

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI)

Pada dasarnya masalah merupakan kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dalam konteks pembelajaran biologi masalah dipandang sebagai suatu kondisi yang sengaja diciptakan agar siswa dituntut untuk menyelesaikan persoalan-persoalan biologi yang belum pernah dikerjakan sebelumnya dan siswa belum memahami cara pemecahannya. Model pembelajaran berdasarkan masalah mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dalam berbagai situasi. Pembelajaran berdasarkan masalah melatih ketajaman pola pikir metakognitif yakni kemampuan strategis dalam memecahkan masalah (Prawidilaga, 2009;67).

Model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata (Trianto, 2009:90).

PBI memiliki tujuan dalam proses pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran memiliki tujuan:

Berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah

Berbagai ide telah digunakan untuk memberikan cara seseorang berpikir.

Berpikir didefinisikan sebagai proses yang melibatkan operasi mental seperti penalaran. Tetapi berpikir juga diartikan sebagai kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang saksama.

PBI memberikan dorongan kepada peserta didik untuk tidak hanya berpikir sesuai yang bersifat konkret, tetapi lebih dari itu berpikir terhadap ide-ide yang abstrak dan kompleks. Dengan kata lain PBI melatih kepada peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Hakikat kekomplekan dan konteks dari keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak dapat diajarkan menggunakan pendekatan yang dirancang untuk mengajarkan ide dan keterampilan yang lebih konkret, tetapi hanya dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) oleh peserta didik sendiri.

2. Belajar peranan orang dewasa yang autentik

Model pembelajaran berdasarkan masalah amat penting untuk menjembatani gap antara pembelajaran disekolah formal dengan aktifitas mental yang lebih praktis yang dijumpai diluar sekolah. Maka PBI memiliki implikasi :

- Mendorong kerja sama dalam menyelesaikan tugas

- Memiliki elemen-elemen belajar magang, hal ini mendorong pengamata dan dialog dengan orang lain, sehingga secara bertahap siswa dapat memahami peran orang yang diamati atau yang diajak berdialog (ilmuan, guru, dokter, dan sebagainya)
- Melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri, sehingga memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahaman terhadap fenomena tersebut secara mandiri.

3. Menjadi pembelajar yang mandiri

PBI berusaha membantu siswa menjadi pembelajaran yang mandiri dan otonom. Dengan bimbingan guru yang secara berulang-ulang mendorong dan mengarahkan mereka untuk mengajukan pertanyaan, mencari penyelesaian terhadap masalah nyata oleh mereka sendiri, siswa belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas itu secara mandiri dalam hidupnya kelak (Trianto, 2009 : 94-96).

Belajar dengan pembelajaran berbasis masalah memiliki kelebihan yaitu dapat membantu siswa aktif dalam pembelajaran dengan menyediakan masalah dengan situasi yang *real* dengan dunia nyata, dengan demikian siswa merasa bertanggung jawab dalam pembelajaran (Hmelo, 2004: 236). Hal ini didukung dengan pernyataan Smaldino (2008: 36) bahwa belajar dengan masalah yang *real* dengan dunia nyata memberi kesempatan kepada siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan dalam

kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dengan pemebelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keaktifan siswa dan lebih interaktif.

Model pengajaran berdasarkan masalah dimulai dengan masalah yang tidak terstruktur atau sesuatu yang kacau (*ill-structure*). Dari kekacauan ini siswa menggunakan berbagai kecerdasannya melalui diskusi dan penelitian untuk menentukan isu nyata yang ada. Menurut Sugiyanto (2009:46) *ill-structure* memiliki ciri-ciri yaitu; (1) tidak menyediakan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan solusi, informasi tambahan sangat diperlukan untuk mendefinisikan masalah (2) tidak ada satu jawaban yang benar terhadap solusi masalah (3) siswa tidak pernah 100% yakin bahwa mereka membuat pilihan yang tepat diantara pilihan solusi yang ada karena beberapa informasi kurang. Rusman (2012:243) merumuskan langkah-langkah yang akan dilalui oleh siswa dalam proses PBI adalah (1) menentukan masalah; (2) mendefinisikan masalah; (3) mengumpulkan fakta; (4) membuat hipotesis; (5) penelitian; (6) *rephrasing* masalah; (7) menyuguhkan alternatif; dan (8) mengusulkan solusi.

Selain itu PBI memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan PBI sebagai suatu model pembelajaran adalah: (1) *realistic* dengan kehidupan siswa; (2) konsep sesuai dengan kebutuhan siswa; (3) memupuk sifat *inquiry* siswa; (4) retensi konsep jadi kuat; (5) memupuk kemampuan *problem solving*. Selain itu PBI memiliki kekurangan antara lain: (1) persiapan pembelajaran (alat, *problem*, konsep) yang kompleks; (2) sulitnya mencari *problem* yang relevan; (3) sering terjadi *miss-konsepsi*; dan (4) konsumsi

waktu, di mana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam proses penyelidikan. Sehingga terkadang banyak waktu yang tersita untuk proses tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, ada lima langkah utama yang dapat dilakukan apabila menggunakan model pembelajaran PBI dimulai dari guru yang memperkenalkan siswa dengan situasi masalah, diakhiri dengan penyajian dan analisis kerja siswa. Kelima langkah tersebut dijelaskan berdasarkan langkah-langkah pada tabel 1.

Tabel 1. Langkah-langkah Pembelajaran berdasarkan Masalah (PBI)

Tahap	Tingkah laku guru
Tahap- 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah antar disiplin
Tahap- 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Tahap- 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap- 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa untuk merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka untuk memberi tugas dengan temannya
Tahap- 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

Sumber: Ibrahim, dkk (Trianto, 2009:98)

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Instruction*) dilakukan dengan beberapa tahapan. Yaitu :

1. Tugas-tugas Perencana

Karena hakikat interaktifnya, model pengajaran berdasarkan masalah membutuhkan banyak perencanaan, seperti halnya model-model pembelajaran yang berpusat pada siswa lainnya.

a. Penetapan tujuan

Model pengajaran berdasarkan masalah dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan seperti keterampilan menyelidiki, memahami peran orang dewasa, dan membantu siswa menjadi pelajar yang mandiri. Dalam pelaksanaannya pembelajaran berdasarkan masalah bisa saja diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut.

b. Merancang situasi masalah

Beberapa guru dalam pengajaran berdasarkan masalah lebih suka memberi kesempatan dan keleluasaan kepada siswa untuk memilih masalah yang akan diselidiki, karena cara ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Situasi masalah yang baik seharusnya autentik, mengandung teka-teki, dan tidak didefinisikan secara ketat, memungkinkan kerja sama, bermakna bagi siswa, dan konsisten dengan tujuan kurikulum.

c. Organisasi sumber daya dan rencana logistik

Dalam pengajaran berdasarkan masalah siswa dimungkinkan bekerja dengan beragam material dan peralatan, dan dalam

pelaksanaannya bisa dilakukan di dalam kelas, di perpustakaan, atau di laboratorium, bahkan dapat pula dilakukan diluar sekolah. Oleh kerena itu, tugas mengorganisasikan sumber daya dan merencanakan kebutuhan untuk penyelidikan siswa, haruslah menjadi tugas perencanaan yang utama bagi guru yang menerapkan pembelajaran berdasarkan pemecahan masalah.

2. Tugas Interaktif

a) Orientasi Siswa Pada Masalah

Siswa perlu memahami bahwa tujuan pengajaran berdasarkan masalah tidak untuk memperoleh informasi baru dalam jumlah yang besar, tetapi untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah penting dan untuk menjadi pelajar yang mandiri. Cara yang baik dalam menyajikan masalah untuk suatu materi pelajaran dalam pembelajaran berdasarkan masalah adalah dengan menggunakan kejadian yang mencengangkan dan menimbulkan misteri sehingga membangkitkan minat dan keinginan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

b) Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar.

Pada model pengajaran berdasarkan masalah dibutuhkan pengembangan keterampilan kerja sama di antara siswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah secara bersama. Berkenaan dengan hal tersebut siswa memerlukan bantuan guru

untuk merencanakan penyelidikan dan tugas-tugas pelaporan.

Bagaimana mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok

belajar kooperatif berlaku juga dalam mengorganisasikan siswa

ke dalam kelompok pengajaran berdasarkan masalah.

c) Membantu Penyelidikan Mandiri dan Kelompok

- Guru membantu siswa dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber, siswa diberi pertanyaan yang membuat mereka berpikir tentang suatu masalah dan jenis informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa diajarkan untuk menjadi penyelidik yang aktif dan dapat menggunakan metode yang sesuai untuk masalah yang dihadapinya, siswa juga perlu diajarkan apa dan bagaimana etika penyelidikan yang benar.
- Guru mendorong pertukaran ide gagasan secara bebas dan penerimaan sepenuhnya gagasan-gagasan tersebut merupakan hal yang sangat penting dalam tahap penyelidikan dalam rangka pembelajaran berdasarkan masalah. Selama dalam tahap penyelidikan guru memberikan bantuan yang dibutuhkan siswa tanpa mengganggu aktifitas siswa.
- Puncak proyek-proyek pengajaran berdasarkan masalah adalah penciptaan dan peragaan artefak

seperti laporan, poster, model-model, dan *video tape*.

d) Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

Tugas guru pada tahap akhir pengajaran berdasarkan pemecahan masalah adalah membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri, dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan.

3. Lingkungan Belajar dan Tugas-tugas Manajemen

Hal penting yang harus diketahui adalah bahwa guru perlu memiliki seperangkat aturan yang jelas agar supaya pembelajaran dapat berlangsung tertib tanpa gangguan, dapat menangani perilaku siswa yang menyimpang secara cepat dan tepat, juga perlu memiliki panduan mengenai bagaimana mengelola kerja kelompok.

Salah satu masalah yang cukup rumit bagi guru dalam pengelolaan pembelajaran yang menggunakan model pengajaran berdasarkan masalah adalah bagaimana menangani siswa baik individual maupun kelompok, yang dapat menyelesaikan tugas lebih awal maupun yang terlambat.

Dengan kata lain, kecepatan penyelesaian tugas individu maupun kelompok berbeda-beda. Pada model pengajaran berdasarkan masalah siswa dimungkinkan untuk mengerjakan tugas multi (rangkap), dan waktu penyelesaian tugas-tugas tersebut dapat berbeda-beda. Hal tersebut mengakibatkan diperlukannya pengelolaan dan pemantauan kerja siswa yang rumit.

Dalam model pengajaran berdasarkan masalah, guru sering menggunakan sejumlah bahan dan peralatan, dan hal ini biasanya dapat merepotkan guru dalam pengelolaannya. Oleh karena itu, untuk efektifitas kerja guru harus memiliki aturan dan prosedur yang jelas dalam pengelolaan, penyimpanan, dan pendistribusian bahan.

Selain itu, yang tidak kalah pentingnya, guru harus menyampaikan aturan, tata krama, dan sopan santun yang jelas untuk mengendalikan tingkah laku siswa ketika mereka melakukan penyelidikan di luar kelas termasuk didalamnya ketika melakukan penyelidikan di masyarakat.

4. Asessment dan Evaluasi

Seperti halnya dalam model pembelajaran kooperatif, dalam model pengajaran berdasarkan masalah fokus perhatian pembelajaran tidak pada perolehan pengetahuan deklaratif, oleh karena itu tugas penilaian tidak cukup bila penilaiannya hanya dengan tes tertulis atau tes kertas dan pensil (*paper and pencil test*). Teknik penilaian dan evaluasi yang sesuai dengan model pengajaran berdasarkan masalah adalah menilai pekerjaan yang dihasilkan siswa yang merupakan hasil penyelidikan mereka.

Tugas *asesment* dan evaluasi yang sesuai untuk model pengajaran berdasarkan masalah terutama terdiri dari menemukan prosedur penilaian alternatif yang akan digunakan untuk mengukur pekerjaan siswa, misalnya dengan *asesment* kinerja dan peragaan hasil. *Asessment* kinerja dapat berupa *asesment* melakukan pengamatan, *asesment* merumuskan

pertanyaan, *asesment* merumuskan sebuah hipotesis dan sebagainya (Trianto, 2009: 98-102).

Berdasarkan pendapat Ratnaningsih (2003:126) mengemukakan bahwa kejadian-kejadian yang harus muncul pada waktu pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: (1) Keterlibatan (*engagement*) meliputi mempersiapkan siswa untuk berperan sebagai pemecah masalah yang bisa bekerja sama dengan pihak lain, menghadapkan siswa pada situasi yang mendorong siswa untuk mampu menemukan masalah dan meneliti permasalahan sambil mengajukan dugaan dan rencana penyelesaian; (2) Inkuiri dan investigasi (*inquiry* dan *investigation*) yang mencakup kegiatan mengeksplorasi dan mendistribusikan informasi; (3) Performansi (*performance*) yaitu menyajikan temuan; (4) Tanya jawab (*debriefing*) yaitu menguji keakuratan dari solusi dan melakukan refleksi terhadap proses pemecahan masalah.

B. *Self Efficacy*

Zimmerman (2000: 83-84) mengemukakan bahwa *Self-efficacy* merupakan penilaian pribadi tentang kemampuan seseorang untuk mengatur dan melaksanakan program kerja dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan, dan ia berusaha menilai tingkat, keumuman, dan kekuatan dari seluruh kegiatan dan konteks. Ditambahkan pula oleh L. Feltz dan D. Lirgg (2001: 2) mengatakan bahwa keyakinan *Self-efficacy* tidak untuk melakukan penilaian tentang kemampuan seseorang secara objektif, melainkan suatu penilaian tentang apa yang dapat dicapai seseorang dengan keterampilan yang dimilikinya. Dengan

kata lain, penilaian *Self-efficacy* adalah apa yang seseorang pikirkan tentang apa yang dapat ia lakukan, bukan apa yang ia miliki. Selanjutnya dikatakan bahwa penilaian *Self efficacy* adalah produk dari sebuah proses kompleks *self-appraisal* dan *self-persuasi* yang mengandalkan pengolahan kognitif atas berbagai sumber informasi *efficacy*. Dengan demikian, *Self-efficacy* adalah pendapat seseorang mengenai kemampuannya dalam melakukan suatu aktivitas tertentu. *Self-efficacy* merefleksikan seberapa yakinnya siswa tentang kemampuannya melakukan suatu tugas tertentu, sehingga tingginya *Self-efficacy* seseorang pada bagian tertentu belum menjamin tingginya *Self-efficacy* seseorang pada bagian lainnya. *Self-efficacy* mengindikasikan seberapa kuatnya keyakinan seseorang bahwa mereka memiliki keterampilan untuk melakukan sesuatu, mereka bisa yakin bahwa dengan faktor-faktor lain akan membuat mereka meraih sukses.

Menurut Zeldin (2000: 6), Persepsi *Self-efficacy* dapat dibentuk dengan menginterpretasi informasi dari empat sumber yaitu:

1. Pengalaman otentik: merupakan sumber yang paling berpengaruh, karena kegagalan atau keberhasilan pengalaman yang lalu akan menurunkan atau meningkatkan *Self-efficacy* seseorang.
2. Pengalaman orang lain: merupakan sumber informasi yang diperlukan untuk membuat pertimbangan tentang kemampuan diri sendiri.
3. Pendekatan sosial atau verbal: merupakan pendekatan yang dilakukan dengan cara meyakinkan seseorang bahwa ia memiliki/ tidak memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu.

4. Indeks psikologis: merupakan status fisik dan emosi yang akan mempengaruhi kemampuan seseorang.

Noer (2012) mengatakan bahwa *self efficacy* adalah penilaian seseorang mengenai kemampuannya dalam melakukan aktivitas tertentu. Pendapat ini serupa dengan pernyataan bandura (Neilsen dan Moore, 2003:128) yang menyatakan bahwa *self efficacy* adalah penilaian diri terhadap kompetensinya untuk menyelesaikan suatu tugas.

Self efficacy adalah ekspektasi keyakinan (harapan) tentang seberapa jauh seseorang mampu melakukan satu perilaku dalam suatu situasi tertentu. *Self efficacy* positif adalah keyakinan untuk mampu melakukan perilaku yang dimaksud. Tanpa *self efficacy* (keyakinan tertentu yang sangat situasional), orang bahkan enggan mencoba melakukan suatu perilaku. (friedman & schustack, 2008 : 283). Menurut Setiawan (2014:14) *self efficacy* yakni sejauh mana anda punya keyakinan atas kapasitas yang anda miliki untuk bisa menjalankan tugas atau menangani persoalan dengan hasil yang bagus (*to succeed*) atau juga, sejauh mana anda meyakini kapasitas di bidang anda dalam menangani urusan tertentu yang biasa disebut *specific self-efficacy*.

Efikasi diri (*self efficacy*), keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai situasi dan memberikan hasil positif. Percaya bahwa efikasi diri adalah sebuah faktor yang sangat penting dalam menentukan apakah siswa berprestasi atau tidak.

Efikasi diri adalah keyakinan bahwa "saya dapat" (Santrock, 2009: 216).

Dalam mendefinisikan keyakinan-sendiri (*self efficacy*), juga sangat penting untuk meninjau dimensi-dimensi dari pertimbangan yang relevan. Tiga dimensi

dari keyakinan-sendiri (*self efficacy*) adalah 1) besaran (*magnitude*) yakni berhubungan dengan tingkat kesulitan tugas yang seseorang percaya dapat melakukannya, 2) kekuatan (*strength*) yang berhubungan dengan tingkat keyakinan tentang pertimbangan (*judgement*) yang akan dilakukan, 3) dan generalisabilitas yang menunjukkan seberapa jauh persepsi dari keyakinan-sendiri (*self efficacy*) terbatas pada situasi-situasi tertentu (Jogiyanto, 2007: 269-270).

Hal-hal yang memengaruhi efikasi diri (*self efficacy*) didapatkan atau ditingkatkan dari empat sumber: (1) pengalaman menguasai sesuatu (*mastery experiences*), (2) modeling sosial, (3) persuasi sosial, serta (4) kondisi fisik dan *emotional* yaitu :

1. Pengalaman menguasai sesuatu

Menurut Bandura (1997) sumber yang paling berpengaruh dari efikasi diri adalah pengalaman menguasai sesuatu, yaitu performa masa lalu. Secara umum, performa yang berhasil akan meningkatkan ekspektasi mengenai kemampuan; kegagalan cenderung akan menurunkan hal tersebut.

Pernyataan umum ini mempunyai enam dampak, yaitu : Dampak yang pertama, performa yang berhasil akan meningkatkan efikasi diri secara proporsional dengan kesulitan dari tugas tersebut. Sebagai contoh, pemain tenis dengan keterampilan yang tinggi akan mengalami peningkatan efikasi diri yang sedikit saat mengalahkan lawan yang jelas-jelas inferior, tetapi pemain tersebut akan lebih mengalami peningkatan efikasi diri dengan menunjukkan performa yang baik menghadapi lawan yang lebih superior. Yang kedua, tugas yang dapat diselesaikan dengan baik oleh diri sendiri akan lebih efektif dari pada yang diselesaikan dengan bantuan dari

orang lain. Sebagai contoh, dalam olahraga pencapaian daalam tim tidak meningkatkan efikasi personal dari pada pencapaian individu. Yang ketiga, kegagalan sangat mungkin untuk menurunkan efikasi diri saat mereka tahu bahwa mereka telah memberikan usaha terbaik mereka. Kegagalan yang terjadi ketika kita tidak sepenuhnya berusaha, tidak lebih mempengaruhi efikasi dibandingkan kegagalan saat kita memberikan usaha terbaik kita. Keempat, kegagalan dalam kondisi rangsangan atau tekanan emosi yang tinggi tidak terlalu merugikan diri dibandingkan kegagalan dalam kondisi maksimal. Kelima, kegagalan sebelum mengukukan rasa menguasai sesuatu akan lebih berpengaruh buruk pada rasa efikasi diri dari pada kegagalan setelahnya. Dampak keenam dan yang berhubungan adalah kegagalan yang terjadi kadang-kadang mempunyai dampak yang sedikit terhadap efikasi diri, terutama pada mereka yang mempunyai ekspektasi yang tinggi terhadap kesuksesan.

2. Modeling sosial

Sumber kedua dari efikasi diri adalah *modeling sosial*, yaitu *vicarious experinces*. Efikasi diri meningkat saat kita mengobservasi pencapaian orang lain yang memiliki kompetensi yang setara, namun akan berkurang saat kita melihat rekan sebaya kita gagal. Saat orang lain tersebut berbeda dari kita, modeling sosial akan memiliki efek yang sedikit dalam efikasi diri kita. Seorang pengecut tua yang tidak aktif yang melihat seorang pemain sirkus muda yang aktif dan pemberani berhasil berjalan diatas tambang tinggi, akan diragukan untuk mempunyai peningkatan ekspektasi daalam melakukan ulang hal tersebut.

Secara umum, dampak dari *modeling* sosial tidak sekuat dampak yang diberikan oleh performa pribadi dalam meningkatkan level efikasi diri, tetapi dapat mempunyai dampak yang kuat saat memperhatikan penurunan efikasi diri. Melihat seorang perenang dengan kemampuan yang setara gagal untuk melewati sungai yang bergejolak akan membuat orang yang mengobservasi mengurungkan niat untuk melakukan hal yang sama. Dampak dari pengalaman tidak langsung ini, bahkan mungkin dapat bertahan seumur hidup.

3. Pesuasi diri

Menurut Bandura (1997), efikasi diri dapat juga diperoleh atau dilemahkan melalui persuasi sosial. Dampak dari sumber ini cukup terbatas, tetapi dibawah kondisi yang tepat, persuasi dari orang lain dapat meningkatkan atau menurunkan efikasi diri. Kondisi pertama adalah bahwa orang tersebut harus mempercayai pihak yang melakukan persuasi. Kata-kata atau kritik dari sumber yang terpercaya mempunyai daya yang lebih efektif dibandingkan dengan hal yang sama dari sumber yang tidak terpercaya. Meningkatkan efikasi diri melalui persuasi sosial, dapat menjadi efektif hanya bila kegiatan yang ingin didukung untuk dicoba berada dalam jangkauan perilaku seseorang. Sebanyak apapun persuasi verbal dari orang lain tidak dapat mengubah penilaian seseorang mengenai kemampuan dirinya.

4. Kondisi fisik dan emosional

Menurut Bandura (1997), sumber terakhir dari efikasi diri adalah kondisi fisiologis dan emosional dari seseorang. Emosi yang kuat biasanya akan

mengurangi performa; saat seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan akut, atau tingkat stress yang tinggi, kemungkinan akan mempunyai ekspektasi efikasi diri yang rendah. Seorang aktor dalam drama sekolah mengetahui semua dialognya saat gladi resik, namun menyadari bahwa ketakutan yang ia rasakan pada malam pembukaan dramalah yang akhirnya membuatnya tidak dapat mengingatnya.

Walaupun begitu, dalam beberapa kondisi, jika rangsangan emosional tidak terlalu intens, maka dapat diasosiasikan dengan peningkatan performa sehingga kecemasan normal yang dirasakan aktor tersebut pada malam pembukaan, mungkin dapat meningkatkan ekspektasi kemampuannya (Feist dan Gregory, 2010:213).

Berikut adalah beberapa strategi yang bagus untuk meningkatkan efikasi diri siswa (Santrock, 2009: 217) sebagai berikut:

1. *Ajarkan siswa strategi-strategi spesifik*, seperti menguraikan dan merangkum, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berfokus pada tugas mereka.
2. *Bimbinglah siswa dalam menetapkan tujuan*. Bantulah mereka menciptakan tujuan jangka pendek setelah mereka membuat tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek terutama membantu siswa untuk menilai kemajuan mereka.
3. *Pertimbangkan kemampuan menguasai*. Berikan penghargaan yang berkaitan kinerja kepada siswa, yang cenderung untuk menandakan

kemampuan menguasai daripada penghargaan hanya untuk terlibat dalam tugas.

4. *Kombinasikan pelatihan strategi dengan tujuan.* Berikan umpan balik kepada siswa mengenai strategi pembelajaran mereka yang berhubungan dengan kinerja mereka.
5. *Berikan dukungan kepada siswa.* Dukungan positif dapat datang dari guru, orangtua, dan teman sebaya.

Efikasi diri (*self efficacy*) dibedakan dari beberapa konsep lain. Pertama, efikasi diri tidak merujuk pada kemampuan untuk melakukan aktivitas motorik dasar, seperti berjalan, meraih, atau memegang. Selain itu, efikasi tidak mengimplikasikan bahwa kita dapat melakukan perilaku tertentu tanpa adanya kecemasan, stres, atau rasa takut, hal tersebut hanyalah penilaian kita, akurat ataupun tidak, mengenai apakah kita dapat atau tidak melakukan suatu tindakan yang diperlukan. Terakhir, penilaian tentang efikasi tidak sama dengan level ambisi (Feist dan Gregory, 2010: 212).

Efikasi diri anda sebagai guru akan mempunyai dua dampak besar pada kualitas pembelajaran yang dialami siswa anda. Siswa dapat belajar jauh lebih banyak dari guru dengan efikasi diri dibandingkan dari mereka yang dirundung keragu-raguan pada diri sendiri. Guru dengan efikasi diri rendah sering terperosok dalam permasalahan kelas dan cenderung mengatakan bahwa kemampuan siswa yang rendah merupakan alasan mengapa siswa mereka tidak menguasai pelajaran. Guru yang mempunyai efikasi diri rendah tidak mempunyai kepercayaan dalam kemampuan

mereka untuk mengelola kelas mereka, menjadi tertekan dan marah pada perilaku buruk siswa, bersikap pesimistis terhadap kemampuan siswa untuk maju, mengambil pandangan melindungi atas pekerjaan mereka, sering memilih model pendisiplinan yang restriktif dan menggunakan sistem hukuman, serta mengatakan bahwa jika mereka dapat mengulang semuanya mereka tidak akan memilih mengajar sebagai profesi (Melby dalam Santrock, 1995).

Tingkat *self efficacy* seseorang akan mempengaruhi bagaimana pola pikir, perasaan, motivasi dan tindakan yang akan diambil (Zuckerman, 2009: 93). Sehingga *self efficacy* yang rendah akan membuat individu berfikir tentang kekurangan pribadi daripada berpikir dan bertindak untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Dalam proses kognitif, *self efficacy* berperan sebagai pembuat patokan atau pembatas tujuan. Seseorang dengan *self efficacy* yang tinggi, akan menetapkan target yang tinggi, menerima tantangan yang lebih sulit, dan berupaya untuk mencapai target tersebut. Sementara dalam proses afektif, *self efficacy* mempengaruhi emosi individu. Seseorang dengan keyakinan tinggi terhadap kemampuannya mengatur sesuatu, akan lebih tidak mudah stress, tertekan ketika menemui hambatan (Zuckerman, 2001:96).

Kisiti dan Fardana N (2012: 56) menyebutkan bahwa penting bagi siswa untuk merasa yakin bahwa ia mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan agar mendapat hasil yang maksimal. Begitu pula dalam proses pengembangan kreativitas, perlu ada keyakinan diri yang tinggi. Untuk

menjadi orang yang kreatif dan mampu mempertahankan pendapatnya, seorang individu harus memiliki *self efficacy* yang tinggi.

Menurut Bandura ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi *self efficacy* individu, yaitu pencapaian prestasi, pengalaman orang lain, tingkat kesukaran tugas, status individu dalam lingkungan, dan informasi mengenai kemampuan yang dimiliki. Dalam penelitian ini, akan digunakan empat aspek untuk mengukur tingkat *self efficacy* siswa. Keempat aspek tersebut adalah:

1. Pencapaian kinerja adalah pengaruh yang dihasilkan berdasarkan pengalaman
2. Pengalaman orang lain merupakan bukti perbandingan kemampuan dirinya dengan orang lain
3. Persuasi verbal lebih mengacu pada umpan balik, perkataan dari orang lain yang lebih dewasa atau guru
4. Indeks psikologis adalah penilaian atas kemampuan dirinya, termasuk kelemahan dan kelebihan yang dimilikinya

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat *self efficacy* akan digunakan empat aspek yaitu aspek indeks psikologi, aspek persuasi verbal, aspek pengalaman dengan orang lain, dan aspek pencapaian kinerja.

Tabel 2. Aspek Penilaian *Self Efficacy*

No	ASPEK	DESKRIPSI	INDIKATOR
1	Pencapaian Kinerja	Indikator kemampuan yang didasarkan kinerja pengalaman sebelumnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pandangan siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya 2. Pandangan siswa tentang keterampilan
2	Pengalaman Orang Lain	Bukti yang didasarkan pada kompetensi dan perbandingan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan siswa membandingkan kemampuannya dengan orang lain 2. Pandangan siswa tentang kemampuan yang dimiliki oleh dirinya dan orang lain
3	Persuasi Verbal	Mengacu pada umpan balik langsung atau kata-kata guru atau orang yang lebih dewasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan siswa memahami makna kalimat dalam soal-soal yang diberikan
4	Indeks Psikologis	Penilaian terhadap kemampuan, kelebihan, dan kelemahan tentang suatu tugas atau pekerjaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pandangan tentang kelemahan dan kelebihan yang dimiliki siswa

(Diadaptasi dari Noer, 2012)

C. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:4).

Selain itu hasil belajar merupakan suatu puncak proses pembelajaran. Suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan dari proses belajar mengajar tersebut. Hasil belajar diukur selama proses belajar berlangsung dan pada akhir pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui pencapaian dari kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Sanjaya (2008: 13) hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang telah direncanakan.

Hasil belajar dapat diketahui dengan adanya evaluasi hasil belajar. Evaluasi hasil belajar adalah sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:201).

Anderson, dkk dalam Prawiradilaga (2007: 94-95), menyatakan bahwa hasil belajar dalam kecakapan kognitif ini terdiri dari 6 proses berpikir, yaitu :

1. Mengingat
2. Mengerti
3. Menerapkan
4. Menganalisis
5. Menilai
6. Berkreasi

Penjelasan lebih lanjut mengenai 6 proses berpikir di atas dapat dilihat seperti pada tabel Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan jenjang belajar

Berpikir	Uraian	Rincian
Mengingat	Memunculkan pengetahuan dari jangka panjang	Mengenali Mengingat
Mengerti	Membentuk arti dari pesan pembelajaran (isi) : lisan, tulisan, grafis, atau gambar	Memahami Membuat contoh Mengelompokan Meringkas Meramalkan Membandingkan Menjelaskan
Menerapkan	Melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam situasi tertentu	Melaksanakan Mengembangkan
Menganalisis	Menjabarkan komponen atau struktur dengan membedakan dari bentuk dan fungsi, tujuan dan seterusnya.	Membedakan Menyusun kembali Menandai
Menilai	Menyusun pertimbangan berdasarkan kriteria dan persyaratan khusus	Mengecek Mengkritik
Berkreasi	Menyusun sesuatu hal baru; memodifikasi suatu model lama, menjadi sesuatu yang berbeda, dan seterusnya.	Menghasilkan Merencanakan Membentuk

Sumber: dimodifikasi dari Prawiradilaga (2007:95)

Hasil belajar dari aspek kognitif mempunyai hirarki atau tingkatan dalam pencapaiannya. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah: (1) informasi non verbal, (2) informasi fakta dan pengetahuan verbal, (3) konsep dan prinsip, dan (4) pemecahan masalah dan kreatifitas. Informasi non verbal dikenal cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung. Informasi fakta dan pengetahuan verbal dikenal mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca. Semuanya itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya, konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip-prinsip. Kemudian prinsip-prinsip itu penting di dalam pemecahan masalah atau di dalam kreativitas (Slameto, 1991:131). Menurut Bloom hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor mencakup keterampilan fisik, sosial, manajerial dan intelektual (Suprijono, 2012: 6-7).

Menurut Arikunto (2008: 253) beberapa tes yang dilakukan guru untuk menilai keberhasilan siswa, diantaranya: uji blok, ulangan harian, tes lisan saat pembelajaran berlangsung, tes mid semester dan tes akhir semester. Hasil dari tes tersebut berupa nilai yang digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan

proses pembelajaran yang terjadi. Tes ini dibuat oleh guru berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. Bahan mentah hasil belajar terwujud dalam lembar jawaban soal ulangan dan karya atau benda. Bagi guru, hasil belajar siswa di kelasnya berguna untuk melakukan perbaikan tindak mengajar atau evaluasi. Bagi siswa, hasil belajar tersebut berguna untuk memperbaiki cara-cara belajar lebih lanjut. Selain diukur dalam bentuk nilai, hasil belajar juga dapat diamati dan diukur dari perubahan tingkah laku diri siswa. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2008: 155) bahwa hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan terjadinya pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sehingga dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan berpikir dan sikap dalam kehidupan sehari-hari.