

**PERBEDAAN *SELF EFFICACY* PESERTA DIDIK DITINJAU DARI
PENGUNAAN MEDIA BERBASIS ANDROID DAN POWERPOINT
DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING**



SKRIPSI

Oleh:
Yuliana Rizka Ikhsanty
K3517064

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yuliana Rizka Ikhsanty

NIM : K3517064

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PERBEDAAN *SELF EFFICACY* PESERTA DIDIK DITINJAU DARI PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS ANDROID DAN POWERPOINT DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juni 2021



Yuliana Rizka Ikhsanty

**PERBEDAAN *SELF EFFICACY* PESERTA DIDIK DITINJAU DARI
PENGUNAAN MEDIA BERBASIS ANDROID DAN POWERPOINT
DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING**



Oleh:

Yuliana Rizka Ikhsanty

K3517064

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan
Komputer**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

Juni 2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Yuliana Rizka Ikhsanty

NIM : K3517064

Judul skripsi : Perbedaan *Self Efficacy* Peserta Didik Ditinjau dari
Penggunaan Media Berbasis Android dan Powerpoint
dalam Mengatasi Kecemasan Pembelajaran Daring

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 9 Juni 2021

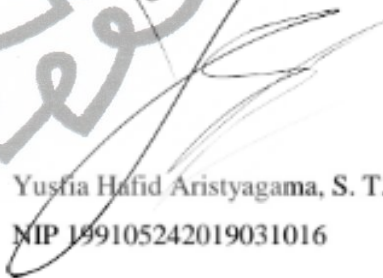
Pembimbing I.



Basori, S.Pd., M.Pd

NIP 197904202005011002

Pembimbing II.



Yusfia Hafid Aristyagama, S. T., M.T.

NIP 199105242019031016

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Yuliana Rizka Ikhsanty
 NIM : K3517064
 Judul skripsi : Perbedaan *Self Efficacy* Peserta Didik Ditinjau dari Penggunaan Media Berbasis Android dan Powerpoint dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Senin, 19 Juli 2021 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal dua bulan.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Penguji

Ketua : Cucuk Wawan Budiyanto, S.T., Ph.D
 Sekretaris : Puspanda Hatta, S.Kom., M.Eng
 Anggota I : Basori, S.Pd., M.Pd
 Anggota II : Yusfa Hafid Aristyagama, S.T., M.T.

Tanda
Tangan

Tanggal

Skripsi ini disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada

Hari :

Tanggal :

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret,



Dr. Mardiana, M.Si

NIP 196002251993021002

Kepala Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika
dan Komputer

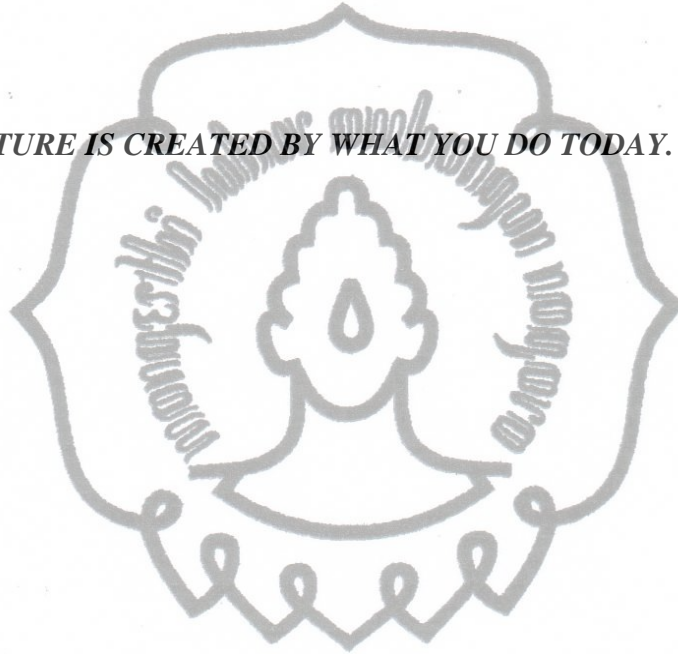
Cucuk Wawan Budiyanto, S.T., Ph.D

NIP 1978032520161001

MOTTO

***DON'T STOP WHEN YOU'RE TIRED,
STOP WHEN YOU'RE DONE.***

YOUR FUTURE IS CREATED BY WHAT YOU DO TODAY. NOT TOMORROW



PERSEMBAHAN

Teriring puji syukurku pada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

“Bapak Hariyadi dan Ibu Anis tersayang”

*Terimakasih atas doa, kasih sayang serta pengorbanan yang selalu kalian berikan,
yang membuatku selalu bersyukur memiliki kalian.*

“Alm. Kakung Chamdani Arrosyid dan Uti Muji Hartini, Kakakku Rizky
Kurniyawati dan Mas Heri, serta adikku tercinta Muhammad Rafqi Asyraf”

Terimakasih untuk segala motivasi dan support yang senantiasa kalian berikan.

“Sahabat ambis generasi IPA 1 Della, Albert, Monic, Irene, Wahid, Vava, Ym,
Cemong, Rahma, Wiwid dan sahabat lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu”

*Terimakasih untuk selalu menjadi tempatku berkeluh kesah dan selalu menjadi
partner dalam mengejar mimpi bersama.*

“Teman-teman seperjuangan PTIK angkatan 2017”

*Terimakasih untuk kebersamaan dan dukungan hingga tahap penyelesaian skripsi ini
dilakukan. Love u guys.*

“Ardhito Pramono”

*Terimakasih telah menciptakan musik yang selalu menjadi pengiring dalam
menyusun skripsi.*

“Almamater dan Kampus Pabelan”

Bangga bisa menimba ilmu di sini.

ABSTRACT

Yuliana Rizka Ikhsanty. **STUDENT'S SELF EFFICACY DIFFERENCES REVIEW FROM THE USE OF ANDROID-BASED MEDIA AND POWERPOINT IN ONLINE LEARNING.** Final Task, Faculty of Teacher Training and Education Sebelas Maret University. June 2021.

This study was intended to find out: (1) whether there was a significant difference between the use of android-based learning and powerpoint on students's self efficacy in Computer and Basic network. This study used post-test only control design method and t-test to compare 1st experimental group and 2nd experimental group. A total of 71 students of 1st grade RPL at one of vocational school in Karanganyar were randomly selected as samples. The results of self-efficacy were measured by a questionnaire that was validated by 4 expert judgments. Based on statistical results, shows a significant difference between 1st experimental group and 2nd experimental group on their self-efficacy questionnaire. The 1st experimental group got a lower score than the 2nd experimental group with a gap score of 9.71. The t-test value for $df = 69$ is 3,439 which is higher than $t_{table} = 1,994$. The effectiveness of android media is relatively high based on d Cohen's calculations with a score of 0.945.

The results of this study indicate that there is a significant difference between the use of android-based learning and powerpoint on students self-efficacy in Computer and Basic network subjects, moreover android-based learning might be an effective medium to increase students self-efficacy in online learning.

Keywords : Android-based learning, Online learning, Powerpoint, Self efficacy.

ABSTRAK

Yuliana Rizka Ikhsanty. PERBEDAAN *SELF EFFICACY* PESERTA DIDIK DITINJAU DARI PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS ANDROID DAN POWERPOINT DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING.

Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Juni 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan pembelajaran berbasis *android* dan *powerpoint* terhadap *self efficacy* peserta didik pada mata pelajaran dasar jaringan komputer; (2) media pembelajaran manakah yang lebih efektif antara pembelajaran berbasis *android* dengan *powerpoint* dalam meningkatkan *self efficacy* peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *post-test only control design* dan uji beda untuk membandingkan kelompok eksperimen 1 (pengajaran dengan media *powerpoint*) dan kelompok eksperimen 2 (pengajaran dengan media berbasis *android*). Sebanyak 71 siswa kelas 1 RPL di SMK N 2 Karanganyar dipilih secara acak. Hasil *self efficacy* diukur dengan kuesioner yang divalidasi oleh 4 *expert judgement*.

Berdasarkan perhitungan statistik, kelompok eksperimen 1 mendapatkan rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen 2 dengan gap skor 9,71. Nilai t-test untuk $df = 69$ adalah 3,439 lebih tinggi dari $t_{tabel} = 1,994$. Efektivitas media *android* tergolong besar dengan nilai *d Cohen's* sebesar 0,945. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan pembelajaran berbasis *android* dengan *powerpoint* terhadap *self efficacy* peserta didik pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, sekaligus menjadikan media berbasis *android* menjadi media yang lebih efektif dalam meningkatkan *self efficacy*.

Kata kunci : Media Pembelajaran Android, Media Pembelajaran Powerpoint, Pembelajaran Daring, Self Efficacy

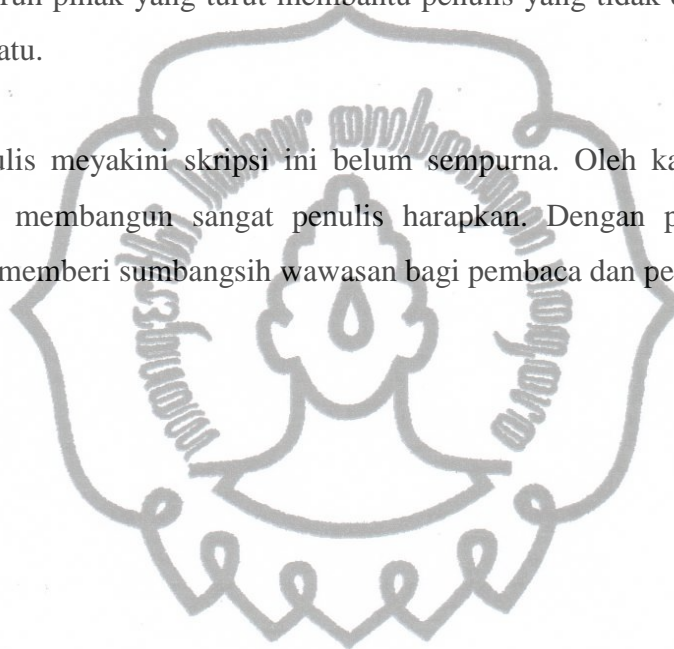
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa tercurah kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang mengangkat judul **“Perbedaan *Self Efficacy* Peserta Didik Ditinjau dari Penggunaan Media Berbasis Android dan Powerpoint dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring”**. Dari banyaknya kendala yang penulis hadapi, kendala tersebut bisa teratasi atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Mardiyana, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah memberikan ijin untuk menyusun skripsi.
2. Cucuk Wawan Budiyanto ST., Ph.D, Kepala Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah menyetujui permohonan penyusunan skripsi ini.
3. Basori, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing I, yang senantiasa membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
4. Yusfia Hafid Aristyagama, S. T, M.T., selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi dan pengarahan dalam menyusun skripsi ini.
5. Puspanda Hatta, S.Kom., M.Eng, Koordinator skripsi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2017, yang membantu dan memantau progres skripsi hingga selesai.
6. Dr. Agus Efendi, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan.
7. Drs. Soetanto, MT, Kepala SMKN 2 Karanganyar, yang telah memberi ijin tempat penelitian.
8. Arief Kurniawan, ST., selaku guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X SMKN 2 Karanganyar, yang telah membimbing dan membantu dalam penelitian ini.

9. Siswa Siswi kelas XRA, XRB dan XRC, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMKN 2 Karanganyar yang telah berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah memberikan bekal ilmu pada penulis hingga skripsi ini dapat selesai.
11. Seluruh pihak yang turut membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis meyakini skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, saran serta kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Dengan penulisan skripsi ini, diharapkan memberi sumbangsih wawasan bagi pembaca dan pengembangan ilmu.



Surakarta, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	7
1. Tinjauan <i>Self Efficacy</i>	7
a. Pengertian Self Efficacy	7
b. Sumber Self Efficacy	9

c. Empat Proses Psikologis yang Dipengaruhi <i>Self Efficacy</i>	11
d. Indikator <i>Self Efficacy</i>	12
2. Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	14
a. Pengertian Media <i>Android</i>	14
b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	15
B. Penelitian Terdahulu	17
C. Kerangka Berpikir	21
B. Hipotesis	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
B. Desain Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel	34
D. Teknik Pengambilan Sampel	35
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	37
G. Teknik Analisis Data	39
H. Prosedur Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Deskripsi Data	42
a. Data Uji Coba Kuesioner <i>Self Efficacy</i>	42
b. Data Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen 1 (Menggunakan Media <i>Powerpoint</i>)	44
c. Data Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen 2 (Menggunakan Media <i>Android</i>)	47

2.	Hasil Uji Persyaratan.....	49
a.	Uji Normalitas	50
b.	Uji Homogenitas	51
3.	Hasil Uji Hipotesis	52
a.	Perbedaan <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik pada Pembelajaran Instalasi Jaringan Lokal (LAN) dengan Menggunakan Media <i>Powerpoint</i> dibandingkan Media <i>Android</i>	53
b.	Efektivitas Media Berbasis Android dalam Meningkatkan <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik pada Pembelajaran Instalasi Jaringan Lokal (LAN)	55
B.	Pembahasan	57
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	62
A.	Simpulan	62
B.	Implikasi	63
C.	Saran	64
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Temuan Konsep Kebaruan dalam Penelitian	19
Tabel 3.1 Timeline Kegiatan Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Rincian Populasi Penelitian	34
Tabel 3.3 Konversi Penilaian Kuesioner dengan Skala Linkert	36
Tabel 3.4 Rangkuman Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Kuesioner <i>Self Efficacy</i>	38
Tabel 3.5 Kriteria evaluasi pengukuran efek perlakuan (<i>treatment</i>).....	41
Tabel 4.1 Hasil Analisis Statistik Data Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik pada Kelas Eksperimen 1	44
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik pada Kelas Eksperimen 1	45
Tabel 4.3 Hasil Analisis Statistik Data Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik pada Kelas Eksperimen 2	47
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik pada Kelas Eksperimen 2	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas dengan <i>Kolmogorov Smirnov</i>	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas dengan <i>Levene test</i>	52
Tabel 4.7 Hasil Pehitungan Uji Beda <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pemikiran perbedaan <i>self efficacy</i> ditinjau dari penggunaan media pembelajaran.....	22
Gambar 3.1 <i>Posttest-Only Control Design</i>	31
Gambar 3.2 Pengembangan media <i>powerpoint</i>	32
Gambar 3.3 Pengembangan media <i>android</i>	33
Gambar 3.4 Tahapan Penelitian	43
Gambar 4.1 Histogram Distribusi R Hitung Item Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Uji Coba.....	43
Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Data Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen 1.....	46
Gambar 4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Data Kuesioner <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen 2	49
Gambar 4.4 Normal Q-Q Plot dari Hasil Kuesioner.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kisi-kisi Kuesioner Self Efficacy	70
Lampiran 1.2 Kuesioner Uji Coba	71
Lampiran 2.1 Validasi Instrumen Kuesioner	76
Lampiran 3.1 Uji Validitas Instrumen	80
Lampiran 3.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	81
Lampiran 3.3 Skor Kuesioner Uji Coba.....	82
Lampiran 3.4 Skor Kuesioner Kelas Eksperimen 1	83
Lampiran 3.5 Skor Kuesioner Kelas Eksperimen 2	84
Lampiran 4.1 Tampilan Media Powerpoint	86
Lampiran 4.2 Tampilan Media Android	86
Lampiran 4.3 Validasi Media.....	87
Lampiran 5.1 Uji Normalitas	92
Lampiran 5.2 Uji Homogenitas.....	93
Lampiran 6.1 Uji Beda.....	95
Lampiran 7.1 Distribusi Frekuensi Data	97
Lampiran 8.1 Perhitungan besaran efek (<i>effect sized</i>)	100
Lampiran 9.1 Lembar Observasi Kelas Eksperimen 1.....	102
Lampiran 9.2 Lembar Observasi Kelas Eksperimen 2.....	103
Lampiran 9.3 Kegiatan Belajar Kelas Eksperimen 1	104
Lampiran 9.4 Kegiatan Belajar Kelas Eksperimen 2	104
Lampiran 10.1 Transkrip Wawancara.....	106
Lampiran 11.1 Surat Keterangan Penelitian	110
Lampiran 11.2 RPP Kelas Eksperimen 1	111
Lampiran 11.3 RPP Kelas Eksperimen 2.....	123