

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yaitu sebuah proses tersistematis yang terdiri dari berbagai elemen dari internal dan eksternal. Adapun yang termasuk ke dalam elemen internal yaitu motivasi belajar, efikasi diri, pandangan siswa kepada guru dan mata pelajaran serta terkait dengan minat dan bakatnya. Sementara itu, elemen eksternal terdiri dari elemen yang berasal dari luar, misalnya kondisi dilingkungan belajar dan *background* ekonomi keluarga di rumah (Sahin et al., 2024). Dengan demikian, melalui faktor internal dan faktor eksternal yang mendukung ini, dapat melahirkan generasi yang unggul dan berprestasi yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya kualitas pendidikan di Indonesia.

Peran pendidikan terhadap terciptanya generasi yang berkualitas dan unggul sangatlah penting dalam mengatasi hambatan dan perkembangan yang akan datang. Untuk menciptakan SDM tersebut, salah satu yang dibutuhkan oleh seseorang adalah *Self-efficacy*. Efikasi diri (*Self-efficacy*) adalah perasaan yakin terhadap potensi diri yang dimiliki oleh seseorang. Efikasi diri ini harus menjadi perhatian bagi guru karena efikasi diri berperan penting dalam aktivitas pembelajaran. Apabila didukung oleh efikasi diri yang baik, maka siswa akan berupaya semaksimal mungkin dalam memanfaatkan potensi dirinya sehingga hal ini dapat membantu siswa dalam mencapai prestasi belajarnya. Dengan demikian, melalui peningkatan *Self-efficacy* ini dapat meningkatkan potensi diri siswa sehingga siswa memiliki kesiapan yang mumpuni baik dalam bekerja, menghadapi kesulitan dan tantangan kehidupan maupun dalam hal yang lainnya.

Efikasi diri berkontribusi dalam membantu seseorang ketika dihadapkan dengan suatu permasalahan yang harus diatasi dan diselesaikan. Oleh sebab itu peranannya sangat penting bagi kehidupan sehari-hari (Marasabessy, 2020). Dalam konteks pembelajaran, ketika peserta didik menghadapi suatu masalah atau tugas mereka harus yakin bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menyelesaikannya. Sehingga dalam hal ini, *Self-efficacy* juga dapat menggerakkan minat siswa dalam belajar (Yunita et al., 2023). Setiap individu dengan keyakinan diri tinggi akan senantiasa berusaha sebaik mungkin untuk mengatasi masalah dan menganggap

tantangan sebagai sesuatu yang lebih mudah untuk dihadapi. Sebaliknya, jika keyakinan diri siswa rendah maka senantiasa mudah mengeluh dan menyerah serta memiliki persepsi bahwa sesuatu yang dihadapi tersebut adalah sulit. Demikian pula, seseorang dengan efikasi diri yang rendah lebih cenderung mudah menyerah dan menganggap sesuatu tersebut lebih susah. Pernyataan tersebut didukung oleh (Sahin et al., 2024) yang mengemukakan bahwa jika seorang siswa memiliki *Self-efficacy* yang baik, mereka akan kompeten dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dan mampu mengatasi hambatan serta kendala yang dihadapi untuk mencapai tujuan mereka. Selain itu, siswa akan mengembangkan minat terhadap suatu pekerjaan atau tugas jika mereka merasa kompeten dan yakin dengan kemampuan dirinya. Oleh karena itu, siswa harus mempunyai keyakinan diri yang baik agar dapat meningkatkan perilaku belajar dan membuat lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki.

Berdasarkan kendala yang pernah dialami pada saat Program Profesional Kependidikan (P3K) di salah satu SMK yang ada di Purwakarta ditemukan beberapa permasalahan yaitu siswa kurang aktif dan kurang responsif saat kegiatan pembelajaran, masih belum ada keberanian untuk memberikan pendapat baik itu bertanya ataupun menjawab padahal sebenarnya mereka mampu, terlambat dalam mengumpulkan tugas, mudah mengeluh dan menyerah pada saat diberikan tugas serta kurangnya rasa antusias siswa dalam belajar. Hal ini membuktikan bahwa masih kurangnya *Self-efficacy* atau rasa keyakinan terhadap kemampuan dirinya sendiri. Mengingat pentingnya *Self-efficacy* dalam akademik khususnya dalam pencapaian para siswa dalam menguasai materi dengan optimal, maka dari itu hal ini perlu diperhatikan dan ditingkatkan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada wali kelas dan guru yang mengajar di salah satu SMK di Purwakarta, peneliti memperoleh informasi bahwasanya memang benar siswa yang berada di kelas tersebut siswanya cenderung pasif dan belum optimalnya rasa kepercayaan diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Selain itu, masih kurangnya penggunaan model dan metode pembelajaran yang bervariasi yang diterapkan dalam pembelajaran. Apalagi pembelajaran yang bersifat kooperatif. Berdasarkan situasi nyata di lapangan masih ditemukan beberapa tenaga pendidik yang mengaktualisasikan pembelajaran

dengan metode dan model pembelajaran konvensional. Contoh dari model pembelajaran tersebut adalah *direct learning*, metode ceramah dan lainnya yang sudah biasa digunakan untuk mengajar.

Selanjutnya, terdapat penelitian terdahulu yang membahas masalah serupa terkait dengan masih kurangnya *Self-efficacy* siswa SMA. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2020) dijelaskan bahwa saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran kimia berlangsung masih ada sebagian siswa yang bersikap cuek bahkan tidak peduli terhadap materi ataupun tugas, belum munculnya rasa semangat belajar dan siswa merasa tidak yakin pada saat diinstruksikan untuk menyelesaikan soal di hadapan seluruh siswa meskipun pada kenyataannya siswa tersebut mempunyai kapasitas untuk menjawab persoalan tersebut. Selain itu, masih kurangnya rasa antusias siswa dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kebanyakan siswa belum mampu mengemukakan ide atau gagasannya dalam kegiatan diskusi dikarenakan merasa takut salah atau di kritik oleh siswa yang lain.

Berdasarkan problematika yang telah diuraikan di atas, peneliti mempertimbangkan sebuah solusi yaitu dengan menerapkan model *cooperative learning*. Model *cooperative learning* merupakan sebuah konsep pembelajaran yang menekankan pada kemampuan kerja sama antar siswa. Konsep ini didasarkan pada keyakinan bahwa belajar secara bersama-sama mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan dan pencapaian prestasi akademik. Sehingga hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi lebih percaya diri untuk menunjukkan potensi dan kemampuan dirinya. Dengan mempertimbangkan kondisi dari permasalahan yang ada, peneliti ingin memperkuat ranah *self-efficacy* (keyakinan diri) melalui kerja sama tim yang baik, tanggung jawab bersama, komunikasi verbal yang baik dan saling memberikan motivasi untuk bersama-sama meraih keunggulan. Harapannya melalui hal tersebut dapat membantu dalam mengoptimalkan rasa keyakinan diri mereka terhadap kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, dipilihlah model *cooperative learning*. Ada berbagai jenis model *cooperative learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, namun yang mendekati adalah model *think-pair-share*, *jigsaw* dan *two stay two stray*. Dari ketiga model tersebut, menurut pendapat peneliti yang paling mendekati adalah model *two stay*

two stray. Karena secara *conform*, ketiga model tersebut dapat mendorong kerjasama dan kolaborasi, kemampuan berdiskusi serta pembelajaran berbasis kelompok. Selain itu, ketiga model ini juga dapat memperkuat ranah *self-efficacy* melalui peningkatan rasa tanggung jawab baik itu terhadap kelompok maupun diri sendiri, membangun kolaborasi yang baik dan memberikan dukungan antar sesama. Kemudian ketiga model ini juga dapat dengan mudah dikombinasikan dengan gamifikasi digital untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selanjutnya secara *compare* dari setiap model tersebut tentu memiliki karakteristik yang berbeda. Model *think-pair-share* lebih menekankan pada diskusi berpasangan sebelum berbagi dengan kelompok yang lebih besar dan lebih fleksibel untuk kegiatan diskusi yang singkat dan cepat. Sedangkan dalam model jigsaw terdapat siswa yang menjadi kelompok ahli yang harus mempelajari dan memahami secara mendalam bagian tertentu dari materi yang kemudian mengajarkannya kepada anggota kelompok asal. Sehingga dalam pelaksanaannya memerlukan waktu yang cukup banyak. Sementara model *two stay two stray* berfokus pada berbagi informasi antar kelompok dan menerima perspektif baru dari kelompok lain terkait dengan pemecahan masalah yang telah diselesaikan. Dan setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berbagi dan menerima informasi karena dilakukan secara bergantian. Dan terakhir secara *contrast*, model pembelajaran *two stay two stray* terjadi interaksi antar siswa yang lebih dinamis dan siswa menerima perspektif baru dari kelompok lain yang dapat memperkaya pemahaman mereka.

Berdasarkan pertimbangan secara *conform*, *compare* dan *contrast* yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* dengan berbantuan gamifikasi digital. Menurut pendapat dari peneliti, model TSTS ini dapat mendorong siswa untuk berinteraksi sosial baik dengan kelompoknya maupun kelompok lain. Di mana dalam model ini dua siswa tetap berada dikelompoknya harus menjelaskan hasil kerja mereka, sementara dua siswa lainnya bertamu ke kelompok lain untuk memperoleh informasi. Sehingga melalui interaksi sosial ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbagi pengetahuan dan menerima masukan. Selain itu, melalui pembelajaran kolaboratif ini dapat membuat siswa merasa lebih kompeten dan lebih mudah dalam

menemukan dan memahami konsep yang sulit. Selanjutnya, adanya penerapan elemen gamifikasi dalam model TSTS, seperti penggunaan tantangan, poin, level, dan penghargaan, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan dapat dijadikan sebagai penguatan positif bagi siswa. Gamifikasi membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Ketika siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka hal ini dapat membantu siswa mengatasi rasa takut atau cemas dalam berkontribusi yang pada akhirnya dapat melatih rasa keyakinan diri mereka terhadap potensi dirinya.

Menurut (Siregar, 2020), model pembelajaran TS-TS dapat meningkatkan *Self-efficacy* siswa dalam diskusi dikarenakan model ini mengharuskan setiap siswa untuk menyampaikan pendapatnya pada kelompok lain tentang masalah yang telah dibahas oleh kelompoknya. Demikian pula, siswa yang bertugas menjadi tamu harus memperhatikan dan menyimak penjelasan dari kelompok yang dikunjunginya. Hal ini menjadi acuan bahwa model pembelajaran TS-TS dapat dijadikan sebagai alternatif solusi guna meningkatkan dan melatih *Self-efficacy* siswa. Sementara itu, hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ananda & Novita, 2018) yang menunjukkan bahwa antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan *Self-efficacy* memiliki hubungan yang positif. Selain itu, model ini dipilih karena model pembelajaran tersebut dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan termasuk tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sementara itu, dikarenakan belum pernah ada penerapan unsur gamifikasi digital dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, maka ini dapat dijadikan sebagai salah satu modifikasi dan keterbaruan dari penelitian-penelitian terdahulu. Salah satu manfaat dengan diterapkannya gamifikasi digital dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat mendorong siswa untuk selalu menyelesaikan tugasnya dengan baik melalui cara yang menyenangkan dan setiap siswa saling membantu dan membelajarkan satu sama lain.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang diterapkan dengan bantuan media pembelajaran interaktif berupa gamifikasi digital dirasa dapat membantu mengatasi permasalahan terkait belum optimalnya *Self-efficacy* siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian pengembangan perangkat lunak dan gim di salah

satu SMK yang ada di Purwakarta. Siswa dengan *Self-efficacy* yang rendah, selain dengan penguatan dan bantuan dari orang-orang sekitar, seperti guru, orang tua maupun teman-temannya yang dapat membuat keyakinan diri siswa (*Self-efficacy*) meningkat juga dapat melalui sebuah penerapan model pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan gamifikasi digital. Peneliti berasumsi bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital ini *Self-efficacy* akan muncul dalam diri setiap siswa hingga menumbuhkan motivasi yang baik dalam pembelajaran sehingga dapat membangun kemampuan diri. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Gamifikasi Digital terhadap *Self-efficacy* Siswa SMK”**.

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancangan pembelajaran implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital?
- 2) Apakah terdapat perbedaan *Self-efficacy* antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model konvensional?
- 3) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital terhadap *Self-efficacy* siswa?

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka batasan masalah ditetapkan dengan tujuan untuk memastikan alur penelitian tetap sesuai dengan rencana yang telah disusun. Di bawah ini merupakan batasan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti:

- 1) Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (DPK-PPLG) kelas X.
- 2) Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital.

- 3) Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian adalah berupa gamifikasi digital seperti *Quizizz*, *Wordwall* dan *Classpoint*.
- 4) Gamifikasi yang diterapkan terletak pada bagian sintak model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu sintak presentasi materi, diskusi kelompok, evaluasi dan penghargaan tim.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital
2. Untuk mengetahui perbedaan *Self-efficacy* antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital dan siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital terhadap *Self-efficacy* siswa.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Hasil dari penelitian ini semoga dapat memberikan manfaat untuk semua orang termasuk bagi penulis, guru dan siswa. Berikut ini akan diuraikan beberapa manfaat yang dapat diperoleh yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai rujukan dan landasan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dengan topik yang serupa yaitu terkait dengan pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital terhadap *Self-efficacy* siswa SMK.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

- 1) Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital terhadap *Self-efficacy* siswa.
- 2) Dapat berkontribusi dalam optimalisasi peningkatan *Self-efficacy* siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan rasa keyakinan diri siswa (*Self-efficacy*) terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau tugas-tugas.

c. Bagi Guru

- 1) Guru dapat mengetahui bagaimana *Self-efficacy* siswa apabila menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital.
- 2) Memotivasi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.
- 3) Dapat menjadi rujukan untuk guru dalam melakukan pengembangan model pembelajaran yang akan diimplementasikan pada saat kegiatan belajar mengajar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan suatu sistematika dalam penulisan skripsi yang memuat gambaran kandungan dari setiap babnya dalam membentuk kerangka yang utuh. Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini terdiri dari BAB I hingga BAB V sebagai berikut:

1) Bab I: Pendahuluan

Bab pertama menjelaskan tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian yang dilakukan serta struktur organisasi skripsi.

2) Bab II: Kajian Pustaka

Bab kedua berisi tentang kajian Teoretis yang menjadi landasan Teoretis dalam penelitian yang berkaitan dengan topik yang diteliti dan terdapat penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik tersebut serta penjelasan terkait alur kerangka berpikir penelitian. Adapun kajian Teoretis dalam penelitian ini terdiri dari pembelajaran abad 21, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, gamifikasi digital dan *Self-efficacy*.

3) Bab III: Metode penelitian

Bab ketiga menjelaskan tentang bagaimana peneliti merancang alur penelitian mulai dari jenis dan desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, instrumen yang digunakan, prosedur penelitian hingga langkah-langkah analisis data yang dilaksanakan.

4) Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bab keempat berisi tentang temuan dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data. Pada penelitian ini hasil dan pembahasan terdiri dari hasil rancangan implementasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital, hasil uji perbedaan *Self-efficacy* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil uji pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital terhadap *Self-efficacy* siswa. Selanjutnya, dari temuan penelitian tersebut kemudian dibahas secara mendalam untuk menjawab rumusan masalah dengan didukung oleh teori-teori pendukung yang relevan.

5) Bab V: Simpulan, Implikasi serta Rekomendasi

Bab kelima menjelaskan tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi sesuai dengan hasil penelitian yang telah diperoleh. Pada bagian simpulan menyajikan ringkasan hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah. Sementara bagian implikasi menyajikan dampak dari hasil penelitian dan bagian rekomendasi merupakan sebuah saran atau perbaikan yang ditujukan kepada pengguna hasil penelitian yang bersangkutan dan kepada peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian dengan topik yang serupa.