 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* karir dan harapan hasil (*outcome expectation*) siswa. Pembahasan dan saran terkait hasil penelitian ini dikaji dalam artikel ini.

### Abstract

*This research was intended to test the effect of group guidance service with role playing technique on students' self efficacy and outcome expectation. A design of pre-test and post-test control group design was implemented with involving 20 students who have a total score of self-efficacy and low outcome expectations. They were divided two groups, namely: the experimental group of 10 students and control groups of 10 students. The data analysis technique used was MANOVA test with significance level of 5%. The results showed that the implementation of group counseling techniques by using role playing was effective in improving the students' career self-efficacy and their outcome expectations. Discussion and recommendation based on thi findings were presented in this study.*

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Kampus Unnes Kelud Utara III, Semarang, 50237  
E-mail: [anaaliqol@gmail.com](mailto:anaaliqol@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Lulusan SMK menghadapi persaingan yang semakin ketat dari tahun ke tahun upaya mendapatkan pekerjaan. Lowongan pekerjaan yang ada diberbagai bidang saat ini tidak sebanding dengan peningkatan jumlah pencari kerja yang berimbas banyaknya pengangguran di negara ini, karena tersisih dari persaingan untuk mendapatkan pekerjaan. Demi mewujudkan tujuan, dibutuhkan pendidikan kejuruan yang bermutu dan mampu mencetak tenaga produktif menengah yang terampil dan kreatif dalam mengembangkan sikap profesional dalam dunia kerja sesuai dengan standar kompetensi kerja nasional (SKKN). Kesulitan-kesulitan untuk mengambil keputusan karir akan dapat dihindari pada saat siswa memiliki sejumlah informasi yang memadai tentang hal-hal yang berhubungan dengan dunia karirnya. Menurut Bandura (dalam Susianti, 2008) dalam proses pembuatan keputusan mengenai karir, individu harus mempertimbangkan ketidakpastian akan kemampuannya terhadap bidang yang diminati, kepastian dan prospek karirnya dimasa depan dan identitas diri yang dicarinya untuk mengatasi ketidakpastian mengenai kemampuan dan hasilnya, individu harus mempunyai keyakinan terhadap kemampuan diri atau *self-efficacy* serta mempunyai harapan hasil (*outcome expectations*).

*Self-efficacy* adalah hal penting bagi setiap seseorang untuk menghadapi suatu permasalahan yang harus dihadapi. Hal ini diperkuat dengan bukti bahwa *self-efficacy* sangat mempengaruhi kehidupan kita. *Self-efficacy* adalah menentukan bagaimana seseorang merasa berpikir, memotivasi diri mereka, dan bagaimana mereka bertindak (Bandura, 1994). *Self-efficacy* mempunyai korelasi dengan perilaku secara langsung. Menurut Bandura (1997), *self-efficacy* merupakan keyakinan individu akan kemampuannya untuk membentuk perilaku dalam situasi tertentu. Pengalaman menyelesaikan masalah memegang pengaruh yang sangat signifikan dalam membentuk suatu *self-efficacy* pada individu. Keberhasilan atau kesuksesan yang diterima oleh individu dalam menghadapi suatu permasalahan dalam

hidupnya akan membangun perasaan yang positif terhadap individu, sedangkan kegagalan akan merusak keyakinan diri individu, terlebih lagi ketika *self-efficacy* belum terbentuk secara kuat pada individu tersebut (Bandura, 1997). Harapan hasil (*outcome expectation*) adalah penilaian ataupun *belief* seseorang pada hasil yang diharapkannya terhadap behavior tertentu yang dilakukan individu. Hal ini mengandung keyakinan tentang sejauh mana perilaku tertentu menghasilkan konsekuensi tertentu (Bandura, 1986).

Dengan demikian, permasalahan *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectations*) karir ini seorang konselor memiliki tanggung jawab besar terhadap peserta didiknya, dengan menggunakan layanan dan bimbingan konseling diharapkan guru bimbingan dan konseling dapat memberikan proses bantuan kepada peserta didiknya dan mampu memberikan pengaruh positif dalam perkembangan peserta didik serta bisa memfasilitasi perkembangan peserta didik melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan di SMK Garuda Nusantara Karangawen Demak tahun ajaran 2015/2016, dari 270 siswa kelas X terdapat 45% siswa yang mengalami *self-efficacy* rendah dan 40% siswa mengalami harapan hasil (*outcome expectations*) karir siswa rendah. Secara umum siswa kelas X SMK Garuda Nusantara Karangawen demak sebagian besar belum mampu mencapai *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectations*) karir yang optimal sehingga perlu dilakukan peningkatan *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectations*).

Meningkatkan *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectations*) karir dapat membantu siswa menghadapi resiko dan permasalahan dalam menentukan pilihan untuk memasuki dunia kerja serta harapan di masa depan sehingga dibutuhkan bimbingan, yaitu bimbingan kelompok yang dapat mengembangkan dan meningkatkan *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectations*) karir siswa. Gazda (dalam Prayitno, 2004) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan

kegiatan pemberian informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan membuat keputusan yang tepat. Bimbingan kelompok bertujuan untuk memberi informasi dan masukan kepada anggota kelompok agar dapat mempermudah pengambilan keputusan dalam berperilaku (Wibowo, 2005).

*Role playing* menurut Corsini (dalam Romlah, 2001) adalah suatu yang berkaitan dengan pendidikan, yaitu individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti menganggap pentingnya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectations*) karir siswa. Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menganalisis gambaran *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectation*) karir siswa SMK Garuda Nusantara Karangawen Demak. (2) Mengetahui keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectation*) karir siswa SMK Garuda Nusantara Karangawen Demak.

## METODE

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan keefektifan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectation*) karir siswa SMK Garuda Nusantara Karangawen Demak. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dari desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimen non equiivalen control group design*.

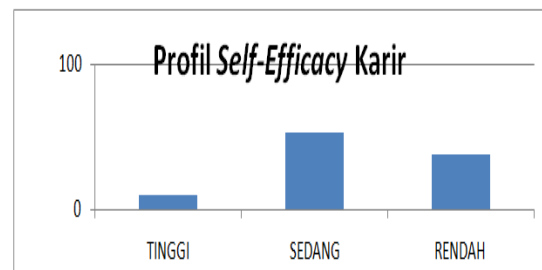
Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas X SMK Garuda Nusantara Karangawen Demak. yang memiliki skor rendah pada masalah *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectation*). Para subjek dibagi secara

acak ke dalam dua kelompok eksperimen (10 siswa) dan kelompok kontrol (10 siswa).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran *Self-efficacy* Karir Siswa

Profil *self-efficacy* karir siswa diperoleh melalui penyebaran instrumen skala *self-efficacy* karir terhadap siswa kelas X yang terdiri dari 150 siswa. Hasil pengumpulan data tersebut kemudian diolah dan dijadikan bahan pertimbangan untuk mengembangkan program intervensi berupa bimbingan kelompok teknik *role playing*. Data penelitian menunjukkan bahwa profil *self-efficacy* karir siswa yakni sebesar 10% dari keseluruhan siswa yang menjadi sampel penelitian memiliki *self-efficacy* karir pada tingkatan tinggi, 52,67% memiliki *self-efficacy* karir pada tingkatan sedang, dan 37,33% memiliki *self-efficacy* karir pada tingkatan rendah. Bila digambarkan dalam bentuk grafik tingkat profil *self-efficacy* karir yang diwakili oleh siswa SMK Garuda Nusantara Karangawen Demak dapat dilihat pada gambar 1.

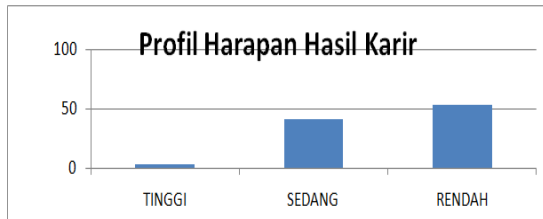


**Gambar 1.** Profil *Self-Efficacy* Karir Siswa Kelas X SMK Garuda Nusantara

### Gambaran Harapan Hasil Karir Siswa

Profil harapan hasil karir siswa diperoleh melalui penyebaran instrumen skala harapan hasil karir terhadap siswa kelas X yang terdiri dari 150 siswa. Hasil pengumpulan data tersebut kemudian diolah dan dijadikan bahan pertimbangan untuk mengembangkan program intervensi berupa bimbingan kelompok teknik *role playing*. Data penelitian menunjukkan bahwa profil harapan hasil karir siswa yakni sebesar 4% dari keseluruhan siswa yang menjadi sampel penelitian memiliki harapan hasil (*outcome*

*expectations*) pada tingkatan tinggi, 42% memiliki harapan hasil (*outcome expectations*) pada tingkatan sedang, dan 54% memiliki harapan hasil (*outcome expectations*) pada tingkatan rendah. Secara lebih rinci profil harapan hasil (*outcome expectations*) siswa SMK Garuda Nusantara Karangawen Demak. Secara visual profil harapan hasil karir siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Grafik Profil Harapan Hasil Siswa kelas X SMK Garuda Nusantara

#### **Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan *Self efficacy* dan Harapan Hasil (*outcome expectation*) Karir Siswa**

Data hasil pengukuran awal *self-efficacy* dan harapan hasil (*outcome expectations*) karir siswa, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol Berdasarkan hasil dari skala *self-efficacy* dan harapan hasil terhadap siswa SMK Pemasaran kelas X, maka dipilih 10 siswa yang memiliki *self-efficacy* dan harapan hasil kedalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Untuk dianalisis lebih lanjut, perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disusun kembali dan kemudian dianalisis dengan menggunakan *Multivariate Analysis Of Variance (MANOVA)* untuk mengukur bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan *self-efficacy* karir dan harapan hasil (*outcome expectations*) guna melihat signifikansi perbedaan tingkat *self-efficacy* karir dan harapan hasil (*outcome expectations*) sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Hasil uji Manova terhadap data pretes mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan tingkat *self efficacy* dan harapan hasil antara kelompok kontrol dan eksperimen ( $F_{(2,10)} = 1,023, p > 0,05$ ).

Sementara hasil analisis Manova terhadap data pos tes menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki tingkat efikasi diri dan harapan hasil yang lebih tinggi secara sangat signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol ( $F_{(2,17)} = 1,178, p < 0,01$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan efikasi diri karir dan harapan hasil karir siswa.

#### **Profil *Self efficacy* Karir dan Harapan Hasil**

Data yang diperoleh dari hasil penelitian menggambarkan profil *self efficacy* karir dan harapan hasil merupakan perolehan yang didapatkan setelah memberikan skala *self efficacy* karir dan harapan hasil. Dari hasil skala tersebut yang diberikan kepada 150 siswa untuk mewakili siswa SMK Garuda Karangawen Demak menyebutkan bahwa *Self efficacy* karir siswa cenderung berada pada kategori sedang yakni sejumlah 52, 67%, sedangkan untuk harapan hasil sebanyak 54% berada pada kategori rendah.

Data yang diperoleh di atas didominasi oleh harapan hasil yang berada pada kategori rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizli, Atkinson, Baughman dan Giammarco (2015) yang menyebutkan bahwa rencana masa depan yang merupakan bagian dari harapan hasil dipengaruhi oleh *self efficacy* karir. Sehingga apabila *self efficacy* karir yang rendah, maka harapan hasil juga rendah. Dari hal tersebut, maka urgensi dari meningkatkan *self efficacy* karir yang juga dapat meningkatkan harapan hasil dipandang penting untuk dilakukan intervensi dalam menanganinya.

*Self-efficacy* adalah perjuangan seseorang untuk mencapai target. Keyakinan diri berkaitan dengan bagaimana seseorang merasa mampu untuk melakukan suatu hal. *Self-efficacy* dikatakan tinggi ketika seseorang tersebut merasa yakin bahwa dirinya percaya mempunyai kemampuan untuk menyelesaikan apa yang diinginkan dan diharapkan. Keberhasilan atau kesuksesan yang diterima oleh individu dalam menghadapi suatu permasalahan dalam hidupnya akan membangun perasaan yang positif terhadap individu, sedangkan kegagalan akan merusak keyakinan

diri individu, terlebih lagi ketika *self-efficacy* belum terbentuk secara kuat pada individu tersebut (Bandura, 1997). Bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan *self efficacy* karir dan harapan hasil termasuk bentuk intervensi yang menekankan pada upaya memberikan pemahaman langsung dalam membangun perasaan positif akan kemampuan diri yang bertujuan memfasilitasi individu untuk mempelajari seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang berguna dalam meningkatkan *self efficacy* karir dan harapan hasil.

#### **Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan *Self efficacy* Karir dan Harapan Hasil Siswa SMK**

Secara umum intervensi yang telah dilakukan efektif dalam meningkatkan *self efficacy* karir dan harapan hasil siswa, dalam arti konseli memiliki skor *self efficacy* karir dan harapan hasil mengalami perubahan dari kategori rendah menjadi sedang bahkan tinggi, hal ini terbukti dari perhitungan menggunakan uji *MANOVA* yang menyebutkan bahwa *Tests of Between-Subjects Effects* terlihat hasil uji tersebut enunjukkan skor *Sig. Self efficacy* karir sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ) dan skor *Sig.* harapan hasil sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ). Dari kedua hasil tersebut baik *self efficacy* karir maupun harapan hasil memiliki skor *Sig.*  $< 0,05$  yang berarti bahwa kelompok eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *self efficacy* karir dan harapan hasil. Maka, penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self efficacy* karir dan harapan hasil siswa.

#### **SIMPULAN**

Keefektifan intervensi dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kondisi fisik serta kondisi lingkungan yang kurang kondusif. Peneliti tidak melakukan kontrol terhadap variabel-variabel tersebut dengan sengaja karena penelitian ini bukanlah penelitian eksperimen murni. Selain itu, keterbatasan lain sehubungan dengan penelitian ini adalah upaya menggali penyebab harapan hasil rendah hanya terbatas pada *self efficacy* karir. Peneliti juga melihat keefektifan intervensi ini dikaitkan dengan karakteristik konseli. Peran konselor dan konseli sama besar dalam pelaksanaan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang pada dasarnya merupakan kolaborasi antara konseli dan konselor. Karakteristik individu dengan motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan masalah, mau bersikap terbuka terhadap konselor, dan tidak sungkan untuk menyatakan pendapat serta bertanya kepada konselor. Hal ini penting karena dengan sikap tersebut maka konseli mampu mengaplikasikan teknik *role playing* secara tepat sesuai dengan yang diharapkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, S.L., & Betz, N.E. 2001. Sources of Social Self Efficacy Expectations: Their Measurement and Relation to Career Development. *Journal of Vocational Behavior*. (58): 98-117.
- Bandura, A. 1986. *Social Foundation Of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. New York, NY: Prentice Hall
- Bandura, A. 2006. *Guide for Constructing Self-efficacy Scales*. USA: Sage Publishing