

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Efikasi Diri

Ormrod (2020:305) menjelaskan bahwa efikasi diri adalah kepercayaan individu bahwa dirinya mampu melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu, yang memengaruhi bagaimana seseorang berpikir, merasa, dan bertindak.

Efikasi diri merupakan keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai situasi dan menghasilkan hasil yang positif. (Santrock,2017:266)

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa efikasi diri adalah hasil proses kognitif berupa keputusan, keyakinan dan pengharapan tentang pemikiran individu dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu termasuk tentang kejadian yang akan dihadapi.

Kunci perubahan tingkah laku dalam sistem Bandura dikutip dari Garrett N. Howardson dan Tara S. Behrend, (2015:237) adalah perubahan ekspektasi efikasi (efikasi diri), efikasi diri dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan, atau diturunkan, melalui salah satu empat sumber efikasi diri yakni: 1) Pengalaman performansi (*performance accomplishment*), 2)

Pengalaman orang lain (*vicarius expererience*), 3) Persuasi sosial (*social persuasion*), 4) Pembangkit emosi (*emotional/ psychological states*)

Aspek aspek efikasi diri menurut Albert Bandura yang dikutip oleh Ormrod (2020:306) memiliki tiga aspek yaitu : 1) *Level/ magnitude* (tingkatan) , 2) *Streght* (kekuatan), *Generality* (umum). Berikut penjelasan dari masing-masing aspek.

Level/ magnitude (tingkatan) berkaitan dengan derajat atau tingkat kesulitan tugas ketika indivdu merasa mampu untuk melakukannya, jika individu tersebut dihadapkan dengan tugas tugas yang di golongan atau di susun berdasarkan tingkat kesulitannya, maka akan mungkin terjadi efikasi diri individu tersebut akan terbatas pada tugas tugas yang mudah, sedang bahkan meliputi tugas-tugas yan paling sulit, sesuai dengan batas kemampuan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang di butuhkan pada masing-masing tingkatan. Aspek ini memiliki implikasi terhadap tingkat pemilihan tingkah laku yang dirasa mampu dilakukannya dan enghindari tingkah laku yang berada di luar batas kemampuan yang di rasakannya.

Streght (kekuatan) berkaitan dengan kekuatan penilaian tentang kecakapan individu. Dimensi ini juga mengacu pada derajat kemantapan individu terhadap keyakinan yang dibuatnya. Maka kemantaban ini yang akan menentukan ketahanan dan keuletan individu dalam usahanya dimensi ini merupakan keyakinan individu dalam mempertahankan perilaku tertentu. Dimensi ini terkait dari efikasi diri seseorang ketika berhadapan dengan tuntutan tugas atau suatu permasalahan.

Generality (umum) berkaitan dengan luas bidang tingkah laku yang mana individu merasa yakin akan kemampuannya. Individu dapat merasa yakin terhadap kemampuan dirinya. Apakah terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu atau pada serangkaian aktivitas dan situasi yang bervariasi.

Indikator dari *efikasi* diri pada penelitian ini mengacu pada dimensi efikasi diri menurut Albert Bandura yang dikutip dari Ormrod (2020:305) yaitu *level*, *strength*, dan *generality*, dengan melihat ke-tiga dimensi ini maka terdapat beberapa indikator dari efikasi diri yaitu.

- 1) Individu yakin atas kemampuan diri dalam mengatasi kesulitan tugas
- 2) Keyakinan yang dimiliki guru dalam menghadapi kesulitan mencari referensi atau sumber pustaka.
- 3) Individu tekun dalam menyelesaikan tugas.
- 4) Individu mampu menghadapi hambatan dalam mencapai tujuan.
- 5) Individu mampu menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah untuk mencapai keberhasilan.

2. Teknologi Informasi

Umar (2016:222) menjelaskan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Wina Roza, Guspita Sari & Putra (2023:1) menjelaskan bahwa Teknologi informasi dan komunikasi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang berkaitan dengan pengolahan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan atau perpindahan informasi antar media.

Zeni Gunawan (2024:1) menjelaskan bahwa Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah sesuatu teknologi baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) yang digunakan untuk mengelola data/informasi dan komunikasi. Data/informasi yang dikelola dan dihasilkan dalam bentuk berbagai media, seperti teks, grafik, gambar diam, foto, film, animasi, dan simulasi. Cara-cara berkomunikasi memungkinkan untuk dilakukan secara maya

Teknologi informasi dan komunikasi menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan pengertiannya yaitu suatu teknologi yang digunakan untuk menangani informasi dan membantu cara komunikasi dengan bantuan computer untuk mengkonversi, mengubah, memproses, mengirim, menerima informasi sehingga menghasilkan informasi yang berkualitas.

Ade Afni Utari (2019:54) menjelaskan terdapat klasifikasi pemanfaatan ICT ke dalam tiga jenis, yaitu : pertama, ICT sebagai media (alat bantu) pendidikan yaitu hanya sebagai pelengkap untuk memperjelas uraian-uraian yang disampaikan. Kedua, ICT sebagai sumber yakni sebagai sumber informasi dan mencari informasi. Ketiga, ICT sebagai sistem pembelajaran. Pebri Setriyanti (2019:8515) secara umum

menjelaskan ada tiga pemanfaatan teknologi informasi atau instruksional komputer dan internet untuk pendidikan dan pembelajaran, adalah : Pertama, *Learning about computers and the internet*, yaitu Komputer dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, misalnya ilmu computer (*computer science*). Kedua, *Learning with computers and the internet*, yaitu teknologi informasi memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Misalnya Pustekkom, Depdiknas mengembangkan program CD multimedia interaktif untuk mata pelajaran.

Teknologi Informasi merupakan segala bentuk penggunaan atau pemanfaatan komputer dan internet untuk pembelajaran. Bentuk penggunaan/pemanfaatan teknologi informasi yakni :1) Tutorial, merupakan program yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, yakni suatu konsep yang disajikan dengan teks, gambar baik diam atau bergerak, dan grafik; 2) Praktik dan latihan (*drill and practice*), yaitu untuk melatih peserta didik sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program ini biasanya menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan; 3) Simulasi (*simulation*), yaitu format ini bertujuan untuk mensimulasikan tentang suatu kejadian yang sudah terjadi maupun yang belum dan biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat akan jatuh atau menabrak, terjadinya malapetaka dan sebagainya; 4) Percobaan atau eksperimen, format ini mirip dengan format stimulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan eksperimen, seperti kegiatan praktikum

di laboratorium IPA, Biologi atau Kimia; 5) Permainan (game), yaitu mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Miranda (2022:1577)

Beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari teknologi informasi dan komunikasi sangat penting antara lain : Program untuk menyampaikan tutorial, media untuk melakukan praktik dan latihan dengan pemanfaatan teknologi computer, untuk membuat suatu simulasi, melakukan eksperimen serta bermain game.

Angela Samosir (2022) membagi keterampilan TIK guru dalam beberapa jenis antara lain : 1. Keterampilan guru dalam menggunakan TIK dalam pembelajaran. 2. Keterampilan guru dalam membuat perangkat pembelajaran berbasis laptop. 3. Keterampilan guru dalam menggunakan teknologi presentasi dan infokus.

★ Pada penelitian ini beberapa indikator keterampilan TIK yang digunakan adalah :

- 1) Kemampuan memanfaatkan TIK untuk meneliti bahan ajar, mempersiapkan dan mengevaluasi pengajaran, dan tugas-tugas sekolah (Kemampuan menggunakan TIK untuk meneliti bahan ajar menggunakan Ms. Word dan excel)
- 2) Kemampuan menggunakan TIK di dalam kelas (Menggunakan Canva untuk pemaparan materi)
- 3) Kemampuan untuk membimbing siswa dalam penggunaan TIK

3. Komunitas Belajar Guru Sekolah Dasar

Salah satu konsep yang dikembangkan dalam belajar adalah komunitas belajar. Komunitas belajar (kombel) ini terbentuk karena orang-orang ingin belajar secara intensif mengenai sesuatu yang ingin dipelajari/diketahui oleh seorang maupun semua orang yang ada dalam komunitas belajar. Yarnit (2015:127) mendefinisikan komunitas pembelajar : *“a learning community addresses the learning needs of its locality through partnership. It uses the strengths of social and institutional relationships to bring about cultural shifts in perceptions of the value of learning. Learning communities explicitly use learning as a way of promoting social cohesion, regeneration and economic development which involves all parts of the community”*.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian komunitas belajar adalah sekelompok pendidik dan tenaga kependidikan (PTK) yang belajar bersama-sama dan berkolaborasi secara terus menerus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Kegiatan komunitas belajar guru diharapkan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik baik dari literasi, numerasi, dan karakter, melalui peningkatan kualitas pembelajaran di setiap kelas. Adapun tujuan dari komunitas belajar menurut Medira Ferayanti (2022:1) adalah untuk: 1. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan. 2. Membangun budaya belajar bersama yang berkelanjutan.

3. Memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara anggota komunitas untuk belajar secara berkelanjutan. 4. Menumbuhkan kepercayaan diri bagi anggota untuk berpartisipasi aktif di dalam komunitas. 5. Menerapkan hasil belajar yang diperoleh dari komunitas pada pekerjaan sehari-hari. 6. Merefleksikan hasil pelaksanaan pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif.

Komunitas belajar guru SD di gugus Cut Nyak Dien memiliki anggota 4 SD yaitu SD Negeri Tambareja 05, SD Negeri Tambakreja 06, SD Negeri Tambakreja 07, dan SD Negeri Tambakreja 10. Komunitas belajar ini memiliki tujuan antara lain : 1. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan. 2. Memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara anggota komunitas untuk belajar secara berkelanjutan. 3. Menumbuhkan kepercayaan diri bagi anggota untuk berpartisipasi aktif di dalam komunitas. 4. Menerapkan hasil belajar yang diperoleh dari komunitas pada pekerjaan sehari-hari. 5. Merefleksikan hasil pelaksanaan pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif. 6. Wahana silaturahmi antar sesama anggota.

4. Media Digital

Media digital merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Media digital yaitu komponen berupa komputer, internet, gadget, dan perangkat digital lainnya

(Kurniasih, 2019). Media digital adalah sebuah media yang dapat dibuat, dilihat, dikirim, atau dimodifikasi, dan digunakan oleh perangkat elektronik digital (Fitria et al., 2021). Dalam prosesnya, input dari media digital berupa data yang akan diolah menjadi teks, gambar, serta hasil akhir dari media digital dapat disimpan dalam bentuk cetak, memori drive, digital disk, atau penyimpanan secara online (Alrasydin, 2023).

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media digital merupakan komponen berupa komputer, internet, gadget, aplikasi dan perangkat digital lainnya. Media digital juga merupakan sebuah media yang dapat dibuat, dilihat, dikirim, atau dimodifikasi, dan digunakan oleh perangkat elektronik digital. Media digital juga dapat digunakan untuk merangsang minat belajar siswa, ketertarikan, dan aktivitas siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media digital sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara lebih menyeluruh, lebih mendalam, dengan berbagai sumber yang bervariasi (Amaluddin et.,al, 2022). Dengan adanya fasilitas yang telah disediakan oleh media digital, siswa dapat belajar secara fleksibel, tidak terikat oleh batasan jarak, ruang dan waktu. Selain itu, materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih beragam, tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga lebih bervariasi mencakup visual, audio, dan gerak (Hendraningrat &

Fauziah, 2022). Oleh karena itu, media digital dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran yang efektif sebagai media pembelajaran (Fojtik, 2015).

Beberapa contoh media digital yang dikembangkan dalam pelatihan ini adalah penggunaan aplikasi Word, Excel dan Canva. Aplikasi tersebut dapat menunjang guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media digital dapat digunakan dari proses persiapan dengan penyusunan modul, pembuatan media presentasi yang menarik melalui canva. Penggunaan excel dalam menganalisis hasil *assessment* dan analisis hasil belajar.

B. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut :

1. Nursadila Safitri dkk pada tahun 2022 dalam penelitiannya yang berjudul *The relationship between self-efficacy and computational thinking skills of fifth grade elementary school students*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa yang menjadikan rendahnya hubungan antara efikasi diri dengan keterampilan berpikir komputasional adalah karena keterampilan berpikir komputasional belum diterapkan dalam kurikulum pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sehingga banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tes kemampuan berpikir komputasi.
2. Friyanti I. U. Putri dkk pada tahun 2023 dalam penelitiannya yang berjudul *Efikasi Diri Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Bagi Mahasiswa Calon Guru Di Masa Pandemi Dan Sesudah Pandemi*. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa melihat efikasi diri calon guru dan

perubahan teknologi informasi sangat mempengaruhi kesiapan calon guru untuk menjadi seorang guru nantinya. Mengatasi masalah efikasi diri dan penggunaan teknologi informasi saat praktek mengajar saat pandemi dan setelah pandemi dengan mengasah lagi kemampuan diri agar memiliki efikasi diri yang tinggi, mengubah metode, pendekatan terhadap siswa, dan pendekatan terhadap pihak sekolah.

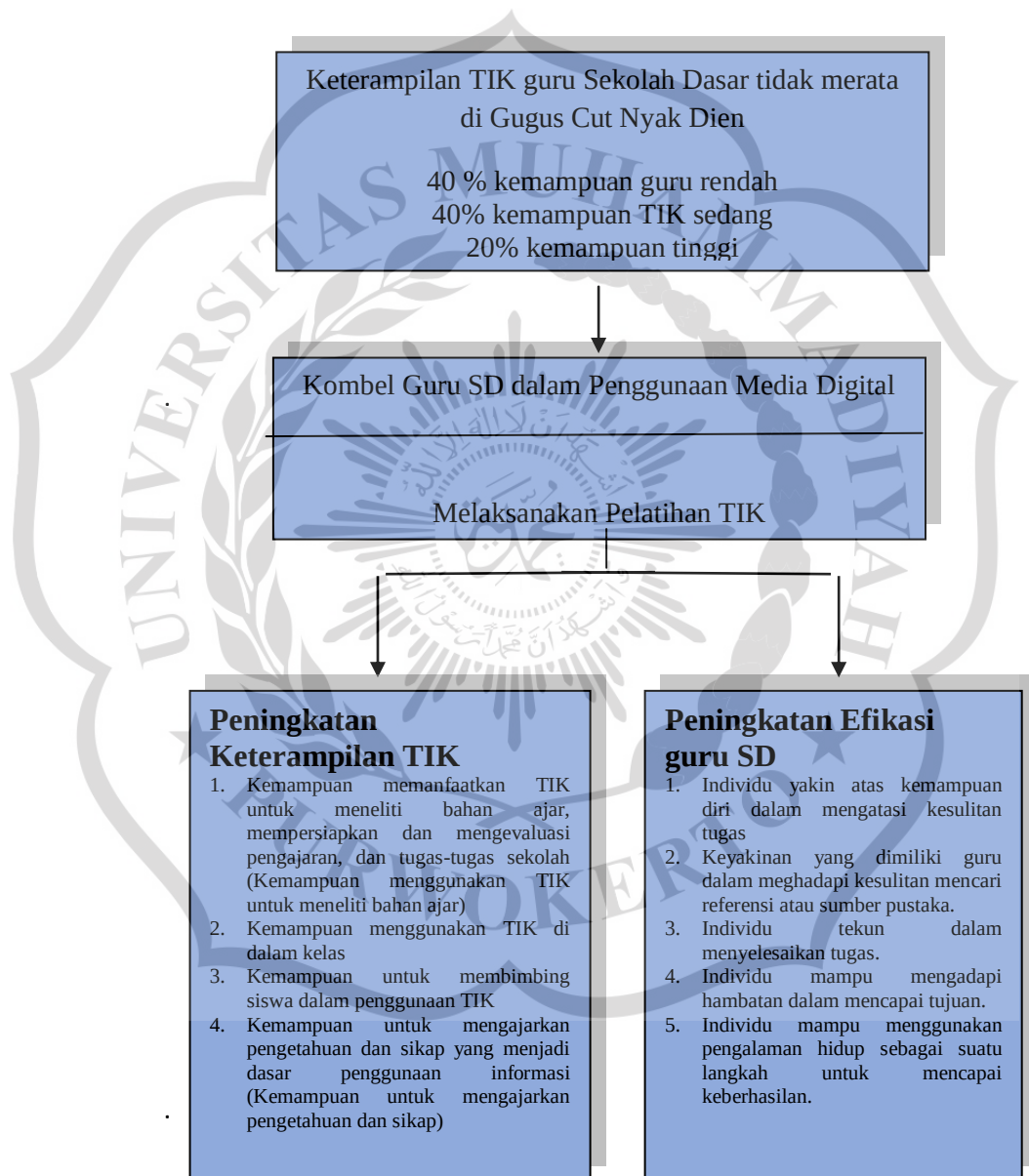
3. Ida K.R. Hatlevik and Ove E. Hatlevik pada tahun 2018 dengan judul *Examining the Relationship Between Teachers' ICT Self-Efficacy for Educational Purposes, Collegial Collaboration, Lack of Facilitation and the Use of ICT in Teaching Practice*. Hasil dari penelitian ini adalah Hasil penelitian menunjukkan bahwa efikasi diri guru untuk penggunaan TIK dalam praktik mengajar mereka dikaitkan dengan penggunaan TIK dalam pengajaran dan efikasi diri TIK mereka secara umum. Selain itu, hasilnya menunjukkan adanya kerjasama kolegal di kalangan guru memiliki hubungan positif dengan penggunaan TIK dalam praktik mengajar mereka. Salah satu interpretasi dari temuan ini adalah bahwa efikasi diri TIK secara umum diperlukan mengembangkan efikasi diri TIK untuk tujuan pendidikan dan mampu menggunakan TIK dalam pendidikan. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk meneliti hubungan antara keduanya konsep-konsep ini.
4. Eliza Febriyani pada tahun 2022 dengan judul *Hubungan Self-Efficacy Dalam Mengintegrasikan Teknologi Terhadap Kesiapan Guru Dalam Pembelajaran Online Dimasa Pandemi Covid-19 Di Kabupaten Tanah*

Datar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa benar adanya Self-Efficacy dalam mengintegrasikan teknologi mempengaruhi kesiapan guru dalam pembelajaran online terutama di Kabupaten Tanah Datar.

5. M. Arief Ramdhany, Yana Setiawan , R. Dian Hardiana , A. Sobandi. Pada tahun 2020 dengan judul penelitian Penguatan Keterampilan Abad Ke-21 dan Pengembangan Efikasi Diri Mahasiswa Pendidikan Akuntansi. Hasil penelitian menemukan bahwa *Learning Skills, Literacy Skills, and Life Skills* berpengaruh positif terhadap Efikasi Diri. Implikasi dari penelitian adalah efikasi diri mahasiswa dapat lebih berkembang dengan penguatan berbagai keterampilan abad ke-21 ter-sebut.
6. Anubha Rohatgi, 'Ronny Scherer 'Ove, dan E. Hatlevik pada tahun 2016 dengan judul Peran efikasi diri TIK terhadap penggunaan TIK siswa dan pencapaian mereka dalam tes literasi komputer dan informasi. Komputer & Pendidikan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) efikasi diri dalam keterampilan TIK dasar berhubungan positif dengan prestasi CIL, sedangkan efikasi diri dalam keterampilan TIK lanjutan menunjukkan hubungan negatif; (2) penggunaan TIK dan efikasi diri TIK berkorelasi positif untuk beberapa tujuan penggunaan TIK; (3) terdapat efek tidak langsung penggunaan TIK terhadap pencapaian CIL melalui efikasi diri TIK; (4) efek tidak langsung ini berlaku untuk siswa perempuan dan laki-laki. Temuan kami menunjukkan adanya mekanisme potensial yang menghubungkan penggunaan TIK, efikasi diri, dan CIL. Implikasi untuk penelitian dan praktik pendidikan di masa mendatang dibahas.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dari penelitian ini adalah apakah kornbel guru SD dalam penggunaan media digital mempengaruhi keterampilan guru terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi(TIK) dan efikasi diri.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir