



JURNAL

Pembelajaran Seni & Budaya

<http://ojs.uho.ac.id/index.php/JPSB>



PENGARUH GERAKAN SENIMAN MASUK SEKOLAH TERHADAP *SELF-EFFICACY*, MOTIVASI BERPRESTASI, DAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA

Fitteria¹, Kadir², Aris Badara³

Info Terbitan	Abstrak
<p>JPSB Vol. 4 No. 1 2019</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Tenggara melaksanakan program GSMS. Salah satu sekolah yang melaksanakan program GSMS ada di SMA Negeri 3 Kendari dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler Seni Tari Kreasi. Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) ini diharapkan dapat menghidupkan kembali kesenian atau budaya lokal di sekolah. Selain itu, GSMS ini juga diharapkan mampu meningkatkan <i>self-efficacy</i>, motivasi berprestasi, dan hasil belajar siswa yang masih rendah di bidang seni tari kreasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap <i>self-efficacy</i>, motivasi berprestasi, dan hasil belajar seni budaya siswa. Metode penelitian ini adalah metode penelitian <i>Ex Post Facto</i>. Populasi dari penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 324 siswa. Sampel diambil berdasarkan teknik pengambilan sampel <i>purposive sampling</i>. Kendari, sedangkan variabel X menyatakan Gerakan Seniman Masuk Sekolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes yang berupa tes hasil belajar seni budaya dan instrumen non tes yang berupa angket persepsi siswa terhadap Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS), angket <i>self-efficacy</i> siswa dan angket motivasi berprestasi siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian secara deskriptif dan secara inferensial menunjukkan bahwa: (1) Persepsi siswa terhadap GSMS mempunyai nilai rata-ratanya (<i>mean</i>) adalah 75,81 dan standar deviasi sebesar 5,3; <i>Self-efficacy</i> siswa dapat mempunyai nilai rata-ratanya (<i>mean</i>) adalah 90 dan standar deviasi sebesar 4,85; motivasi berprestasi siswa mempunyai nilai rata-ratanya (<i>mean</i>) adalah 85, dan standar deviasi sebesar 4,46; dan hasil belajar seni budaya siswa mempunyai nilai rata-ratanya (<i>mean</i>) adalah 83,94 dan standar deviasi sebesar 6,99; (2) GSMS berpengaruh positif terhadap <i>Self-efficacy</i> siswa dengan total pengaruh sebesar 67%. Pengaruh positif ini bermakna semakin meningkatnya persepsi siswa terhadap GSMS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan <i>Self-efficacy</i> siswa; (3) GSMS tidak berpengaruh positif terhadap motivasi berprestasi siswa dengan total pengaruh hanya sebesar 3,2%; dan (4) GSMS berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Y_3) dengan total pengaruh sebesar 16%. Pengaruh positif ini bermakna semakin meningkatnya persepsi siswa terhadap GSMS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.</p>

Keyword:
Hasil Belajar;
Self Efficacy;
Seniman;

Abstract

The research was motivated by the Education and Culture Office of Southeast Sulawesi Province to implement the GSMS program. One of the schools that implemented the GSMS program was at Kendari State High School in the form of Creative Dance extracurricular activities. The School Entrance Artists Movement (GSMS) is expected to revive local arts or culture in schools. In addition, this GSMS is also expected to be able to improve *self-efficacy*, achievement motivation, and student learning outcomes that are still low in the field of creative dance. This study aims to examine the effect of School Entrance Artists on *self-efficacy*, achievement motivation, and learning outcomes of students' art and culture. The method of this research is the *Ex Post Facto* research method. The population of the study was all class X students of SMA 3 Kendari in the academic year 2018/2019 which amounted to 324 students. Samples were taken based on purposive sampling technique. Kendari, while variable X states the Artists Enter School Movement. The instruments used in this study were test instruments in the form of cultural arts learning test results and non-test instruments in the form of questionnaires on students' perceptions of the School Entrance Artists Movement (GSMS), student *self-efficacy* questionnaire and student achievement motivation questionnaire. Data analysis uses descriptive statistics and inferential statistics. Descriptive and inferential research results show that: (1) Students' perceptions of GSMS have an average value (*mean*) of 75.81 and a standard deviation of 5.3; *Self-efficacy* students can have an average value (*mean*) is 90 and a standard deviation of 4.85; student achievement motivation has an average value (*mean*) of 85, and a standard deviation of 4.46; and the results of learning arts and culture students have an average value (*mean*) is 83.94 and a standard deviation of 6.99; (2) GSMS has a positive effect on students' *self-efficacy* with a total influence of 67%. This positive influence means that the increase in students' perceptions of GSMS will have an effect on improving student *self-efficacy*; (3) GSMS does not have a positive effect on student achievement motivation with a total influence of only 3.2%; and (4) GSMS has a positive effect on student learning outcomes (Y_3) with a total influence of 16%. This positive influence means that the increase in student perceptions of GSMS will affect the improvement of student learning outcomes.

Keywords: Artist; Result Study; Self Efficacy;

¹ Alumni Pascasarjana Pendidikan Seni Universitas Halu Oleo

² Dosen Universitas Halu Oleo

³ Dosen Universitas Halu Oleo

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai institusi formal selama ini telah berusaha menjalankan fungsi akademisnya dengan mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimbang. Namun demikian keseimbangan pada aspek lain yaitu sosial dan emosional harus diperhatikan pula. Keseimbangan tersebut merupakan hak anak sebagai peserta didik yang memiliki beragam kecerdasan, minat, bakat, sehingga mampu mengembangkan kecerdasannya secara komprehensif dan utuh (holistik). Hal ini sejalan dengan **Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti**. Salah satu upaya tersebut dilakukan melalui Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) yang diharapkan akan mampu menginspirasi, memenuhi pendidikan anak seutuhnya, untuk membangun iklim sekolah yang menyenangkan, mengasyikkan, mencerdaskan, dan menguatkan. Kegiatan GSMS diharapkan juga dapat menciptakan warga sekolah yang dapat mengapresiasi seni budaya yang ada di masyarakat.

Program ini hanya dilaksanakan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler dalam bidang kesenian yaitu seni rupa, seni media baru, seni sastra dan seni pertunjukkan. Dan program GSMS ini berlaku selama 3-4 bulan dengan jumlah 27 (dua puluh tujuh) kali pertemuan. Kegiatan ekstrakurikuler dalam program GSMS ini berbeda dengan ekstrakurikuler yang lain, sebab Dinas Pendidikan Provinsi yang secara langsung menentukan seniman berdasarkan rekomendasi dari Dinas Kebudayaan Provinsi/Kab/Kota dan Balai Pelestarian Nilai Budaya/Dewan Kesenian/Taman Budaya setempat. Serta kegiatan ekstrakurikuler dalam program GSMS ini juga terdapat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan format yang sudah disediakan dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Hasil kegiatan ekstrakurikuler tersebut kemudian akan ditampilkan dalam bentuk pameran, pementasan atau pertunjukkan.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Tenggara melaksanakan program GSMS. Salah satu sekolah yang melaksanakan program GSMS ada di SMA Negeri 3 Kendari dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler Seni Tari Kreasi. Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) ini diharapkan dapat menghidupkan kembali kesenian atau budaya lokal di sekolah. Selain itu, GSMS ini juga diharapkan mampu meningkatkan *self-efficacy*, motivasi berprestasi, dan hasil belajar siswa yang masih rendah di bidang seni tari kreasi.

Pendidikan merupakan sarana mutlak yang dipergunakan untuk mewujudkan masyarakat yang mampu menguasai,

mengembangkan, mengendalikan, dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, Output pendidikan belum mampu berjalan seimbang dengan tuntutan zaman, hal ini disebabkan minimnya motivasi berprestasi dan *self-efficacy* yang bermuara pada rendahnya hasil belajar siswa.

Pencapaian hasil belajar khususnya mata pelajaran Seni Budaya yang diinginkan seseorang sebaiknya perlu diketahui termasuk beberapa hal yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa mata pelajaran Seni Budaya yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor yang dari dalam diri siswa meliputi faktor psikis seperti *self-efficacy*, minat, motivasi dan kebiasaan belajar. Faktor dari luar diri siswa yaitu faktor lingkungan alam, faktor sosial-ekonomi, guru, metode mengajar, kurikulum, mata pelajaran, sarana dan prasarana.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa Seni Budaya adalah motivasi berprestasi. Motivasi merupakan perubahan dari dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan afektif dan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi berprestasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk berprestasi. Motivasi berprestasi juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, unggul dan kreatif. Seseorang yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi cenderung ingin mendapatkan prestasi yang tinggi pula dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki motivasi.

Siswa harus mempunyai hasil belajar yang tinggi agar mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang Seni Budaya. Akan tetapi, hasil belajar siswa mengalami penurunan. Berdasarkan hasil observasi langsung, di SMA Negeri 3 Kendari, rata-rata hasil belajar siswa kelas X pada Mata Pelajaran Seni Budaya adalah sebesar 60. Hasil belajar siswa yang menurun tidak terlepas dari *self-efficacy* siswa yang rendah. Hal ini disebabkan oleh kegagalan ujian sebelumnya menurunkan tingkat *self-efficacy* siswa untuk ujian yang serupa, serta siswa tidak memiliki keyakinan bahwa ia memiliki kemampuan sehingga tidak sedikit siswa kedapatan mencontek melalui *Handphone* dan menyalin jawaban dari teman atau melihat contekan dari buku, dan siswa banyak yang membawa catatan berupa kertas kecil dari rumah untuk mencontek.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah *self-efficacy* dan motivasi berprestasi. Menurut Bandura dalam Widayanto (2013: 10), *self-efficacy* adalah keyakinan diri seseorang untuk menguasai situasi sehingga mendapatkan hasil yang

memuaskan. *Self-efficacy* dalam pembelajaran Seni Budaya berarti pengendalian situasi seseorang siswa dalam penyelesaian masalah Seni Budaya yang diberikan kepadanya sehingga ia berhasil menemukan solusi secara mandiri. *Self-efficacy* merupakan keyakinan dan harapan mengenai kemampuan individu untuk menghadapi tugasnya. Individu yang memiliki *self-efficacy* yang rendah merasa tidak memiliki keyakinan dalam menyelesaikan tugas serta berusaha untuk menghindari tugas tersebut. *Self-efficacy* yang rendah tidak hanya dialami oleh individu yang tidak memiliki kemampuan belajar, tetapi memungkinkan dialami juga oleh individu berbakat.

Hasil belajar siswa menurun juga disebabkan oleh motivasi untuk berprestasi yang rendah. Hal ini berdasarkan observasi langsung di SMA Negeri 3 Kendari bahwa siswa belajar ekstra keras hanya akan menjelang ujian. Ketika mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR), siswa menganggap sebagai pekerjaan yang tidak begitu penting, dan siswa sekolah hanya sekedar rutinitas yang sehari-hari tidak berhubungan dengan alam sadarnya. Motivasi siswa untuk berprestasi masih belum terbentuk karena siswa belum tergugah untuk belajar dengan tekun walaupun hanya mengerjakan tugas sehari-hari. Rendahnya motivasi berprestasi siswa akan membuat mereka tertarik pada hal-hal negatif. Ketika siswa mengikuti pembelajaran di kelas, siswa merasa malas untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung melakukan kegiatan sendiri, seperti bermain *Handphone* secara sembunyi-sembunyi, tidur saat pelajaran, bahkan mengajak siswa lain untuk mengobrol. Ketika siswa mempunyai waktu luang di sekolah, sangat sedikit siswa yang memanfaatkannya untuk berdiskusi tentang pelajaran sekolah. Siswa cenderung mengobrolkan hal-hal yang di luar konteks mata pelajaran sekolah. Hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, evaluasi terhadap dampak Gerakan Seniman Masuk Sekolah belum pernah dilakukan di SMA Negeri 3 Kendari sehingga perlu diteliti.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Ex Post Facto*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari Provinsi Sulawesi Tenggara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tahun pelajaran 2018/2019. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari. Sampel diambil berdasarkan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan dengan memilih sampel yang mengikuti program Gerakan Seniman Masuk Sekolah yang

merupakan perwakilan dari masing-masing kelas yang berjumlah 35 siswa.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel terikat dan satu variabel bebas. Variabel terikat disimbolkan dengan Y_1 , Y_2 , dan Y_3 dan variabel bebas masing-masing disimbolkan dengan X . Variabel Y_1 menyatakan *self-efficacy*, variabel Y_2 menyatakan motivasi berprestasi, dan variabel Y_3 menyatakan hasil belajar seni budaya siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari, sedangkan variabel X menyatakan Gerakan Seniman Masuk Sekolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes yang berupa tes hasil belajar seni budaya dan instrumen non tes yang berupa angket persepsi siswa terhadap Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS), angket *self-efficacy* siswa dan angket motivasi berprestasi siswa.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan variabel-variabel penelitian (persepsi siswa terhadap Gerakan Seniman Masuk Sekolah, *self-efficacy*, motivasi berprestasi, dan hasil belajar seni tari) dalam bentuk rata-rata, median, modus, dan standar deviasi. Uji statistik yang digunakan untuk menjawab hipotesis adalah uji analisis regresi linear sederhana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang karakteristik responden (siswa) dari masing-masing variabel penelitian yaitu persepsi siswa terhadap Gerakan Seniman Masuk Sekolah (X), *self-efficacy* (Y_1), motivasi berprestasi siswa (Y_2), dan hasil belajar (Y_3). Pendeskripsian karakteristik tersebut dapat dilihat melalui rata-rata hitung (mean), median, modus, standar deviasi serta nilai maksimum dan minimum seperti pada Tabel 1 (data X , Y_1 dan Y_2 terlebih dahulu dikonversi).

Tabel 1 Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Siswa terhadap GSMS, *Self-efficacy*, Motivasi Berprestasi, dan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kendari

Statistik	Persepsi Siswa terhadap GSMS (X)	Self-efficacy (Y1)	Motivasi Berprestasi (Y2)	Hasil Belajar (Y3)
Rata-rata	75,81	90,03	85,71	83,94
Median	75	90	85,23	82
Modus	73,33	90	81,82	90
Standar Deviasi	5,35	4,85	4,46	6,99
Nilai Maksimum	86,67	98,89	96,59	100
Nilai Minimum	63,33	78,89	80,68	70

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 21 for Windows dan Microsoft Office Excel 2016

Berdasarkan Tabel 1 variabel persepsi siswa terhadap GSMS dapat dijelaskan dari sampel yang diambil sebanyak 35 siswa bahwa nilai rata-ratanya (*mean*) adalah 75,81 dengan median 75 dan modus sebesar 73,33. Standar deviasi 5,35 dengan nilai maksimum sebesar 86,67 dan nilai minimum sebesar 63,33. Selanjutnya variabel *self-efficacy* siswa dapat dijelaskan dari sampel yang diambil sebanyak 35 siswa bahwa nilai rata-ratanya (*mean*) adalah 90,03 dengan median 90 dan modus sebesar 90. Standar deviasi 4,85 dengan nilai maksimum sebesar 98,89 dan nilai minimum sebesar 78,89.

Berdasarkan Tabel 1 variabel motivasi berprestasi siswa dapat dijelaskan dari sampel yang diambil sebanyak 35 siswa bahwa nilai rata-ratanya (*mean*) adalah 85,71 dengan median 85,23 dan modus sebesar 81,82. Standar deviasi 4,46 dengan nilai maksimum sebesar 96,59 dan nilai minimum sebesar 80,68. Selanjutnya variabel hasil belajar siswa dapat dijelaskan dari sampel yang diambil sebanyak 35 siswa bahwa nilai rata-ratanya (*mean*) adalah 83,94 dengan median 82 dan modus sebesar 90. Standar deviasi 6,99 dengan nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum sebesar 70.

1. Analisis Inferensial

a. Uji Pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap *Self-efficacy* Siswa

Ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap *self-efficacy* siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari. Secara statistik dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : \beta_1 = 0$ (Tidak ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap *self-efficacy* siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari)

$H_1 : \beta_1 \neq 0$ (ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap *self-efficacy* siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari)

Hasil perhitungan uji pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap *self-efficacy* siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Uji pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap *Self-Efficacy* Siswa
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	33,763	6,893		4,898	,000
GSMS	,742	,091	,818	8,183	,000

a. Dependent Variable: Self_ efficacy

Berdasarkan Tabel 2, dengan melihat nilai Sig. pada Variabel GSMS diperoleh nilai sig. = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap *self-efficacy* siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari.

Rumus persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$. Berdasarkan Tabel 5.9 dapat dibentuk persamaan regresi dari kolom *Unstandardized Coefficients* yaitu: $Y_1 = 33,763 + 0,742X$.

Untu melihat besarnya pengaruh GSMS terhadap *Self-efficacy* siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Besar Pengaruh GSMS terhadap *Self-efficacy* Siswa
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,818 ^a	,670	,660	2,83130

a. Predictors: (Constant), GSM

Berdasarkan Tabel 3, dengan melihat kolom *R Square* = 0,670 atau 67%. Artinya bahwa pengaruh GSMS terhadap *Self-efficacy* siswa adalah sebesar 67%.

Dari hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) berpengaruh positif terhadap *Self-efficacy* siswa dengan total pengaruh sebesar 67%. Pengaruh positif ini bermakna semakin meningkatnya persepsi siswa terhadap GSMS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan *Self-efficacy* siswa.

b. Uji Pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap Motivasi Berprestasi Siswa

Ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap motivasi berprestasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari. Secara statistik dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : \beta_2 = 0$ (Tidak ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap motivasi berprestasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari)

$H_1 : \beta_2 \neq 0$ (ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap motivasi berprestasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari)

Hasil perhitungan uji pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap motivasi berprestasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap Motivasi Berprestasi Siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	74,410	10,853		6,856	,001
GSMS	,149	,143	,179	1,044	,300

a. Dependent Variable: Motivasi_Berprestasi

Berdasarkan Tabel 4, dengan melihat nilai Sig. pada Variabel GSMS diperoleh nilai sig. = 0,304 > 0,05 maka H₀ diterima. Artinya tidak ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap motivasi berprestasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari.

Rumus persamaan regresi linear sederhana adalah Y = a + bX. Berdasarkan Tabel 4 dapat dibentuk persamaan regresi dari kolom *Unstandardized Coefficients* yaitu: Y₂ = 74,410 + 0,149X.

Untuk melihat besarnya pengaruh GSMS terhadap *Self-efficacy* siswa dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Besar Pengaruh GSMS terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,179 ^a	,032	,003	4,45754

a. Predictors: (Constant), GSMS

Berdasarkan Tabel 5, dengan melihat kolom *R Square* = 0,032 atau 3,2%. Artinya bahwa pengaruh GSMS terhadap motivasi berprestasi siswa adalah sebesar 3,2%. Dari hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) tidak berpengaruh positif terhadap motivasi berprestasi siswa dengan total pengaruh hanya sebesar 3,2%.

c. Uji Pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa

Ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari. Secara statistik dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₀: β₃ = 0 (Tidak ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari)

H₁: β₃ ≠ 0 (ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari)

Hasil perhitungan uji pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	44,400	15,829		2,805	,008
GSMS	,522	,208	,400	2,504	,017

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan Tabel 6, dengan melihat nilai Sig. pada Variabel GSMS diperoleh nilai sig. = 0,017 < 0,05 maka H₀ ditolak. Artinya ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari.

Rumus persamaan regresi linear sederhana adalah Y = a + bX. Berdasarkan Tabel 6 dapat dibentuk persamaan regresi dari kolom *Unstandardized Coefficients* yaitu: Y₃ = 44,400 + 0,522X.

Untuk melihat besarnya pengaruh GSMS terhadap hasil belajar seni budaya siswa dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Besar Pengaruh GSMS terhadap Hasil Belajar Siswa Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,400 ^a	,160	,134	6,50134

a. Predictors: (Constant), GSMS

Berdasarkan Tabel 7, dengan melihat kolom *R Square* = 0,160 atau 16%. Artinya bahwa pengaruh GSMS terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 16%. Dari hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Y₃) dengan total pengaruh sebesar 16%. Pengaruh positif ini bermakna semakin meningkatnya persepsi siswa terhadap GSMS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap *self-efficacy*, motivasi berprestasi, dan hasil belajar seni budaya siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari, semester genap tahun akademik 2018/2019.

Program Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) dilaksanakan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler, agar para peserta didik dapat menyerap secara langsung ilmu

pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki seniman. Program ini dilaksanakan dalam rangka menanamkan kecintaan dan wawasan yang lebih luas tentang karya seni budaya sehingga dapat memperkuat karakter para peserta didik. Hasil kegiatan ekstrakurikuler dapat dipresentasikan dalam bentuk pameran/pementasan dengan melibatkan publik (guru, tenaga pendidik, komite sekolah, masyarakat di sekitarnya) untuk diapresiasi.

GSMS memiliki prinsip mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan minat dan/atau bakat terhadap seni yang dipelajari, substansi materi yang dikembangkan dan diberikan seniman kepada siswa disesuaikan dengan usia, kemampuan, minat bakat, dan kondisi tiap siswa. Selanjutnya, substansi kegiatan Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) mencakup keseluruhan dimensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) yang terpantul dalam kegiatan proses berkesenian dan pengembangan kreativitas.

Berdasarkan prinsip dari Gerakan Seniman Masuk Sekolah telah terlaksana dengan baik, sehingga berpengaruh terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran seni budaya. Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa Gerakan Seniman Masuk Sekolah berpengaruh pada sikap siswa dalam hal ini self-efficacy dan motivasi berprestasi.

Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap self-efficacy siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari. Rumus persamaan regresi linear sederhananya adalah $Y1 = 33,763 + 0,742X$. Artinya bahwa jika tidak ada Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) maka nilai konsisten Self-efficacy adalah sebesar 33,763 dan setiap penambahan 1% persepsi siswa terhadap GSMS, maka Self-efficacy (Y1) akan meningkat sebesar 0,742. Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+) maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa GSMS berpengaruh positif terhadap Self-efficacy siswa.

Selanjutnya diperoleh koefisien determinasi atau R Square = 0,670 atau 67%. Artinya bahwa pengaruh GSMS terhadap Self-efficacy siswa adalah sebesar 67%. Sebesar 33% Self-efficacy siswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Maka dapat disimpulkan bahwa Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) berpengaruh positif terhadap Self-efficacy siswa dengan total pengaruh sebesar 67%. Pengaruh positif ini bermakna semakin meningkatnya persepsi siswa terhadap GSMS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan Self-efficacy siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa tidak ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap motivasi berprestasi siswa kelas X SMA Negeri

3 Kendari. Rumus persamaan regresi linear sederhananya adalah $Y2 = 74,410 + 0,149X$. Artinya bahwa jika tidak ada Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) maka nilai konsisten motivasi berprestasi siswa adalah sebesar 74,410 dan setiap penambahan 1% persepsi siswa terhadap GSMS, maka motivasi berprestasi (Y2) akan meningkat sebesar 0,149. Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+) maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa GSMS berpengaruh positif terhadap motivasi berprestasi siswa.

Selanjutnya, diperoleh koefisien determinasi atau R Square = 0,032 atau 3,2%. Artinya bahwa pengaruh GSMS terhadap motivasi berprestasi siswa adalah sebesar 3,2%. Sebesar 96,80% motivasi berprestasi siswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) tidak berpengaruh positif terhadap motivasi berprestasi siswa dengan total pengaruh hanya sebesar 3,2%.

Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa ada pengaruh Gerakan Seniman Masuk Sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kendari. Rumus persamaan regresi linear sederhananya adalah $Y3 = 44,400 + 0,522X$, mempunyai arti bahwa jika tidak ada Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) maka nilai konsisten hasil belajar adalah sebesar 44,400 dan setiap penambahan 1% persepsi siswa terhadap GSMS, maka hasil belajar (Y3) akan meningkat sebesar 0,522. Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+) maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa GSMS berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya diperoleh koefisien determinasi atau R Square = 0,160 atau 16%. Artinya bahwa pengaruh GSMS terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 16%. Sebesar 84% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Maka dapat disimpulkan bahwa Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Y3) dengan total pengaruh sebesar 16%. Pengaruh positif ini bermakna semakin meningkatnya persepsi siswa terhadap GSMS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

PENUTUP

1. Persepsi siswa terhadap GSMS mempunyai nilai rata-ratanya (mean) adalah 75,81 dan standar deviasi sebesar 5,3; Self-efficacy siswa dapat mempunyai nilai rata-ratanya (mean) adalah 90 dan standar deviasi sebesar 4,85; motivasi berprestasi siswa mempunyai nilai rata-ratanya (mean) adalah 85, dan standar deviasi sebesar 4,46; dan hasil belajar seni budaya siswa mempunyai nilai rata-ratanya (mean)

- adalah 83,94 dan standar deviasi sebesar 6,99.
2. Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) berpengaruh positif terhadap Self-efficacy siswa dengan total pengaruh sebesar 67%. Pengaruh positif ini bermakna semakin meningkatnya persepsi siswa terhadap GSMS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan Self-efficacy siswa.
 3. Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) tidak berpengaruh positif terhadap motivasi berprestasi siswa dengan total pengaruh hanya sebesar 3,2%.
 4. Gerakan seniman Masuk Sekolah (X) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Y3) dengan total pengaruh sebesar 16%. Pengaruh positif ini bermakna semakin meningkatnya persepsi siswa terhadap GSMS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahiri. 2008. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Kendari: Unhalu Press.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Bandura, A. 2009. *Self-Efficacy in Changing Societies*. New York: Cambridge University Press.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Feist, J & Feist, G.J 2008. *Psychology Theories of Personality 7th Edition*. Boston: McGraw-Hill Companies.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Jalaludin, R. 1991. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Koeswara, E. 1989. *Motivasi*. Bandung: Angkasa.
- Petriani, f.f . 2012 . *Hubungan antara Self Efficacy dan Motivasi Berprestasi Penari Bali Remaja di Kabupaten Gianyar*. the-sis.binus.ac.id
- Santrok, John W. 2008. *Adolescence-Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, W.J. 2011. *Life-span-Development 13th Edition*. Boston: McGraw Hill Companies.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somakim. 2010. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Self-Efficacy Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Penggunaan Pendidikan Matematika Realistik*. Disertasi Doktor pada SPs UPI Bandung. Tidak Diterbitkan.
- Sudjana, Nana, 1990. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi, 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wade, Carole dan Carol Tavis, 2007. *Psikologi, Edisi ke-9, jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Wardana, D.S. 2013. *Motivasi Berprestasi dengan Kinerja Guru Yang Sudah Disertifikasi*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. ISSN: 2301- 8267. Vol. 01, No.01, Hal. 1, Januari 2013. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Warwick, J. 2008. *Mathematical Self-Efficacy and Student Engagement in the Mathematics Classroom*. MSOR Connection Vol 8. Faculty of Business, Computing and Information Management: London South Bank University.
- Winkel, W.S., 2007. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Zimmerman, B. J. 1997. *Self-Efficacy and Educational Development*. New York: Cambridge University Press.