



**PERAN PEMBELAJARAN SIMULASI DALAM
MEMEDIASI EFIKASI DIRI, MOTIVASI TERHADAP
KOMPETENSI TARUNA POLITEKNIK ILMU
PELAYARAN SEMARANG**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan**

Oleh

Yuliani

0102516017

PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “ PERAN PEMBELAJARAN SIMULASI DALAM MEMEDIASI EFIKASI DIRI DAN MOTIVASI TERHADAP KOMPETENSI TARUNA POLITEKNIK ILMU PELAYARAN SEMARANG ” karya,

nama : YULIANI

NIM : 0102516017

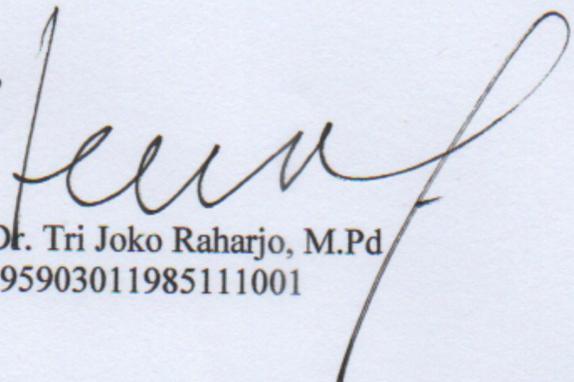
Program Studi : Manajemen Pendidikan

telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada; Rabu / 29 Mei 2019.

Semarang, 29 Mei 2019

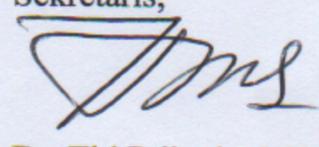
Panitia Ujian

Ketua,



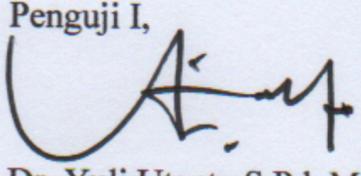
Prof. Dr. Tri Joko Raharjo, M.Pd
NIP. 195903011985111001

Sekretaris,



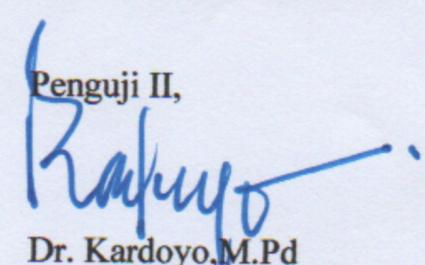
Dr. Titi Prihatin, M.Pd
NIP.196302121999032001

Penguji I,



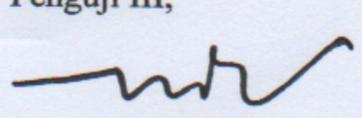
Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si
NIP. 197907272006041002

Penguji II,



Dr. Kardoyo, M.Pd
NIP. 19620529198601101

Penguji III,



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
NIP. 195604271986031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Pendidikan taruna yang didasari dengan efikasi diri, motivasi serta pembelajaran simulasi yang benar di sekolah akan menjadikan taruna memiliki kompetensi yang baik dalam pendidikan dan berkarya di pelayaran.

Persembahan

Tesis ini dipersembahkan khususnya kepada Sekolah Pelayaran dan Pascasarjana UNNES pada upaya peningkatan kompetensi peserta didik.

ABSTRAK

Yuliani. 2019."Peran Pembelajaran Simulasi dalam Memediasi Efikasi Diri dan Motivasi terhadap Kompetensi Taruna Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang". *Tesis*. Program Studi Manajemen Pendidikan. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Fakhruddin, M.pd., Pembimbing II Dr. Kardoyo, M.Pd.

Kata Kunci : efikasi diri, motivasi, pembelajaran simulasi, kompetensi.

Kompetensi taruna dapat mempengaruhi tingkat output, yang dihasilkan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi antara lain efikasi diri, motivasi, pembelajaran simulasi. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel tersebut maka dilakukan penelitian. Tujuan penelitian untuk menguji dan menganalisis pengaruh efikasi diri, motivasi dan pembelajaran simulasi terhadap kompetensi taruna di Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain korelasional dan menggunakan angket sebagai pengumpul data. Populasi penelitian sebanyak 172 taruna dengan sample sebanyak 120 taruna dan analisis pengolahan data menggunakan SPSS versi 21.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) efikasi diri terhadap pembelajaran simulasi dengan nilai signifikan sebesar 0.840 ($>0,050$) dan nilai beta (-0.056) berpengaruh negatif (2) motivasi terhadap pembelajaran simulasi dengan nilai signifikan sebesar 0.057 ($>0,050$) dan nilai beta (0.530) berpengaruh negatif. (3) efikasi diri terhadap kompetensi dengan nilai signifikan sebesar 0.000 ($<0,050$) dan nilai beta (0.719) berpengaruh positif. (4) motivasi terhadap kompetensi dengan nilai signifikan sebesar 0.000 ($<0,050$) dan nilai beta (0,281) berpengaruh positif. (5) pembelajaran simulasi terhadap kompetensi dengan nilai signifikan sebesar 0,331 (>0050) dan nilai beta (-0,19) berpengaruh negatif.

Simpulan penelitian bahwa (1) Efikasi diri tidak berpengaruh terhadap pembelajaran simulasi, (2) Motivasi tidak berpengaruh terhadap pembelajaran simulasi, (3) Efikasi diri berpengaruh terhadap kompetensi, (4) Motivasi berpengaruh terhadap kompetensi, (5) Pembelajaran simulasi tidak berpengaruh terhadap kompetensi. Disarankan agar meningkatkan dan mengoptimalkan tingkat efikasi diri ,

motivasi, dan pembelajaran simulasi dengan management yang baik agar tercapai kompetensi yang lebih baik.

ABSTRACT

Yuliani. 2019. "The Simulation Learning Role in Mediating Self-Efficacy and Motivation towards the Competence of Semarang Shipping Science Polytechnic Cadets ". Thesis. Education Management Study Program. Graduate program. Semarang State University. Advisor I Prof. Dr. Fakhruddin, M.pd., Advisor II Dr. Kardoyo, M.Pd

Keywords: Self Efficacy, Motivation, Simulation Learning, Competence.

Cadets competencies can affect the level of output, which is generated in the process of education and learning. The factors that influence competency include self-efficacy, motivation, simulation learning. To find out how big the influence of these variables is to do research. The purpose of the study was to test and analyze the effect of self-efficacy, motivation and simulation learning on the competency of cadets in the Semarang Science Polytechnic.

This study uses a quantitative descriptive approach with correlational design and uses a questionnaire as a data collector. The study population was 172 cadets with a sample of 120 cadets and analysis of data processing using SPSS version 21.

The results showed: (1) self-efficacy towards simulation learning with a significant value of 0.840 (> 0.050) and beta value (-0.056) having a negative effect (2) motivation on simulation learning with significant values of 0.057 (> 0.050) and beta values (0.530) negative effect. (3) self-efficacy of competencies with a significant value of 0.000 (<0.050) and beta values (0.719) have a positive effect. (4) motivation towards competencies with a significant value of 0.000 (<0.050) and beta values (0.281) have a positive effect. (5) simulation learning on competencies with a significant value of 0.331 (> 0050) and beta values (-0.19) have a negative effect.

The conclusions of the study are (1) Self-efficacy does not affect simulation learning, (2) Motivation does not affect simulation learning, (3) Self-efficacy influences competence, (4) Motivation influences competency, (5) Simulation learning does not affect competency . It is recommended to improve and optimize the level of self-efficacy, motivation, and simulation learning with good management in order to achieve better competence.

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tesis yang berjudul “Pengaruh Efikasi Diri, Motivasi dan Pembelajaran Simulasi Terhadap Kompetensi Taruna Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan tesis merupakan pemenuhan salah satu syarat menyelesaikan studi Program PascaSarjana Prodi Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing: Prof. Dr.Fakhrudin,M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan kepada penulis dan Dr. Kardoyo,M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan dukungan, kritik dan saran yang membangun.

Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan tesis ini cukup banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi. Namun semua itu dapat penulis lalui berkat motivasi, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Koordinator Program Studi Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang dan Juga sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Tesis ini
3. Dr. Kardoyo M.Pd, dosen pembimbing II dalam penyusunan tesis ini yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, arahan, dan bimbingan.
4. Seluruh rekan-rekan kuliah Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang khususnya Program Studi Manajemen Pendidikan yang telah memberikan motivasi sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Keluarga dan sahabat – sahabat yang selalu mendukung dalam penyusunan tesis sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya dan lembaga pendidikan pada khususnya.

Semarang, 2019

Yuliani

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN UJIAN TESIS	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Cakupan Masalah.....	9
1.4 Perumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.2 Kajian Teoritis.....	15

2.2.1 Kompetensi.....	15
2.2.2 Pembelajaran Simulasi.....	23
2.2.3 Efikasi Diri.....	26
2.2.4 Motivasi.....	30
2.3 Kerangka Berfikir.....	32
2.4 Hipotesis.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Metode Penelitian.....	40
3.2 Populasi Dan Sampel.....	41
3.3 Variabel Penelitian	43
3.4 Definisi Operasional.....	45
3.5 Instrument dan Teknik pengumpulan Data.....	46
3.6 Uji Kelayakan Instrument	47
3.5.1 Uji Validitas.....	47
3.5.2 Uji Realibilitas.....	52
3.7 Teknik Analisis Data	53
3.7.1 Analisis Deskriptif.....	53
3.7.2 Uji Hasil Persyaratan.....	53
3.7.2.1 Uji Normalitas.....	54
3.7.2.2 Uji Model Fit.....	54
3.7.2.3 Uji R ²	54
3.7.2.4 Uji F.....	55
3.7.3 Uji Hipotesis	55

3.7.3.1 Analisis Regresi Linear Berganda	55
3.7.3.2 Uji t (Parsial)	56
3.7.3.3 Uji Mediating atau Intervening	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1. Hasil Penelitian	59
4.2. Uji Persyaratan	63
4.2.1 Uji Normalitas	63
4.2.2 Uji Model Fit	64
4.2.3 Uji Hipotesis	65
4.2.3.1 Uji R ² (Koefisien Determinasi)	65
4.2.3.2 Uji t (Parsial)	66
4.3 Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	78
5.1 Simpulan	78
5.2 Implikasi	79
5.3 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Penggunaan Simulator	4
Tabel 1.2 Hasil Belajar Taruna Teori.....	4
Tabel 1.3 Hasil Belajar Taruna Praktek	4
Tabel 1.4 Hasil Data Input dan Output Taruna	8
Tabel 2.1 Pola Motivasi	30
Tabel 3.1 Populasi dan Sampel Penelitian	43
Tabel 3.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	44
Tabel 3.3 Penskoran Pilihan Jawaban	46
Tabel 3.4 Uji Validitas Efikasi Diri	48
Tabel 3.5 Uji Validitas Motivasi	49
Tabel 3.6 Uji Validitas Pembelajaran Simulasi	49
Tabel 3.7 Uji Validitas Kompetensi	50
Tabel 3.8 Statistik Reliabilitas	51
Tabel 4.1 Kriteria Variabel Efikasi Diri	58
Tabel 4.2 Kriteria Variabel Motivasi	59
Tabel 4.3 Kriteria Pembelajaran Simulasi	60
Tabel 4.4 Kriteria Variabel Kompetensi	61
Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Non-Parametik <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	62
Tabel 4.6 Uji Statistik F/Anova Model 1.....	63
Tabel 4.7 Uji Statistik F/Anova Model 2	64

Tabel 4.8 Hasil Rangkuman Model	65
Tabel 4.9 Uji t Koefisien Model 1	65
Tabel 4.10 Uji t Koefisien Model 2	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia sangat penting karena semua orang membutuhkan pendidikan, dengan adanya pendidikan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan sumber daya manusia yang dapat menunjang kelangsungan hidupnya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran.

Pembelajaran bertujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 Tahun 2003). Dengan adanya pendidikan diharapkan taruna tidak hanya menerapkan keilmuannya, melainkan harus dapat mengembangkan potensi sehingga pendidikan dapat lebih meningkat.

Dalam pendidikan, metode pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Menurut J.R. David dalam *Teaching Strategies for College Class Room* (1976) ialah *a way in achieving something* “cara untuk mencapai sesuatu”. Dalam pengertian metode pengajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi pembelajaran. Unsur seperti sumber belajar, kemampuan guru dan siswa, media pendidikan, materi pengajaran,

organisasi, waktu tersedia, kondisi kelas, dan lingkungan merupakan unsur-unsur yang mendukung strategi pembelajaran.

Beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya : 1) Ceramah; 2) demonstrasi; 3) diskusi; 4) simulasi; 5) laboratorium; 6) pengalaman lapangan; 7) *brainstorming*; 8) debat; 9) symposium; Selain metode dan proses pembelajaran juga diperlukan efikasi diri dan motivasi yang tinggi untuk mencapai suatu kompetensi.

Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang adalah Pendidikan tinggi negeri dibawah naungan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BPSDM) Kementerian Perhubungan, yang mengemban tugas mendidik dan melatih pemuda-pemudi lulusan SMA IPA/IPS dan SMK jurusan mesin/pelayaran menjadi perwira pelayaran besar dan tenaga ahli kepelabuhan guna memenuhi kebutuhan armada angkutan laut pada sub sektor perhubungan laut dengan program Diploma IV.

Berdasar pada kurikulum Peraturan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Perhubungan Nomor : PK.02/BPSDM-2013 meliputi :

- Program Studi Nautika
- Program Studi Tehnika
- Program Studi KALK (Ketata Laksanaan Angkutan Laut dan Kepelabuhan)

Sebagai tempat mencetak Sumber Daya Manusia yang unggul dibidang pelayaran, Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang tidak hanya mengedepankan pelajaran di kelas, tetapi pelajaran simulator sebagai pelajaran

praktek. Praktek di simulator merupakan hal yang tidak kalah pentingnya dengan pembelajaran di dalam kelas dan bahkan sangat dibutuhkan oleh taruna sebagai persiapan naik ke atas kapal. Salah satu simulator untuk program Nautika tersebut adalah LCHS (*Liquid Cargo Handling Simulator*) yaitu tentang stabilitas kapal. Dengan adanya simulator sebagai tempat praktek, akan memudahkan taruna dan peserta diklat untuk belajar simulasi dari alat yang ada di atas kapal. Sehingga saat sudah berada di atas kapal akan mudah beradaptasi dengan alat-alat dan cara penggunaannya.

Dalam hal ini ada beberapa faktor yang menjadi hambatan yaitu terbatasnya jumlah simulator yang ada dibanding dengan jumlah taruna dan peserta diklat, sehingga diperlukan pengaturan jadwal dalam pemakaiannya, pengajar yang juga sebagai pegawai jarang masuk ke kelas maupun ke simulator dikarenakan padatnya kesibukan yang dimiliki dan terkadang hanya masuk beberapa kali dalam satu semester. Selain daripada itu pelajaran yang seharusnya dilakukan di simulator banyak di teorikan dikelas. Dari situlah tingkat efikasi diri dan motivasi berkurang sehingga kompetensi taruna menjadi menurun.

Untuk menghadapi dunia kerja dan banyaknya`persaingan maka faktor efikasi diri, motivasi dan pembelajaran simulasi saling tergantung dan mempengaruhi satu sama lain dalam peningkatan kompetensi.

Berikut data penggunaan simulator di PIP Semarang tahun 2017 :

Tabel 1.1 Penggunaan Simulator

Bulan Simulator	Fmss	Radar	Lchs	Gmdss	Fmers	P&S
Januari	0	20	21	0	26	0
Februari	10	18	30	0	2	10
Maret	20	0	15	0	10	16
April	0	18	19	0	5	0
Mei	0	23	14	0	13	0
Juni	0	26	5	0	25	0
Juli	0	22	15	0	0	5
Agustus	34	11	21	33	8	2
September	0	28	28	16	8	0
Oktober	0	24	14	0	20	24
November	0	22	0	11	11	0
Jumlah	64	212	182	60	128	57

Sumber Data : Unit Lab. Simulator PIP Semarang

Tabel 1.2 Hasil Belajar Taruna Jurusan Nautika Mata Kuliah Stabilitas Kapal Teori Semester VIII

Kelas	Jumlah Taruna	Standart Kelulusan	Lulus		Belum Lulus	
			Jumlah	%	Jumlah	%
N 8 A	27	65	26	96%	1	4%
N 8 B	28	65	22	79%	6	21%
N 8 C	28	65	22	79%	6	21%
N 8 D	27	65	17	63%	10	37%
Jumlah	110	65%	88	80%	12	20%

Sumber Data : Daftar nilai ujian semester VIII Jurusan nautika Stabilitas Kapal tahun 2012

Tabel 1.3 Hasil Belajar Taruna Jurusan Nautika Mata Kuliah Stabilitas Kapal Praktek Semester VIII

Kelas	Jumlah Taruna	Standart Kelulusan	Lulus		Belum Lulus	
			Jumlah	%	Jumlah	%
N 8 A	27	70	3	11%	24	89%
N 8 B	28	70	18	64%	10	36%
N 8 C	28	70	28	100%	0	0
N 8 D	27	70	27	100%	0	0
Jumlah	110	70%	76	69%	34	31%

Sumber Data : Daftar nilai ujian Taruna semester VIII jurusan nautika Stabilitas Kapal tahun 2012

Dari table 1.2 nilai teori dan table 1.3 nilai praktek, pada table 1.2 nilai teori taruna sudah mencapai target yaitu $\geq 75\%$ dan prosentase nilai teori taruna dengan jumlah semester delapan sebanyak 110 taruna adalah 80%, sehingga dapat dikatakan mencapai target. Sedangkan nilai taruna praktek semester delapan adalah 69%. Pada prosentase nilai praktek ini dapat dikatakan tidak mencapai target, yaitu masih kurang 6%.

Adapun cara penilaian siswa/peserta didik menurut Usman dalam Mudlofir (2016) adalah Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik, yang bila mengacu pada *taxonomi bloom*, bisa diklasifikasi menjadi enam tingkatan yaitu *knowledge* atau *recall* (kemampuan mengingat), *comprehension* (kemampuan memahami), *application* (kemampuan penerapan), *analysis* (kemampuan menganalisis), *synthesis* (kemampuan menggabungkan), dan *evaluation* (kemampuan mengevaluasi). Aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai peserta didik, misalnya sikap terhadap belajar, rasa percaya diri, tanggung jawab dan sejenisnya. Sedangkan aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik peserta didik, baik motorik halus, seperti kemampuan berbicara, menulis, menggambar, mengunting maupun motorik kasar, seperti kemampuan olah raga, kemampuan menggunakan alat, kemampuan memainkan alat music dan sejenisnya.

Menurut Angkowo. R dan Kosasih. A (2007) proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh lima faktor eksternal antara lain (1) bakat belajar, yang termasuk

didalamnya adalah minat pembelajar (2) alokasi waktu yang tersedia untuk belajar berdasarkan standart kompetensi belajarnya, (3) kemampuan individu atau kecerdasan pada pokok materi belajar,(4) kualitas pengajaran yang kondisional, dan (5) lingkungan yang memadai untuk kelangsungan proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi peserta didik dimaksud adalah proses belajar yang dialami siswa, dalam hal ini adalah taruna program nautika dalam kegiatan pembelajaran sedangkan pendidik adalah guru atau dosen dan sumber belajar adalah seluruh potensi yang dimiliki sekolah terdiri dari unsur materi, metode, dan media, serta proses penilaian yang terdapat di sekolah.

Dengan demikian proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang unsur-unsurnya saling terkait dan berpengaruh satu sama lain dalam mencapai tujuan.

Bandura (1986) menarik simpulan sebagai berikut.

“One of its key constructs, self efficacy, have also shown positive result in improving trainee achivement. Self-efficacy is the belief that one has the capability to perform a particular behavior”.

Dunning et al (2004) menarik simpulan sebagai berikut.

A higher education system focused on a student-centred learning approach: what are the learning conditions that influence a student’s self-assessment of their competences in management education? Self-assessment plays a critical role in the learning process as student would benefit from an accurate understanding of their competences.

Johnson dan Smyth (2011) menyimpulkan

“Described a series of strategy workshops that were part of a programme (Taking forward change in technology-enchanced education)”.

Marshall (2012) menarik kesimpulan sebagai berikut :

The contribution made by administrators, such as educational technologists and learning designers to the successful implementation and adoption of e-learning, "cannot be underestimated". Given the complexity of technology strategy development, failure to explore the diversity of attitudes and values of all stakeholders, including academics, administrators and students involved in the adoption of technology, are likely to result in an incomplete picture of any implementation study.

Stockman dan Truyen (2014) menarik simpulan sebagai berikut.

Purpose a theoretical framework which identifies factors that influence the successful implementation of educational technology and the impact that these factors have upon teacher uptake and deployment of these tools in their teaching. The inner factors are intrinsic to the teacher (beliefs, competence and confidence).

Yorke dan Knight (2004) menarik simpulan sebagai berikut.

Employability as a concept that entails four interrelated components of high education, namely, "understanding of subject and broader situations." "Skillful practices" (with the implication that such practices rely on an awareness of and a responsiveness to the context, in contrast to narrowly conceived notions of "key" or "core" skills); "efficacy beliefs" (students theories of self and personal qualities with the emphasis on students having malleable rather than fixed self-theories); and "metacognition" (integrating elements of "learning how to learn," reflection in, on and for practice, and a capacity for self-regulation).

Efikasi diri dapat menciptakan spiral yang positif, yaitu orang dengan efikasi yang tinggi akan menjadi terlibat dalam tugas mereka dan kemudian, pada gilirannya, akan meningkatkan kinerja, mana lebih jauh lagi akan meningkatkan efikasi. Semakin tinggi efikasi diri seseorang, semakin besar pula kepercayaan dari orang tersebut terhadap kesanggupannya untuk berhasil dalam mencapai tujuan. Efikasi diri merupakan faktor yang mempengaruhi peningkatan kompetensi dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan hasil penelitian jumlah data lulusan taruna yang diambil dari administrasi ketarunaan, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.4 Data Input dan Output Jumlah Taruna PIP Semarang

No.	Program	Angkatann	Tahun Masuk	Input			Tahun lulus	Output		
				Nautika	Tehnika	Kalk		Nautika	Tehnika	Kalk
1.	DIV	XL VII	2010	188	176	58	Sept 2014 - Sept 2015	177	58	55
2.	DIV	XL VIII	2011	152	152	63	Sept 2015 - Sept 2017	145	139	56
3.	DIV	XL IX	2012	189	177	60	Sept 2016 - Sept 2017	178	175	58
4.	DIV	L	2013	159	150	63	Sept 2017	47	44	55
Total				688	655	244		547	416	224
%								79	63,5	91,8

Sumber Data : Daftar kelulusan taruna dari tahun masuk 2010 – 2013

Berdasarkan data lulusan di atas dapat disimpulkan bahwa lulusan taruna PIP Semarang belum menampakkan hasil yang memuaskan. Salah satu penyebab yang signifikan mempengaruhi yaitu rendahnya kompetensi taruna yang seharusnya bisa lulus dengan 100% sesuai dengan *input* tetapi data membuktikan bahwa *output* belum memenuhi yaitu dari angkatan XLVII – L untuk nautika 79% , Tehnika 63,5% dan Kalk 91,8%.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana telah disebutkan pada latar belakang masalah kompetensi dipengaruhi oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah efikasi diri, motivasi , pembelajaran simulasi. Ketiga faktor tersebut memberikan pengaruh pada kompetensi taruna. Dari hasil data yang didapat dan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah, sebagai berikut :

1. Terbatasnya simulator dengan jumlah taruna dan peserta diklat.
2. Pengaturan jadwal yang bersamaan.
3. Pengajar yang jarang masuk kelas untuk mengajar.
4. Pembelajaran yang belum optimal, sehingga berpengaruh pada peningkatan kompetensi.

1.3 Cakupan Masalah

Dari fenomena gap dan research gap di atas bahwa kompetensi taruna, dipengaruhi oleh beberapa faktor, juga terbatasnya kemampuan peneliti, waktu dan pendukung lainnya, maka cakupan masalah peneliti dibatasi pada pengaruh efikasi diri, motivasi dan pembelajaran simulasi terhadap kompetensi taruna Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh efikasi diri, motivasi dan pembelajaran simulasi terhadap kompetensi taruna PIP Semarang“ Rumusan masalah tersebut dapat didefinisikan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah proses pengaruh efikasi diri dan motivasi terhadap pembelajaran simulasi ?
2. Apakah proses pengaruh efikasi diri, motivasi dan pembelajaran simulasi terhadap kompetensi ?

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah memperhatikan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk menguji taruna dalam efikasi diri, motivasi dan pembelajaran simulasi terhadap kompetensi taruna politeknik ilmu pelayaran semarang. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

1. Menguji dan menganalisis pengaruh efikasi diri terhadap pembelajaran simulasi taruna di PIP Semarang ?
2. Menguji dan menganalisis pengaruh motivasi terhadap pembelajaran simulasi taruna di PIP semarang ?
3. Menguji dan menganalisis pengaruh efikasi diri terhadap Peningkatan kompetensi taruna PIP Semarang ?
4. Menguji dan menganalisis pengaruh motivasi terhadap peningkatan kompetensi taruna PIP Semarang ?
5. Menguji dan menganalisis pengaruh pembelajaran simulasi terhadap kompetensi taruna PIP Semarang ?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai nilai manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun manfaat yang bersifat praktis. Manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan khususnya sekolah pelayaran di Indonesia yang berkaitan dengan efikasi diri, motivasi, pembelajaran simulasi dan kompetensi taruna. Sehingga pada akhirnya dapat memberikan kepercayaan diri dan mempunyai kompetensi yang baik bagi taruna.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Instansi Pendidikan khususnya sekolah pelayaran, memberikan informasi dalam meningkatkan efikasi diri dan motivasi sehingga taruna dapat memiliki kompetensi yang tinggi dalam pendidikan.
- 2) Bagi Dosen, memberikan informasi bahwa untuk meningkatkan kompetensi taruna dibutuhkan efikasi diri dan motivasi.
- 3) Bagi taruna, untuk mendapatkan hasil pendidikan dengan kompetensi yang baik dengan efikasi diri dan motivasi yang tinggi dalam belajar khususnya pembelajaran simulasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengaruh efikasi diri, motivasi dan pembelajaran simulasi terhadap kompetensi . Menurut Lopez et al (2014) dalam jurnal “*Self-assessment of competences in management education*” membahas kebutuhan teoritis dan praktis untuk penelitian mengenai kondisi pembelajaran yang mempengaruhi penilaian siswa terhadap kompetensi mereka dalam manajemen pendidikan.

Secara teoritis memperkenalkan model yang mengintegrasikan berbagai kondisi pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan belajar afektif siswa dan peran guru yang mungkin memiliki pengaruh terhadap penilaian diri siswa terhadap kompetensi mereka di bidang manajemen. Hasil Penelitian menunjukkan pentingnya motivasi belajar siswa untuk pengembangan profesional, *self-efficacy* serta peran penting guru dalam penilaian diri siswa atas kompetensi mereka.

Carolyn (2010), dalam jurnal “*Changes in achievement goals and competence perceptions across the college semester*” melakukan penyelidikan hubungan antara perubahan persepsi kompetensi dan perubahan dalam pencapaian tujuan di semester kuliah bagi siswa terdaftar dalam kursus psikologi. Dua tipe dari persepsi kompetensi yang diperiksa. Efikasi diri untuk pembelajaran dan

kemampuan berpikir normative. Perubahan dalam kemampuan berfikir normative diprediksi terkait perubahan dalam tujuan kinerja, tapi bukan tujuan penguasaan. Karena tujuan penguasaan bergantung pada standar *self-referent* mengevaluasi kemampuan yang memprediksi perubahan *self-efficacy* untuk belajar yang berhubungan dengan perubahan dalam penguasaan tujuan dan perubahan tujuan kinerja pembelajaran bisa mengarah pada demonstrasi kompetensi unggul.

Nansubuga and Munene (2013) dalam jurnal “ *Reflecting on competences to increase role clarity during service delivery in a third world setting* “ melakukan penelitian untuk mengetahui kontribusi refleksi yang berhubungan kuat antara kompetensi eksplisit dan kejelasan peran saat refleksi digunakan sebagai alat untuk mengartikulasikan kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Penelitian tersebut menghasilkan hubungan yang positif yang signifikan antara refleksi dan kompetensi eksplisit yang menunjukkan pentingnya mengartikulasikan pengetahuan untuk mengembangkan kompetensi eksplisit yang akan meningkatkan kejelasan peran.

Donik et al (2015) dalam jurnal internasional “*Employability of nursing care graduates*“ melakukan penelitian pada sebuah institusi di Slovenia, untuk keperawatan yang mulai mengeksplorasi peluang kerja dalam asuhan keperawatan sehubungan dengan pencapaian kompetensi dari sudut pandang siswa dan pengusaha. Dengan menggunakan questioner yang dibagikan kepada siswa perawat penuh dan paruh waktu yang hadir pada tahun studi terakhir di lima fakultas kesehatan yang berbeda di Slovenia. Hasil penelitian antara Uji *Mann-Whitney* dan *Wilcoxon Rank* menunjukkan bahwa atasan umumnya menilai

kompetensi dengan yang lebih tinggi kelas rata-rata dibandingkan dengan siswa dan perbedaan ini signifikan secara statistik dapat diamati antara "rata-rata kelas" dan "kompetensi".

Fahrudinova et al (2016) dalam jurnal Internasional "*The foemation of foreing communicative competence as the basis of professional competence of future teacher of foreing language*" dalam jurnal peneliti melakukan penelitian eksperimental mengenai pembentukan kompetensi komunikatif bahasa asing mahasiswa sebagai basis kompetensi profesional guru bahasa asing. Metode utama pembentukan kompetensi komunikatif asing adalah teknologi interaktif, seperti permainan peran dan permainan bisnis, proyek, diskusi, brainstorming, adaptasi budaya (*culture assimilator*), melalui permainan situasional dan simulasi. Hasilnya memuaskan tentang efektivitas pendekatan berbasis kompetensi dan interkatif dalam pembentukan kompetensi komunikatif bahasa asing siswa.

Kirillova and Ibragimov (2016) dalam jurnal Internasional "*The inclusive competence of future teacher*" penelitian tentang kompetensi inklusi di kalangan siswa jurusan pedagogis tahun lalu, yang berkaitan dengan komponen kompetensi inklusif dikembangkan secara kognitif, refleksif dan personal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bagi sebagian besar siswa, komponen refleksif dari kompetensi inklusif agak tercipta, personal dan kognitif tidak tercukupi.

2.2 Kajian Teoritis

Pada bagian ini akan diuraikan teori tentang efikasi diri, motivasi, pembelajaran simulasi dan kompetensi.

2.2.1 Kompetensi

Teori Thorndike belajar adalah hubungan antara stimulus dan respon. Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi atau berbuat, sedangkan Respon adalah tingkah laku yang muncul dikarenakan adanya stimulus. Oleh sebab itu teori koneksionisme juga disebut "*Stimulus and Respon Bond Theory*" dan "*Stimulus and Respon Psychology of learning*" atau dikenal dengan "*Trial and error Learning*" Stimulus adalah Suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk bereaksi atau berbuat. Respon adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang . Adapun ciri - ciri belajar dengan *trial and error* adalah :

1. Ada motif pendorong aktivitas
2. Ada berbagai respon terhadap situasi
3. Ada eliminasi respon-respon yang gagal atau salah
4. Ada kemajuan reaksi-reaksi mencapai tujuan

Hukum- hukum yang digunakan Edward L. THORNDIKE adalah hukum latihan dan hukum efek. Menurut Thorndike praktek pendidikan harus dipelajari searah

ilmiah. Praktek pendidikan harus dihubungkan dengan proses belajar. Menurutnya mengajar yang baik adalah tahu apa yang hendak diajarkan, artinya tahu materi apa yang akan diberikan, respon apa yang akan diharapkan.

Hukum-hukum yang digunakan Edward Lee Thorndike

Adapun dari hasil percobaan Thorndike maka dikenal 3 hukum pokok, yaitu:

1. Hukum latihan (*Law of Exercise*)

Hukum ini mengandung 2 hal yaitu :

1. *The Law of Use*, yaitu Hukum yang menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi kuat bila sering digunakan. Dengan kata lain bahwa hubungan antara stimulus dan respon itu akan menjadi kuat semata-mata karena adanya latihan.

Hukum *The Law of Use* menjelaskan bahwa semakin sering suatu hal dilakukan, maka akan semakin mahir dalam hal tersebut.

2. *The Law of Disuse*, yaitu suatu hukum yang menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi lemah bila tidak ada latihan. Karena sifatnya yang melemahkan hubungan tersebut.

Hukum *The Law of Disuse* menjelaskan bahwa semakin lama suatu hal tidak dilakukan, maka akan lupa akan hal tersebut.

Maksud dari hukum latihan (*Law of Exercise*) adalah semakin sering suatu pengetahuan yang telah terbentuk akibat terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon dilatih (digunakan), maka ikatan tersebut akan semakin kuat, jadi hukum ini menunjukkan prinsip utama belajar adalah pengulangan, semakin sering suatu materi pelajaran diulang, materi pelajaran tersebut akan semakin kuat tersimpan dalam ingatan.

Contoh teori hukum latihan (*law of Exercise*) adalah Dalam jurusan Pelayaran , ada beberapa mata kuliah yang saling berhubungan setiap semesternya seperti stabilitas kapal (semester 2, 3, 7 dan 8). Dari mata pelajaran tersebut taruna tidak boleh melupakan pelajaran sebelumnya, karena pelajaran tersebut saling berhubungan, secara tidak langsung mengharuskan taruna untuk mengulang mata kuliah sebelumnya.

2. Hukum Akibat (*Law of Effect*)

Hukum ini juga berisikan 2 hal, yaitu :

1. Suatu tindakan atau perbuatan yang menghasilkan rasa puas (menyenangkan) akan cenderung diulang, sebaliknya suatu tindakan (perbuatan) menghasilkan rasa tidak puas (tidak menyenangkan) akan cenderung tidak diulang lagi. Hal ini menunjukkan bagaimana pengaruh hasil perbuatan itu sendiri.
2. Dalam pendidikan, hukum ini diaplikasikan dalam bentuk hadiah dan hukuman cenderung menyebabkan seseorang menghentikan perbuatan, atau tidak mengulangi perbuatan.

Hukum Akibat (*Law of effect*) menjelaskan bahwa Apabila kita mempelajari sesuatu dan semakin lama kita menjadi mahir dalam hal tersebut, tentulah kita akan semakin rajin dan semangat untuk memperdalam hal tersebut, dan begitu juga sebaliknya. Bila kita sudah mempelajari sesuatu hal tapi kita tidak menyukai ataupun tidak juga menguasai hal tersebut, pastilah kita akan jenuh dan malas untuk melanjutkannya.

Contoh teori hukum akibat (*Law of effect*) Apabila seorang taruna tidak mengerti tentang pelajaran stabilitas kapal yang dijelaskan oleh dosennya dan kemudian taruna belajar sendiri dengan taruna yang pandai stabilitas kapal dengan tekun sehingga taruna menjadi mengerti. Tetapi jika taruna dengan belajar sendiri dengan taruna yang pandai tetap tidak bisa, maka akan menjadi jenuh dan malas sehingga menjadi masa bodoh terhadap mata kuliah tersebut.

3. Hukum Kesiapan (*The Law of readiness*)

Hukum ini menjelaskan tentang kesiapan individu dalam melakukan sesuatu. Yang dimaksud dengan kesiapan adalah kecenderungan untuk bertindak. Agar proses belajar mencapai hasil yang sebaik-baiknya, maka diperlukan adanya kesiapan organisme yang bersangkutan untuk melakukan belajar tersebut. Ada 3 keadaan yang menunjukkan berlakunya hukum ini, yaitu:

1. Bila pada organisme adanya kesiapan untuk bertindak atau berperilaku, dan bila organisme itu dapat melakukan kesiapan tersebut, maka organisme akan mengalami kepuasan.

Maksud dari keadaan hukum ini adalah apabila ada kesiapan untuk melakukan suatu aktivitas, dan organisme itu dapat melaksanakan kesiapannya, maka organisme tersebut akan mengalami kepuasan.

2. Bila pada organisme ada kesiapan organisme untuk bertindak atau berperilaku, dan organisme tersebut tidak dapat melaksanakan kesiapan tersebut, maka organisme akan mengalami kekecewaan.

Maksud dari keadaan hukum ini adalah apabila ada kesiapan untuk melakukan suatu aktivitas, tetapi organisme itu tidak dapat melaksanakan kesiapannya maka organisme tersebut akan mengalami kekecewaan atau frustrasi.

3. Bila pada organisme tidak ada persiapan untuk bertindak dan organisme itu dipaksa untuk melakukannya maka hal tersebut akan menimbulkan keadaan yang tidak memuaskan.

Maksud dari keadaan hukum ini adalah apabila tidak ada kesiapan untuk melakukan suatu aktivitas tapi disuruh melaksanakannya maka akan menimbulkan keadaan yang tidak memuaskan. Jika suatu organisme didukung oleh kesiapan yang kuat untuk memperoleh stimulus maka pelaksanaan tingkah laku akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat. Hukum ini pada intinya menyatakan bahwa belajar akan berhasil apabila taruna benar-benar telah siap untuk belajar. Dengan perkataan lain, apabila suatu materi pelajaran diajarkan kepada taruna yang belum siap untuk mempelajari materi tersebut tidak akan ada hasilnya.

Maksud dari Hukum kesiapan (*Law of readiness*) adalah sebelum melakukan sesuatu pastilah setiap individu mempersiapkan segala hal yang diperlukan dan membantu untuk melakukan sesuatu tersebut. Dan ketika dia melakukan sesuatu tersebut pastilah akan terasa mudah karena kita telah mempersiapkan dirinya, Inilah yang disebut dengan hukum kesiapan dalam teori belajar (yaitu semakin siap suatu organisme memperoleh perubahan tingkah laku

maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat).

Contoh hukum kesiapan (*law of Readiness*) adalah Setiap taruna harus datang tepat waktu sesuai dengan jadwal yang ada, sekalipun jadwal tersebut terlalu pagi ataupun bertubrukan dengan jam waktu makan siang, apabila taruna tersebut telat, dia harus menerima hukuman seperti push up di depan kelas bahkan dianggap tidak masuk walau sudah hadir dikelas.

Faktor – faktor yang mempengaruhi Hal Belajar

Dalam belajar, banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu :

a. Faktor-Faktor Stimuli Belajar

Stimuli belajar adalah Segala hal di luar individu yang merangsang individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimuli mencakup materiil, penegasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima atau dipelajari oleh pelajar.

Faktor-faktor metode belajar

Metode yang dipakai oleh guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar. Faktor-faktor metode belajar menyangkut hal-hal berikut:

a. Kegiatan berlatih atau praktek

- b. *Overlearning* dan Drill
- c. Resitasi Selama belajar
- d. Pengenalan tentang hasil-hasil belajar
- e. Belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian
- f. Penggunaan modalitas indra
- g. Bimbingan dalam belajar
- h. Kondisi-kondisi Insentif

Teori belajar selalu bertolak dari sudut pandang psikologi belajar tertentu. Dengan berkembangnya psikologi dalam pendidikan, maka berbarengan dengan itu bermunculan pula berbagai teori tentang belajar. Beberapa aliran psikologi pendidikan yang bermunculan dengan teori-teori belajar, yaitu :

1. Teori-teori belajar psikologi Behavioristik

Teori belajar psikologi behavioristic dikemukakan oleh para psikologi behavioristic yang sering disebut "*contemporary behaviorists*" atau juga disebut "*S-R psychologists*". Mereka berpendapat, bahwa tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh ganjaran (*reward*) atau penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan. Dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavioral dengan stimulasinya.

Guru- guru yang menganut pandangan ini berpendapat, bahwa tingkah laku murid-murid merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan mereka pada

masa lalu dan sekarang dan bahwa segenap tingkah laku adalah merupakan hasil belajar. Kita dapat menganalisis kejadian tingkah laku dengan jalan mempelajari latar belakang penguatan (*reinforcement*) terhadap tingkah laku tersebut.

2. Teori- teori belajar Psikologi Kognitif

Para ahli sebelumnya mengenai belajar sebagai proses hubungan *stimulus-response-reinforcement*. Mereka berpendapat bahwa, tingkah laku seseorang tidak hanya dikontrol oleh *reward* dan *reinforcement*. Para ahli jiwa aliran Kognitifis berpendapat bahwa tingkah laku seseorang senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi di mana tingkah laku itu terjadi.

Dalam situasi belajar, seseorang terlibat langsung dalam situasi itu dan memperoleh *insight* untuk pemecahan masalah. Kaum kognitifis berpandangan bahwa tingkah laku seseorang lebih bergantung pada *insight* terhadap hubungan-hubungan yang ada di dalam suatu situasi.

3. Teori-teori Belajar dari Psikologi Humanistik

Psikologi humanistic terutama tertuju pada masalah bagaimana tiap-tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan kepada pengalaman-pengalaman mereka sendiri. Menurut para pendidik aliran humanistik penyusunan dan penyajian materi pelajaran harus sesuai dengan perasaan dan perhatian siswa.

Tujuan utama para pendidik ialah membantu siswa dalam hal ini adalah taruna untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu

mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantunya dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada pada diri mereka. (Hamachek, 1997)

Dari Teori dan hukum Thorndike menyatakan bahwa kompetensi sangat berpengaruh dan berhubungan dengan proses pembelajaran , baik dengan teori ataupun praktek dan dengan adanya teori-teori para ahli yang dapat menimbulkan tingkat efikasi diri dan kompetensi para siswa khususnya taruna.

2.2.2 Pembelajaran Simulasi

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau ketrampilan tertentu.

Metode Simulasi bertujuan untuk : 1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) melatih memecahkan masalah, 4) meningkatkan keaktifan belajar, 5) memberikan motivasi belajar kepada siswa, 6) melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, 7) menumbuhkan daya kreatif siswa, dan 8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi (Depdiknas:2004).

Simulasi bisa menstimulasi pembelajaran mengenai (1) kompetensi, (2) kerja sama, (3) empati, (4) sistem sosial, (5) konsep, (6) Skill, (7) kemandirian, (8) menjalani hukuman, (9) peran kesempatan/peluang, (10) kemampuan untuk berfikir kritis (menguji strategi alternative dan mengantisipasi hal-hal lain) dan membuat keputusan (Nesbitt (Joyce&Weil), 1971).

Jenis – Jenis Model Simulasi

Model Simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut :

a. Sociodrama

Sociodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia . Dalam pembelajarannya yang dilakukan oleh kelompok untuk melakukan aktivitas belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah individu sebagai makhluk sosial. Misalnya, hubungan anak dan orangtua, antara siswa dengan teman kelompoknya. Sociodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

b. Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik

tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialami.

c. Role playing

Role Playing atau bermain peran adalah metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan/direncanakan sebelumnya. Simulasi ini lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingatkan atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa yang aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang.

d. Peer teaching

Peer teaching merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru. Selain itu *peer teaching* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi pembelajaran.

e. Simulasi game

Simulasi game merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan. Dalam pembelajaran ini taruna bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai belajar membuat suatu keputusan.

2.2.3 Efikasi Diri

Teori *Self Efficacy* Bandura adalah kemampuan generative yang dimiliki individu meliputi kognitif, sosial dan emosi. Kemampuan individu tersebut harus dilatih dan diatur secara efektif untuk mencapai tujuan individu. Hal ini Bandura memiliki kemampuan berbeda dengan mampu mengorganisasikan strategi yang sesuai dengan tujuan serta menyelesaikan strategi tersebut dengan baik walaupun dalam keadaan yang sulit.

Faktor – faktor yang mempengaruhi *self-efficacy* menurut Bandura

a. Pengalaman keberhasilan (*Mastery Experience*)

Pengalaman keberhasilan merupakan sumber yang sangat berpengaruh dalam *efficacy*, karena hal tersebut memberikan bukti secara otentik apakah seseorang akan sukses. Sehingga pengalaman keberhasilan yang didapatkan oleh individu meningkatkan *self-efficacy* individu tersebut sedangkan kegagalan menurunkan *self efficacy*. Keberhasilan menghasilkan kekuatan dan kepercayaan diri. Pengalaman keberhasilan individu lain tidak dapat mempengaruhi *self efficacy* pada diri sendiri, tetapi apabila pengalaman keberhasilan itu dari dirinya maka akan mempengaruhi peningkatan *self-efficacy*.

b. Pengalaman orang lain (*Vicarious Experience or Modeling*)

Individu tidak dapat hanya mengandalkan pengalaman keberhasilan sebagai sumber informasi tentang kemampuan mereka. Penilaian efikasi merupakan bagian yang dipengaruhi oleh pengalaman orang lain sebagai contoh

untuk mencapai keberhasilan. *Modelling* merupakan cara lain yang efektif untuk menunjukkan kemampuan efikasi individu. Kemampuan individu dinilai dari aktifitas yang dihasilkan dengan indicator yang memuaskan.

c. Persuasi Verbal (*Verbal Persuasion*)

Persuasi verbal berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat keyakinan mengenai kemampuan yang dimiliki individu dalam mencapai tujuan. Individu yang diyakinkan secara verbal bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menguasai tugas-tugas yang diberikan cenderung berusaha secara maksimal dan mempertahankannya.

d. Keadaan Fisiologis dan Afektif (*Physiological and Affective State*)

Informasi kemampuan individu sebagian besar didapatkan dari somatic yang diteruskan ke fisiologis dan afektif. Indikator somatic individu sangat relevan dalam kesehatan fisik, fungsi kesehatan dan *coping* dengan stress. Menurut Bandura *Treatment* yang menghilangkan reaksi emosional melalui pengalaman keberhasilan dapat meningkatkan keyakinan keberhasilan dengan memperbaiki perilaku yang sesuai pada kinerja. Stress dapat mengurangi *self-efficacy* pada diri individu, jika tingkat stress individu rendah maka tinggi *self-efficacy* sebaliknya jika stress tinggi maka *self-efficacy* pada individu rendah.

Dimensi *Self-efficacy*

Self-efficacy memiliki beberapa dimensi yang mempunyai implikasi penting pada kinerja, artinya *self-efficacy* bersifat spesifik dalam tugas dan situasi

yang dihadapi. Bandura dalam self-efficacy ada tiga dimensi yaitu *Magnitude*, *Generality*, *Strenght*.

a. *Magnitude* atau *level*

Magnitude atau *level* yaitu persepsi individu mengenai kemampuannya yang menghasilkan tingkah laku yang akan diukur melalui tingkat tugas yang menunjukkan variasi kesulitan tugas. Tingkatan kesulitan tugas tersebut mengungkapkan dimensi kecerdikan, tenaga, akurasi, produktivitas atau regulasi diri yang diperlukan untuk menyebutkan beberapa dimensi perilaku kinerja.

Individu yang memiliki tingkat yang tinggi memiliki keyakinan bahwa ia mampu mengerjakan tugas-tugas yang sukar juga memiliki *self-efficacy* yang tinggi sedangkan individu dengan tingkat yang rendah memiliki keyakinan bahwa dirinya hanya mampu mengerjakan tugas-tugas yang mudah serta memiliki *self-efficacy* yang rendah.

b. *Generality*

Self-efficacy juga berbeda pada generalisasi artinya individu menilai keyakinan mereka berfungsi di berbagai kegiatan tertentu. Generalisasi memiliki perbedaan dimensi yang bervariasi yaitu:

1. Derajat kesamaan aktivitas
2. Modal kemampuan ditunjukkan (tingkah laku, kognitif, afektif)
3. Menggambarkan secara nyata mengenai situasi

4. Karakteristik perilaku individu yang ditunjukkan

Penilaian ini terkait pada aktivitas dan konteks situasi yang mengungkapkan pola dan tingkatan umum dari keyakinan orang terhadap keberhasilan mereka. Keyakinan diri yang paling mendasar adalah orang yang berada disekitarnya dan mengatur hidup mereka serta perasaan mampu yang dimiliki seseorang sebagai tindakan yang dimilikinya untuk menguasai tugas dalam kondisi tertentu.

c. Strength

Strength artinya kekuatan, keyakinan diri yang lemah disebabkan tidak terhubung oleh pengalaman, sedangkan orang-orang yang memiliki keyakinan yang kuat, mereka akan bertahan dengan usaha mereka meskipun ada banyak kesulitan dan hambatan. Individu tersebut tidak akan kalah oleh kesulitan, karena kekuatan pada *self-efficacy* tidak selalu berhubungan terhadap pilihan tingkah laku.

Individu dengan tingkat kekuatan tinggi akan memiliki keyakinan yang kuat akan kompetensi diri sehingga tidak mudah menyerah atau frustrasi dalam menghadapi rintangan dan memiliki kecenderungan untuk berhasil lebih besar dari pada individu dengan kekuatan yang rendah. Dimensi ini mencakup pada derajat kemantapan individu terhadap keyakinannya. Kemantapan inilah yang menentukan ketahanan dan keuletan individu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dimensi *self-efficacy* itu meliputi : Taraf kesulitan tugas yang dihadapi individu dan individu yakin mampu

mengatasinya, variasi aktivitas sehingga penilaian tentang *self-efficacy* dapat diterapkan, dan kekuatan dari *self-efficacy* individu ketika menghadapi suatu permasalahan.

2.2.4 Motivasi

Newstorm dan Davis dalam Usman (2014) memberikan pola motivasi dengan asumsi bahwa setiap manusia cenderung mengembangkan pola motivasi tertentu sebagai hasil dari lingkungan budaya tempat manusia hidup. Empat pola motivasi yang sangat penting adalah prestasi, afiliasi, kompetensi dan kekuasaan. Keempat pola tersebut dijelaskan oleh table berikut ini :

Tabel 2.1 Pola Motivasi

Pola Motivasi	Keterangan
Prestasi	Dorongan untuk mengatasi tantangan, untuk maju, untuk berkembang, untuk mendapatkan yang terbaik, menuju pada kesempurnaan
Afiliasi	Dorongan untuk berhubungan dengan orang lain secara efektif atas dasar sosial, dorongan ingin memiliki sahabat sebanyak-banyaknya.
Kompetensi	Dorongan untuk mencapai hasil kerja dengan kualitas tinggi, dorongan untuk mencapai keunggulan kerja, ketrampilan memecahkan masalah, dan berusaha keras untuk berinovasi, tidak mau kalah dengan hasil kerja orang lain.
Kekuasaan	Dorongan untuk mempengaruhi orang dan situasi

Sumber : Manajemen edisi 4 (Usman 2014)

Dalam teori Mc. Clelland's Achievment Motivation Theory atau teori motivasi prestasi McClelland mengemukakan bahwa individu mempunyai

cadangan energy potensial, bagaimana energy ini dilepaskan dan dikembangkan tergantung pada kekuatan atau dorongan motivasi individu dan situasi serta peluang yang tersedia.

Tiga dari kebutuhan McClland ialah :

1. Kebutuhan akan prestasi (*need of achievement*) disingkat *n ach*, Motivasi berprestasi ialah dorongan dari dalam diri untuk mengatasi segala tantangan dan hambatan dalam upaya mencapai tujuan.
2. Kebutuhan akan afiliasi (*need of affiliation*) disingkat *n aff*, motivasi afiliasi ialah dorongan untuk berhubungan dengan orang lain atau dorongan untuk memiliki sahabat sebanyak-banyaknya.
3. Kebutuhan akan kekuasaan (*need of power*) disingkat *n pow*, motivasi berkuasa ialah dorongan untuk memengaruhi orang lain agar tunduk kepada kehendaknya.

Perilaku yang berhubungan dengan tiga motif social dari McClland menurut yang dikembangkan oleh tim *Achievement Motivation Training* (AMT) Massachuset memiliki indicator sebagai berikut.

Orang yang motif berprestasi tinggi bercirikan : bertanggung jawab atas segala perbuatannya, berusaha mencari umpan balik atas segala perbuatannya berani mengambil resiko dengan penuh perhitungan, berusaha melakukan sesuatu secara inovatif dan kreatif, pandai mengatur waktu, bekerja keras dan bangga dengan hasil yang dicapai.

Orang yang motif bersahabatnya tinggi bercirikan : lebih suka bersama, sering berkomunikasi dengan orang lain, lebih mengutamakan hubungan pribadi daripada tugas kerja, selalu bermusyawarah untuk mufakat, lebih efektif apabila bekerja sama dengan orang lain.

Orang yang motif berkuasanya tinggi bercirikan : sangat aktif menentukan arah kegiatan organisasi, sangat peka terhadap pengaruh antar pribadi dan kelompok, mengutamakan *prestise*, mengutamakan tugas kerja daripada hubungan pribadi, suka memerintah dan mengancam dengan sanksi.

2.3 Kerangka Berfikir

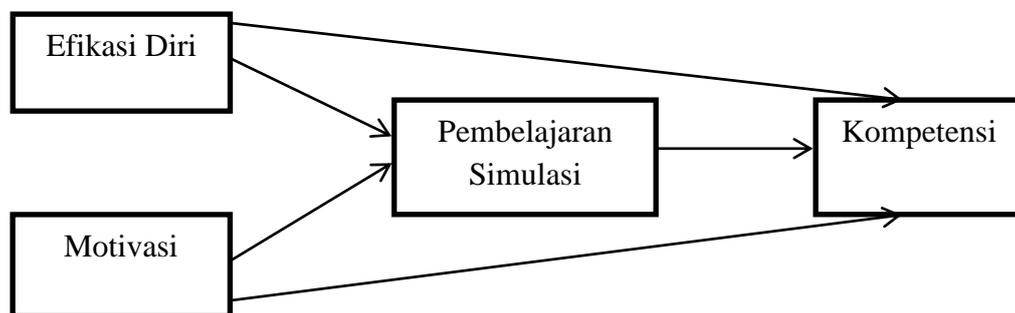
Kompetensi dalam pendidikan sangat diperlukan, dengan adanya kompetensi yang baik akan meningkatkan kualitas pendidikan. Banyak faktor yang mempengaruhi kompetensi taruna seperti efikasi diri, motivasi dan pembelajaran simulasi dari ketiga variabel itu dapat berpengaruh terhadap kompetensi taruna.

1. Hubungan antara Efikasi Diri dengan Pembelajaran Simulasi

Mc Quiggan et al (2006) “ *Modeling self-efficacy in intelligent tutoring systems: An inductive approach*” mengatakan *Self-efficacy* adalah keyakinan individu tentang kemampuannya untuk berkinerja baik dalam situasi tertentu karena siswa yang berkemampuan efektif adalah pembelajar yang efektif, yang memiliki sistem bimbingan cerdas dengan kemampuan untuk mendiagnosis kemandirian diri dapat menyebabkan peningkatan pedagogi. *Self efficacy*

dipengaruhi oleh keadaan afektif. Data fisiologis dapat digunakan untuk memprediksi tingkat *self-efficacy* siswa.

Penelitian menyelidiki pendekatan induktif untuk membangun model *self-efficacy* secara otomatis yang dapat digunakan saat *runtime* untuk menginformasikan keputusan pedagogis. Laporan tentang dua empiris komplementer. Dalam studi pertama, dua keluarga Model *self-efficacy* diinduksi: Model *self-efficacy* diinduksi : model *self-efficacy* statis, yang dipelajari semata-mata dari data pra-uji (tidak intrusif dikumpulkan), dan model *self-efficacy* dinamis yang dipelajari dari data pra tes maupun data fisiologis *runtime* yang dikumpulkan dengan *apparatus biofeedback*. Dalam studi empiris kedua, desain eksperimental serupa diterapkan pada lingkungan belajar berpusat naratif interaktif.. Hasil studi empiris pertama 86,9% dan studi empiris kedua 87,3%.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2. Hubungan antara Motivasi terhadap Pembelajaran Simulasi

Russ, T.L (2011) dalam jurnal "*An exploratory study of an experiential change program's impact on participants' affective outcomes*" menyatakan tujuan penelitian eksplorasi untuk menguji dampak dari program perubahan pengalaman

organisasi (ECP) pada hasil afektif dan menguji lima hasil afektif : penyelarasan organisasi, keterlibatan organisasi, identifikasi organisasi, motivasi untuk berubah dan motivasi kerja. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan di semua lima hasil afektif dengan penyelarasan organisasi yang menunjukkan perubahan terbesar.

3. Hubungan antara Efikasi Diri terhadap Kompetensi

Hodges (2008) "*Self-efficacy in the Context of Online Learning Environments*" melakukan pengujian konstruk *self-efficacy* dalam konteks lingkungan belajar online. *Self-efficacy* didefinisikan sebagai kepercayaan pada kemampuan seseorang untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang dibutuhkan untuk menghasilkan pencapaian yang diberikan (Bandura, 1997). Secara tradisional, empat sumber utama pengembangan *self-efficacy* adalah pengalaman master yang aktif, pengalaman perwakilan, persuasi verbal, dan keadaan fisiologis dan afektif (Bandura, 1997). Penelitian tentang *self efficacy* dan penggunaan computer dalam situasi pembelajaran telah disertakan untuk memperluas basis literature.

Efikasi diri adalah keyakinan seseorang bahwa ia mampu melakukan tugas tertentu dengan baik. Efikasi diri memiliki keefektifan yaitu individu mampu menilai dirinya memiliki kekuatan untuk menghasilkan sesuatu yang diinginkan. Tingginya efikasi diri yang dipersepsikan akan memotivasi individu secara kognitif untuk bertindak secara tepat dan terarah, terutama apabila tujuan yang hendak dicapai merupakan tujuan yang jelas.

Menurut Bandura (dalam Aprian,2012) efikasi diri pada individu dapat dianalisa berdasarkan dimensinya, meliputi; (1) *magnitude* (tingkat kesulitan); yakni berhubungan dengan tingkat kesulitan tugas. Jika seseorang dihadapkan pada tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitan yang ada, maka pengharapannya akan jatuh pada tugas-tugas yang bersifat mudah, sedang, dan sulit; (2) *generality* (luas bidang perilaku); yakni menjelaskan keyakinan individu untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dengan tuntas dan baik. Setiap individu memiliki keyakinan kemampuan yang berbeda-beda sesuai dengan ruang lingkup tugas yang berbeda pula; dan (3) *strength* (kekuatan keyakinan); yakni berhubungan dengan derajat kemantapan individu terhadap keyakinannya.

Menurut Fernandez (2013) dalam jurnal “ *Teaching Media Competence in the classroom: Television, advertising and film*” mengatakan bahwa kita berada dalam “*liquid*” budaya informasi, dimana media, teknologi dan Web 2.0 memiliki efek yang relevan. Dan menganggap bahwa kompetensi media memiliki tiga aspek utama atau area untuk diajarkan, dan di dalamnya masing-masing dapat mencakup beberapa dimensi pengetahuan (industry media, teknologi, bahasa, proses produksi, akses terhadap informasi), pemahaman (ideologi dan nilai) dan ekspresi (komunikasi, penciptaan, partisipasi warga). Yang bertujuan melatih peserta didik dalam interpretasi aktif dan kritis terhadap media massa.

Menurut Cornelia et al (2015) dalam jurnal “*The Role of Romanian Universities in increasing Graduates ,Employability. Curriculum Management and Development of Competences Required by the Labor Market*” mengatakan dalam pengajaran dan pembelajaran di Orderto memfasilitasi perolehan

kompetensi dan mengembangkan kemampuan untuk menggunakan media dan teknologi baru. Hasil penelitian sebelumnya dimana kami ingin mengidentifikasi siswa mengenai kebutuhan pengembangan dengan menggunakan teknologi pembelajaran baru. Untuk mengidentifikasi kompetensi dan kemampuan lulusan muda yang memahami peran universitas dalam membangun sumber daya manusia.

4. Hubungan antara Motivasi terhadap Kompetensi

Menurut Makransky et al (2016) dalam jurnal “ *Virtual Simulations as Preparation for Lab Exercises : Assessing Learning of key Laboratory Skills in Microbiology and Improvement of Essential Non-Cognitive Skills*” Mengatakan sebanyak 189 siswa yang berpartisipasi dalam kursus biologi sarjana secara acak dipilih menjadi vLAB (*Virtual Laboratory Simulation*). Semua siswa secara buta dinilai pada kemampuan mereka untuk melakukan teknik di laboratorium fisik, dan diberikan pra dan pasca tes untuk menentukan pengetahuan mereka tentang mikrobiologi, motivasi intrinsik untuk mempelajari mikrobiologi, dan self-efficacy di bidang mikrobiologi sebelum dan sesudah percobaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok pada nilai laboratorium mereka dan kedua kelompok memiliki peningkatan serupa dalam pengetahuan mikrobiologi, motivasi intrinsik untuk mempelajari mikrobiologi serta self efficacy di bidang mikrobiologi.

5. Hubungan antara Pembelajaran Simulasi Terhadap Kompetensi

Menurut Degeng (1989) secara lengkap ada tiga komponen yang perlu diperhatikan dalam mendeskripsikan strategi penyampaian pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- (1). Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang disampaikan kepada siswa, baik berupa orang, alat, ataupun bahan.
- (2). Interaksi siswa dengan media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan belajar.
- (3). Bentuk (struktur) belajar mengajar adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada apakah siswa belajar dalam kelompok besar, kelompok kecil, perseorangan ataukah belajar mandiri.

a. Media Pembelajaran

Menurut Martin dan Briggs (1986), media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media bisa berupa perangkat keras seperti computer, televisi, proyektor dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut.

Pollock dan Reigeluth (1992) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (pengajar, instruktur, tutor bermain peran, kegiatan kelompok *field trip*); (2) media berbasis cetak (buku, buku latihan (*workbook*), dan modul; (3) media berbasis visual (buku, bagan, grafik, peta,

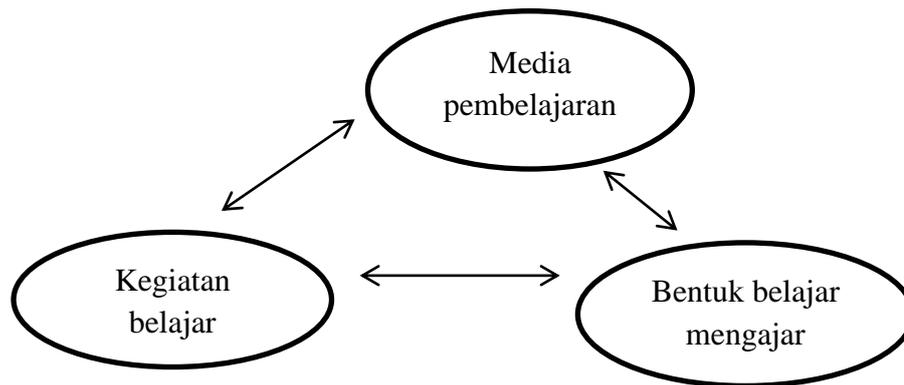
gambar, transparansi, *slide*); (4) media berbasis audio visual (video, film, program *slide tape*, dan televisi; (5) media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, *hypertext*).

b. Interaksi Siswa dengan Media

Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, akan tumbuh interaksi antara media pembelajaran dan siswa dalam belajar. Adanya interaksi positif antara media pembelajaran dan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Itulah sebabnya komponen ini lebih menaruh perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan siswa dan bagaimana peranan media untuk merangsang kegiatan-kegiatan belajar tersebut (Degeng, 1989)

c. Bentuk Belajar Mengajar

Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk maupun cara, seperti diungkapkan Gagne (1985) bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara bentuk pembelajaran dan media yang digunakan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang harmonis. Gambar berikut menunjukkan interaksi antara media kegiatan belajar dan bentuk mengajar.



Gambar 2.2 Interaksi media kegiatan belajar dan bentuk belajar mengajar

2.4 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran penelitian maka dapat dibuat hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

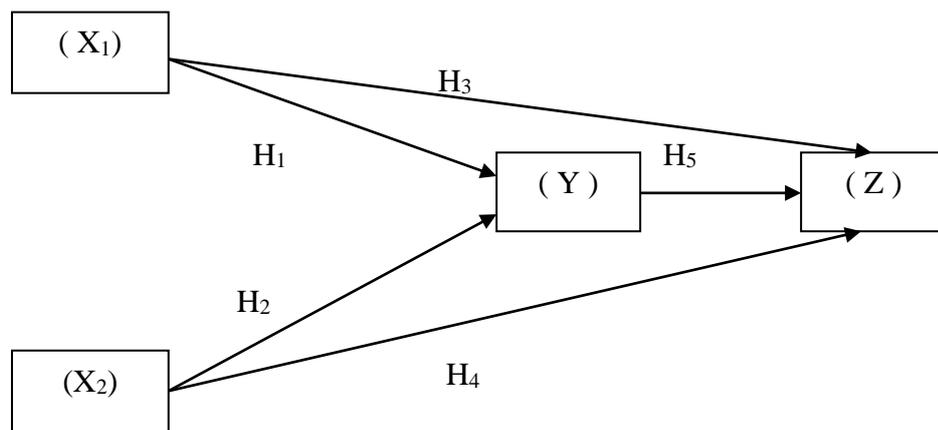
1. Efikasi diri berpengaruh terhadap pembelajaran simulasi
2. Pembelajaran simulasi berpengaruh terhadap kompetensi
3. Efikasi berpengaruh terhadap kompetensi
4. Motivasi berpengaruh terhadap kompetensi
5. Pembelajaran simulasi berpengaruh terhadap kompetensi

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kuantitatif deskriptif* dengan metode korelasional dan menggunakan angket sebagai alat pengumpul data. Rancangan penelitian ini menempatkan efikasi diri, motivasi sebagai variabel bebas (*independen variabel*), dan kompetensi sebagai variabel terikat (*dependen variabel*), serta pembelajaran simulasi sebagai variabel mediasi (*invervening*). Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

X1 : Efikasi Diri

X2 : Motivasi

Y : Pembelajaran Simulasi

Z : Kompetensi

Berdasarkan model hubungan kausal sebagaimana dijelaskan di atas, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain non eksperimen. Jadi peneliti tidak mengadakan pelakuan terhadap subjek penelitian melainkan mengkaji fakta-fakta yang telah terjadi dan dialami oleh subjek penelitian. Artinya manipulasi terhadap variabel penelitian tidak dilakukan, namun hanya menggali fakta-fakta dari peristiwa yang telah terjadi dengan menggunakan angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang merefleksikan persepsi responden terhadap variabel yang diteliti.

3.2 Populasi Dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2015) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Ghozali (2016) menyebut bahwa populasi adalah kelompok atau kumpulan individu atau objek penelitian yang memiliki standar-standar tertentu dari ciri-ciri yang telah ditetapkan. Berdasarkan kualitas dan ciri-ciri tersebut, populasi dapat dipahami sebagai kelompok individu atau objek pengamatan yang memiliki satu persamaan karakter. Dengan demikian populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin diketahui. Populasi dalam penelitian adalah taruna PIP Semarang sebanyak 172 orang.

3.2.2 Sampel

Sugiyono (2015) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Memilih sejumlah tertentu dari keseluruhan populasi disebut sampel (Nasution:2012). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah taruna PIP Semarang yang berjumlah 172 orang. Karena responden relative kecil dan dapat dijangkau oleh peneliti, maka penelitian ini tidak perlu menggunakan sampel cukup menggunakan metode census yaitu mengambil semua jumlah populasi yang ada untuk dijadikan responden penelitian.

Populasi berjumlah 172 orang. Penentuan jumlah sampel dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahann (error) 5% sebagai berikut:

Dimana :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e^2 = batas ketelitian yang digunakan

$$n = N / (1+ N.(e)^2) = 172 / (1+172. (0,05)^2) = 120$$

Sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 120 taruna dari jumlah populasi sebanyak 172 taruna, disebabkan sampel dalam penelitian ini bertingkat, maka ditentukan pula sampel bertingkat. Dalam pengambilan sampel bertingkat dengan rumus:

$$n1 = N1 / N \times n$$

Dimana

n1 = Jumlah sampel menurut tingkatan

N1 = Jumlah populasi menurut tingkatan

N = Jumlah seluruh sampel

N = Jumlah populasi

Misalnya jumlah taruna di PIP Semarang berjumlah 172 taruna, maka jumlah sampelnya adalah :

$$n1 = N1 / N \times n$$

$$n2 = N2 / N \times n$$

$$n1 = 48 / 172 \times 120 = 33 \text{ taruna}$$

$$n2 = 47 / 172 \times 120 = 33 \text{ taruna}$$

$$n3 = N3 / N \times n$$

$$n4 = N4 / N \times n$$

$$n3 = 35 / 172 \times 120 = 24 \text{ taruna}$$

$$n4 = 42 / 172 \times 120 = 30 \text{ taruna}$$

Untuk lebih lengkapnya jumlah sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.1 Populasi dan Sampel Penelitian

No.	Semester	Populasi penelitian	Sampel Penelitian
1.	N 3	48	33
2.	N 4	47	33
3.	N 7	35	24
4.	N 8	42	30
	Jumlah	172	120

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:38) “ ... Variabel penelitian adalah Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

3.3.1.1 Variabel Bebas (Independen Variable)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjelaskan variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah

- a. Efikasi diri
- b. Motivasi

3.3.1.2 Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, “ Kompetensi Taruna” merupakan variabel terikat

3.3.1.3 Variabel Intervening

Variabel intervening adalah variabel yang mempengaruhi hubungan variabel dependent dan independent menjadi hubungan langsung dan tidak langsung yang dapat diamati dan dapat diukur. Dalam penelitian ini “Pembelajaran Simulasi” merupakan *variabel intervening*.

3.4 Definisi Operasional

Tabel 3.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel	Definisi Konsep	Dimensi Operasional		Skala Pengukuran
		Dimensi	Indikator	
Efikasi diri (X1)	Teori Bandura Efikasi diri adalah kemampuan generative individu yang harus dilatih dan diatur secara efektif untuk mencapai tujuan individu	1. <i>Magnitude</i> atau <i>level</i>	a. Tingkat kesulitan tugas b. Memiliki keyakinan	1. Sangat Sering 2. Sering 3. Kadang-Kadang 4. Tidak Pernah 5. Sangat Tidak Pernah
		2. Generalisasi (<i>generality</i>)	a. Modal kemampuan b. Karakteristik perilaku individu	
		3. Kekuatan (<i>Strength</i>)	a. Keyakinan yang kuat b. Kecenderungan untuk berhasil	
Motivasi (X2)	Teori McClelland mengetengahkan teori motivasi yang berhubungan erat dengan teori belajar. McClelland banyak berpendapat bahwa banyak kebutuhan diperoleh dari kebudayaan	1. Prestasi	a. Mengatasi tantangan b. Dorongan untuk maju	1. Sangat Sering 2. Sering 3. Kadang-Kadang 4. Tidak Pernah 5. Sangat Tidak Pernah
		2. Afiliasi	a. Bermusyawarah b. Gotong royong/kerja sama	
		3. Kekuasaan	a. Aktif dalam organisasi b. Berpengaruh	
Pembelajaran Simulasi (Y)	Simulasi diartikan penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau ketrampilan tertentu	1. Sosiodrama	a. Memberikan pemahaman b. Mengembangkan kemampuan	1. Sangat Sering 2. Sering 3. Kadang-Kadang 4. Tidak Pernah 5. Sangat Tidak Pernah
		2. Psikodrama	a. Memperoleh pemahaman b. Menemukan konsep diri	
		3. <i>Role Playing</i>	a. Mengkreasi peristiwa b. Memainkan peran	
		4. <i>Peer Teaching</i>	a. Latihan mengajar b. Memahami materi	
		5. <i>Simulasi Game</i>	a. Kompetisi mencapai tujuan b. Mematuhi peraturan	

Kompetensi (Z)	Teori Thordike belajar adalah hubungan antara stimulus dan respon	1.Hukum kesiapan (<i>lawof Readiness</i>)	a.Kesiapan melakukan sesuatu b.Bertindak agar proses belajar mencapai hasil	1. Sangat Sering 2. Sering 3. Kadang-Kadang 4. Tidak Pernah 5. Sangat Tidak Pernah
		2.Hukum Akibat (<i>Law of Effect</i>)	a.Tindakan yang menghasilkan b. Hadiah dan hukuman	
		3. Hukum latihan (<i>Law of Exercise</i>)	a. latihan stimulus b. Latihan respon	

3.5 Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Instrument

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner memuat sejumlah pertanyaan yang memuat semua indikator dan variabel penelitian. Terdapat 5 instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu memuat pertanyaan efikasi diri, motivasi, pembelajaran simulasi dan kompetensi. Instrument dikembangkan dengan menggunakan skala likert karena skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala 5 skala yaitu Skala terendah dengan skor 1, dan skala tertinggi dengan skor 5. Mengenai alternative jawaban dalam angket, dikategorikan penskoran sebagai berikut:

Tabel 3.3 Penskoran Pilihan Jawaban

Pilihan dan Skor Jawaban	Makna pilihan Jawaban
5	Sangat Sering
4	Sering
3	Kadang-kadang
2	Tidak pernah
1	Sangat tidak pernah

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket yang disusun baik berupa pertanyaan maupun pernyataan tentang variabel penggunaan simulator, efikasi diri, proses pembelajaran dan peningkatan kompetensi. Semua variabel penelitian yang ada kemudian dijabarkan melalui masing-masing indikator dan dari indikator tersebut dijabarkan menjadi buritan-buritan instrument.

3.6 Uji Kelayakan Instrumen

Untuk memperoleh hasil yang efektif dan akurat dalam penelitian ini, maka dalam menganalisis hubungan antar variabel digunakan bantuan komputerisasi dengan program statistic SPSS (*Statistic Package for Social Science*) Versi 21.

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. (Ghozali, 2006)

Untuk menguji validitas dalam penelitian ini menggunakan Analisis Faktor Konfirmatori yang digunakan untuk menguji apakah suatu konstruk

mempunyai unidimensionalitas atau apakah indikator-indikator yang digunakan dapat mengkonfirmasi sebagai konstruk atau variabel. Untuk mengukur tingkat interkorelasi antar variabel dan dapat tidaknya dilakukan analisis faktor adalah *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* (KMO MSA) dengan nilai KMO $> 0,50$ dan tingkat signifikansi 0,05 kecukupan sampling dan *Loading Factor* (nilainya diharapkan $>0,4$) untuk validitas.

3.6.1.1 Uji Validitas

a. Uji Validitas Indikator Variabel Efikasi Diri

Uji validitas untuk indicator variabel Efikasi Diri dilakukan dengan melakukan analisis KMO-MSA dengan hasil sebagaimana pada table di bawah ini.

Tabel 3.4 Uji Validitas Indikator Variabel Efikasi Diri (X1)

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy		0.656
Variabel	Hasil (<i>Loading Factor</i>)	Keterangan
X1.1	0.882	Valid
X1.2	-	Tidak Valid
X1.3	0.484	Valid
X1.4	0.859	Valid
X1.5	0.729	Valid
X1.6	0.495	Valid

Uji kecukupan sampel variabel Efikasi diri menunjukkan nilai KMO-MSA sebesar $0,656 > 0.5$. Dengan demikian, kecukupan sampel terpenuhi dan analisis factor dapat dilanjutkan. Pada Uji variabel tahap I dilakukan dengan menyertakan seluruh indicator, terdapat satu indicator yang memiliki *loading factor* $< 0,4$ yaitu indicator nomor 2 sehingga dilakukan

pengujian validitas tahap II dengan menghilangkan indikator tersebut.

Untuk variabel Efikasi diri kini hanya memiliki 5 indikator.

b. Uji Validitas Indikator Variabel Motivasi (X2)

Uji kecukupan sampel validitas untuk variabel Motivasi dilakukan dengan melakukan analisis KMO-MSA dengan hasil sebagaimana pada table di bawah ini.

Tabel 3.5 Uji Validitas Indikator Variabel Motivasi (X2)

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy		0.660
Variabel	Hasil (<i>Loading factor</i>)	Keterangan
X2.1	0.886	Valid
X2.2	0.738	Valid
X2.3	0.533	Valid
X2.4	0.870	Valid
X2.5	0.411	Valid
X2.6	0.479	Valid

Uji kecukupan sampel pada variabel Motivasi menunjukkan nilai KMO-MSA sebesar $0,660 > 0,5$. Dengan demikian, sampel terpenuhi dan analisis faktor dilanjutkan.

c. Uji Validitas Indikator Variabel Pembelajaran Simulasi

Hasil pengujian validitas indikator variabel Pembelajaran Simulasi sebagaimana disajikan pada table berikut ini.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari penelitian yang telah dilakukan di PIP Semarang, dan hasil analisis yang diuraikan pada bab IV, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Efikasi Diri memiliki pengaruh terhadap pembelajaran Simulasi taruna di PIP Semarang. Artinya efikasi diri yang tinggi akan meningkatkan hasil pembelajaran simulasi baik. Apabila tingkat efikasi diri rendah maka hasil pembelajaran simulasi juga rendah.
2. Motivasi memiliki pengaruh terhadap pembelajaran simulasi taruna di PIP Semarang. Artinya tingkat motivasi atau dorongan yang tinggi akan meningkatkan hasil pembelajaran simulasi yang baik. Apabila tingkat motivasi rendah atau kurang maka tingkat pembelajaran simulasi akan rendah.
3. Efikasi diri memiliki pengaruh terhadap kompetensi artinya efikasi diri yang tinggi berpengaruh baik terhadap kompetensi taruna.
4. Motivasi memiliki pengaruh terhadap kompetensi, artinya dengan motivasi yang tinggi akan mendapatkan kompetensi yang baik.
5. Pembelajaran simulasi memiliki pengaruh terhadap kompetensi. Artinya pembelajaran simulasi yang rendah akan menghasilkan kompetensi yang tidak baik.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

Berdasarkan model yang diajukan dalam penelitian ini dan telah diuji kesesuaian model (*fit model*) melalui alat analisis regresi, maka dapat memperkuat konsep-konsep teoritis dan memberikan dukungan empiris terhadap temuan penelitian terdahulu. Literatur yang menjelaskan tentang teori efikasi diri, motivasi, pembelajaran simulasi dan kompetensi taruna telah diperkuat keberadaannya oleh konsep-konsep teoritis dan dukungan empiris mengenai hubungan pengaruh antar variabel yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap variabel kompetensi taruna di PIP Semarang.

5.2.2 Implikasi Manajerial

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efikasi diri dan motivasi sangat berpengaruh terhadap kompetensi dibandingkan efikasi diri dan motivasi terhadap pembelajaran simulasi.

Dengan demikian secara manajerial efikasi diri dan motivasi di PIP Semarang harus ditingkatkan untuk mendapatkan kompetensi yang lebih baik.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mencoba memberikan beberapa saran pada PIP Semarang sebagai berikut:

1. Meningkatkan dan menyakinkan bahwa dengan efikasi diri yang tinggi akan memberikan pengaruh yang baik dalam pembelajaran simulasi yang diterima.
2. Memberikan motivasi atau dorongan dan penjelasan bahwa dengan motivasi yang tinggi pembelajaran simulasi akan berjalan dengan baik .

3. Mempertahankan efikasi diri yang tinggi dalam diri taruna agar mencapai kompetensi yang baik dan sesuai dengan harapan.
4. Mengoptimalkan tingkat motivasi yang tinggi dalam diri taruna dalam pembelajaran simulasi karena dalam pembelajaran simulasi merupakan cara taruna latihan utama taruna pelayaran.
5. Meningkatkan pembelajaran simulasi bagi taruna agar mendapatkan kompetensi yang baik yaitu dengan pengaturan jadwal dan koordinasi antara pihak simulator.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K & Dessy, S.W. 2013 ” Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis CAI Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Diskrit Mahasiswa Jurusan PTI UNDIKSHA”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.2. No.1.
- Ahmadi dan Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- A M, Sardiman, 1990, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raha Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Atmojo, D.S. 2016 “ Model *Clinnical Skil Self Efficacy* (CSSE) terhadap Kompetensi Klinis Mahasiswa Keperawatan”. *Jurnal ilmu Kesehatan*, Vol.4,No.2
- Bandura, A, 1986. *Social foundations of thought and action*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Azizah, S., Masni., & Hidayati 2016 ” Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery* Berbantuan Bahan Ajar ICT Terhadap Pencapaian Kompetensi Fisika Siswa Kelas X SMAN 9 Padang”. *Jurnal Pendidikan Fisika, FMIPA*, Universitas Negeri Padang.
- Carroll J.D., & Messenger, J.C. (2008). Medical simulation: the new tool for training and skill assessment. *Perspectives in Biology and Medicine*, 51/(1), 47-60.doi: 10.1353/pbm.2008.0003
- Dahar, R. W. 1996. *Teori-teori Belajar*. Erlangga. Jakarta
- David, J.R. (1976). *Teaching Strategies for College Class Room*, P3G
- Donik B, Pajnkihar M and Bernik M (2015),” *Employability Of Nursing Care Graduates*”, *Organizacija*, Vol 48 No. 4

- Dunning, D., Heath, C. and Suls, J.M (2004), "Flawed self-assessment: implications for health, education, and the workplace", *Psychological Science in the Public Interest*, Vol.5 No.3, pp.69-106.
- Hariyanto, A., Nassaruddin dan Munir, R. 2018 " Pengaruh Motivasi, Kompensasi Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Paada Kantor Bappeda Kabupaten Bantaeng". *Journal of Management*, Vol.1, No.2.
- Hotman, R.S., Koto, I & Rohadi, N. 2018 " Pengaruh Pembelajaran Cooperative Problem Solving Berbantuan Media Virtual Phet Terhadap Motivasi Berprestasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Kelas X MIPA SMAN 1 Bengkulu Selatan". *Jurnal Kumparan Fisika*. Vol.1. No.3.
- Jogiyanto. (2007). *Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: Andi
- Johnson, J.; Smyth, K. Diversity, Value and Technology: xposing Value Pluralism in Institutional Strategy. *Campus-Wide Information System*. 2011,28(4):211-230
- Lopez, L.H., et al (2014). "Self-Assessment of Competences in Management Education". *International Journal of Education Management*, Vol. 29 No.5
- Kholid, H.N., dan Yushita, A. N. 2017 " Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi " *Accountainment*" Pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum Untuk Meningkatkan Motivasi". *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*, Universitas Negeri Yogyakarta, Edisi 8.
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Bandung Rosda Karya
- Marshall, S. "An Analytic Framework to Support E-learning Strategy Development". *Campus-Wide Information Systems*. 2012,29 (3): 177-188
- Mudlofir, Ali. 2016. *desain pembelajaran inovatif: dari teori ke praktik*. Ed.1, cet.1. Jakarta: Rajawali pers.
- Mukmin, N.2004. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana (UNY)
- Nana dan Ibrahim. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Nansubuga F and Munene J.C (2013), " Reflecting on competences to increase role clarity during service delivery in a third World Setting." *Journal of Workplace Learning*, Vol.25 No. 4 pp.231-246
- Nasution, Sanjaya. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Media Group

- Oyefolahan I.O and Dominic PD.D (2012)“ Knowledge management systems use and competency development among knowledge workers”.
- Rooijackers, Ad. 1991. *Mengajar dengan Sukses: Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rustaman, N. 2007 . *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama
- Sanchez, J. C (2011). “University training for Entrepreneurial Competencies”: *Its Impact On Intention Of Venture Creation*. International Entrep Manag J, Vol. 7,pp 239-254
- Scholtz B (2012). “ A comprehensive, competency-based education framework using medium-sized ERP systems”.
- Smeekens, A.E., Broekhuijsen-van Henten, D.M., Sitig, J.S., Russel, I.M., ten Cate O.T., Turner,N.M., et al. (2011). Successful e-learning programme on the detection of child abuse in emergency departments: A randomized controlled trial. *Archives of Diseases in Children*, 96(4), 330-334.
- Stockman, C.; Truyen, F. “*The Danger of the Downward Spiral: Teachers and Digital Literacy*”. Proceedings of the 10th European Conference on e-Learning, Reading: Academic Publishing Ltd.,2011
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* . Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sukmadinata, 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung:PT Rosda Karya
- Sunanto dan Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Trajkovik,V et all (2018). “Traditional games in elementary school:Relationships of student’s personality traits,motivation and experience with learning outcomes”.
- Wassenie,G (2014)” Teacher emotional intelligence and sense of self-efficacy beliefs: A Study on second cycle public primary school EFL teacher in Bahir Dor Town, Ethiopia.
- Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia
- Yorke, M. and Knight, P. (2004), ”Embedding Employability into the Curriculum. Learning and Employability” Series, Vol.3, *Learning and Teaching SupportNetwork*,York,availableat:

www.heacademy.ac.uk/resources.asp?process=full_record§ion=generic&id=338(accessed 18 April 2005).

Zain, Aswan dan Syaiful Bahri Djamarah. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- A M, Sardiman, 1990, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raha Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Bandura, A, 1986. *Social foundations of thought and action*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall
- Dahar, R. W. 1996. *Teori-teori Belajar*. Erlangga. Jakarta
- David, J.R. (1976). *Teaching Strategies for College Class Room*, P3G
- Donik B, Pajnikihar M and Bernik M (2015),” *Employability Of Nursing Care Graduates*”, *Organizacija*, Vol 48 No. 4
- Dunning, D.,Heath,C. and Suls.J.M (2004),”Flawed self-assessment: implications for health, education, and the workplace”, *Psychological Science in the Public Interest*, Vol.5 No.3,pp.69-106.
- Jogiyanto. (2007). *Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: Andi
- Johnson, J.; Smyth, K. Diversity, Value and Technology: xposing Value Pluralism in Institutional Strategy. *Campus-Wide Information System*. 2011,28(4):211-230
- Lopez, L.H., et al (2014). “*Self-Assessment of Competences in Management Education*”. *International Journal of Education Management*, Vol. 29 No.5
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Bandung Rosda Karya
- Marshall, S. “An Analytic Framework to Support E-learning Strategy Development”. *Campus-Wide Information Systems*. 2012,29 (3): 177-188
- Mukmin, N.2004. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana (UNY)

- Nana dan Ibrahim. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Nansubuga F and Munene J.C (2013),” Reflecting on competences to increase role clarity during service delivery in a third World Setting.” *Journal of Workplace Learning*, Vol.25 No. 4 pp.231-246
- Nasution, Sanjaya. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Media Group
- Rooijackers, Ad. 1991. *Mengajar dengan Sukses: Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rustaman, N. 2007 . *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama
- Sanchez, J. C (2011). “University training for Entrepreneurial Competencies”: *Its Impact On Intention Of Venture Creation*. International Entrep Manag J, Vol. 7,pp 239-254
- Stockman, C.; Truyen, F. “*The Danger of the Downward Spiral: Teachers and Digital Literacy*”. Proceedings of the 10th European Conference on e-Learning, Reading: Academic Publishing Ltd.,2011
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* . Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sukmadinata, 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung:PT Rosda Karya
- Sunanto dan Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia
- Yorke, M. and Knight, P. (2004), ”Embedding Employability into the Curriculum. Learning and Employability” Series, Vol.3, *Learning and Teaching Support Network*, York, available at:
www.heacademy.ac.uk/resources.asp?process=full_record§ion=generic&id=338(accessed 18 April 2005).
- Zain, Aswan dan Syaiful Bahri Djamarah. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

