

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK merupakan sekolah menengah yang setara dengan SMA, MA, maupun MAK yang terdiri dari beragam program keahlian yang dapat dipilih oleh peserta didik. Tujuan utama SMK adalah menyiapkan peserta didiknya agar dapat menjadi lulusan yang siap kerja dalam bidang tertentu. Dalam mencapai tujuan tersebut, peserta didik melewati proses belajar.

Menurut Merriam Webster (dalam Subarjah, 2016) belajar merupakan suatu proses yang bertujuan mendapatkan keterampilan atau pengetahuan dengan cara berlatih, mempelajari, atau diajari. Proses belajar pada umumnya dievaluasi dengan melihat hasil belajar siswa yang dinyatakan melalui perolehan nilai. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti intelegensi, disiplin belajar, kondisi fisik, motivasi belajar, minat, bakat, efikasi diri, dan faktor pribadi lainnya. Sedangkan faktor eksternal merupakan hal-hal yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Hasil belajar yang baik tentunya merupakan harapan setiap pendidik.

Idealnya, siswa dengan hasil belajar yang baik memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuannya atau disebut dengan efikasi diri yang tinggi. Namun berdasarkan temuan yang peneliti dapatkan di lapangan, beberapa siswa DPIB di SMKN 1 Cibinong mengaku tidak yakin dengan kemampuan yang dimilikinya dalam mengoperasikan aplikasi perangkat lunak untuk membuat gambar 3D. Hal ini dikhawatirkan dapat berdampak pada hasil belajar siswa karena Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) merupakan mata pelajaran produktif dengan salah satu capaian belajarnya adalah dapat menerapkan dan mengoperasikan perintah penggambaran 3D.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merasa perlu dilakukannya penelitian mengenai efikasi diri karena hal tersebut dapat berdampak kepada hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Efikasi Diri terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran**

Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung". Penelitian ini dilakukan dengan responden kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran efikasi diri siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung?
3. Bagaimana pengaruh efikasi diri terhadap hasil belajar siswa kelas XI DPIB pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung?

1.3 Batasan Masalah

Cakupan dari penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 di SMKN 1 Cibinong.
2. Penelitian dibatasi hanya untuk mengetahui gambaran dari efikasi diri yang dimiliki oleh siswa, hasil belajar, serta pengaruh efikasi diri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.
3. Efikasi diri pada penelitian ini hanya mencakup aspek *magnitude*, *strength*, inisiatif, dan usaha.
4. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini berfokus pada kompetensi dasar 3.16 dan 4.16 yaitu menerapkan dan mengoperasikan perintah penggambaran 3D.
5. Aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk penggambaran 3D pada penelitian ini menggunakan *Sketchup*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, berikut adalah tujuan dilaksanakannya penelitian ini:

1. Mengetahui kondisi efikasi diri siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.
3. Mendeskripsikan pengaruh efikasi diri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada dunia pendidikan khususnya dalam hasil belajar siswa dilihat dari segi efikasi diri.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini hendaknya dapat menjadi salah satu solusi dalam meminimalisir terjadinya penurunan hasil belajar siswa, menjadi pertimbangan bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih memperhatikan kondisi siswa, serta bagi siswa untuk lebih berjuang dan percaya dengan kemampuan dirinya.