

ABSTRAK

Ismi Nidya Salmi Bugis. NIM : 5193311002. Pengaruh *Self-Efficacy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Binjai.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Binjai Tahun Pembelajaran 2023/2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Self-Efficacy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Binjai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Self-Efficacy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung di SMK Negeri 2 Binjai. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI DPIB dengan total 65 siswa, di mana 32 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen yang menerapkan perlakuan *Self-Efficacy* dengan treadmen *goal setting*, *feedback*, dan *reward*, dan 33 siswa lainnya sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan *Self-Efficacy*, semua siswa di kedua kelas memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Namun, setelah penerapan *Self-Efficacy* dengan treadmen *goal setting*, *feedback*, dan *reward*, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 20 siswa dengan nilai rata-rata 83.19 berhasil mencapai nilai di atas KKM. Sebaliknya, kelas kontrol hanya 13 siswa dengan nilai rata-rata 70,33 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKM. Pengaruh hasil penelitian dibuktikan dengan analisis statistik uji-t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} (5,807) > t_{tabel} (1,669)$. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *Self-Efficacy* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dan menunjukkan pentingnya peran guru dalam mengimplementasikan strategi-strategi tersebut untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci : *Self-Efficacy*, *Feedback*, *Reward*, *Goal Setting*, dan Hasil Belajar

ABSTRACT

Ismi Nidya Salmi Bugis. NIM : 5193311002. The Effect of *Self-Efficacy* on Student Learning Outcomes of Software Applications and Interior Design of Class XI Building DPIB SMK Negeri 2 Binjai.

The problem in this study is the low learning outcomes of students in the subject of software applications and interior design of class XI DPIB SMK Negeri 2 Binjai for the 2023/2024 Academic Year. This study aims to determine the influence of *Self-Efficacy* on student learning outcomes in the subject of software application and interior design of class XI DPIB SMK Negeri 2 Binjai.

This study aims to determine the influence of *Self-Efficacy* on student learning outcomes in the subject of Software Application and Building Interior Design at SMK Negeri 2 Binjai. This research was conducted in class XI of DPIB with a total of 65 students, of which 32 students were used as an experimental class that applied *Self-Efficacy* treatment with treadment *goal setting, feedback, and reward*, and the other 33 students as a control class did not receive the treatment. The results of the study showed that before the implementation of *Self-Efficacy*, all students in both classes had a score below the Minimum Completeness Criteria (KKM) of 75. However, after the application of *Self-Efficacy* with treadment *goal setting, feedback, and reward*, the experimental class showed a significant improvement, where 30 students with mean 83,19 managed to achieve a score above KKM. In contrast, the control class had only 13 students with mean 70,33 of students who managed to achieve scores above KKM. The influence of the results of the study is evidenced by the statistical analysis of the t-test which shows that the $t_{count} (5,807) > T_{table} (1,669)$. This study proves that the application of *Self-Efficacy* can significantly improve student learning outcomes, and shows the importance of the role of teachers in implementing these strategies to increase student motivation and involvement in the learning process.

Keywords: *Self-Efficacy, Feedback, Reward, Goal Setting, and Learning Outcomes*