

PENGARUH INTERAKSI TEMAN SEBAYA DAN SELF EFFICACY TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 10

Nur Latifah Hidayati*¹, Septiana Wijayanti², Fery Firmansah³

^{1,2,3} Universitas Widya Dharma Klaten

* Corresponding Author: nur59249@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 26, 2023

Revised Oct 18, 2023

Accepted Oct 30, 2023

Available online Oct 31, 2023

Kata Kunci:

Interaksi Teman Sebaya, Efikasi Diri, Hasil Belajar Matematika, Penelitian Kuantitatif, Pengambilan Sampel Acak Kelompok

Keywords:

Peer Interaction, Self Efficacy, Mathematics Learning Outcomes, Quantitative Research, Cluster Random Sampling,

ABSTRAK

Kajian ini memiliki tiga tujuan utama, yakni untuk mengetahui (1) pengaruh interaksi teman sebaya pada hasil belajar matematika; (2) pengaruh *self-efficacy* pada hasil belajar matematika; (3) pengaruh interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* secara bersama-sama pada hasil belajar matematika. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode penelitian *ex post facto* dan siswa kelas 10 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023 digunakan sebagai subjek penelitian. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* berjumlah 33 siswa kelas 10 AKL 3. Pengumpulan data penelitian menggunakan dua instrumen angket dan satu instrumen tes. Setelah memperoleh data penelitian kemudian diuji prasyarat analisis. Apabila uji prasyarat terpenuhi maka dengan taraf signifikansi 5% dilakukan pengolahan data. Hasil analisis data, diperoleh kesimpulan yakni: (1) interaksi teman sebaya pada hasil belajar matematika berpengaruh positif dan signifikan dengan sumbangan efektif sebesar 16,6%; (2) *self-efficacy* pada hasil belajar matematika berpengaruh positif dan signifikan dengan sumbangan efektif sebesar 63,4%; (3) interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* pada hasil belajar matematika secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan. Adapun koefisien determinasi R^2 sebesar 0,799 artinya interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* berkontribusi sebesar 80% pada hasil belajar matematika sedangkan variabel lain diluar Penelitian berkontribusi sebesar 20%.

ABSTRACT

This study has three main objectives, namely to determine (1) the effect of peer interaction on mathematics learning outcomes; (2) the effect of self-efficacy on mathematics learning outcomes; (3) the effect of peer interaction and self-efficacy together on mathematics learning outcomes. This quantitative research used an *ex post facto* research method and class 10 students of SMK Negeri 4 Klaten for the 2022/2023 academic year are used as research subjects. The sample was taken using a cluster random sampling technique totaling 33 students of class 10 AKL 3. Research data was collected using two questionnaire instruments and one test instrument. After obtaining the research data, the analysis prerequisites were tested. If the prerequisite tests are met, data processing is carried out at a significance level of 5%. From the results of data analysis, the conclusions obtained were: (1) peer interaction on mathematics learning outcomes has a positive and significant effect with an effective contribution of 16.6%; (2) self-efficacy on mathematics learning outcomes has a positive and significant effect with an effective contribution of 63.4%; (3) peer interaction and self-efficacy on mathematics learning outcomes together have a positive and

significant effect. The coefficient of determination R^2 is 0.799, meaning that peer interaction and self-efficacy contribute 80% to mathematics learning outcomes while other variables outside research contribute 20%.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bentuk kemauan dan dikerjakan secara sadar oleh pendidik dalam rangka mempersiapkan anak didik yang berakhlak mulia, memiliki sifat kedewasaan, serta kemampuan berfikir melalui ajaran dalam kehidupan bermasyarakat (Adi, 2022). Pemerintah senantiasa berupaya memajukan mutu pendidikan berawal dari sekolah tingkat dasar menuju ke perguruan tinggi (Winingsih, 2021). Berbagai jenjang pendidikan di Indonesia yang paling utama dalam skema pendidikan di sekolah memiliki tujuan untuk memberikan potensi dasar membaca, menulis, menghitung, pemahaman dan kompetensi dasar lainnya (Syamsuddin *et al.*, 2019). Dalam kemampuan dasar tersebut salah satunya diperoleh dari mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan sesuatu yang diajarkan disetiap tingkat pendidikan dan termasuk divisi integral dari pendidikan nasional yang penting apabila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lainnya (Fredlina *et al.*, 2021). Matematika memegang peran yang sangat berpengaruh dalam membentuk pola pikir individu yang cerdas sehingga seseorang menjadi fungsional secara moral, reseptif, mudah bergaul dengan berbagai macam kondisi dan persoalan dalam aktifitas keseharian. Namun anak didik memandang materi pelajaran matematika tidak menyenangkan, karena materi serta rumusnya yang susah dan tidak mudah dikuasai oleh anak didik (Irkhamni *et al.*, 2021). Hal ini termasuk faktor yang bisa menjadikan hasil belajar matematika kurang optimal.

Hasil belajar yakni bentuk perbaikan perilaku ketika sesudah merasakan aktivitas menuntut ilmu. Belajar dan mendidik yakni suatu aturan yang tidak dapat terpisahkan (Jargalsaikhan & Ganbaatar, 2019). Artinya, pembentukan pribadi ini ditandai dengan adanya perubahan akhlak yang dianggap sebagai hasil belajar. Hasil belajar matematika yang baik dapat dicapai ketika siswa paham pada materi matematika yang dibimbing oleh seorang pendidik. Hasil belajar anak didik dapat terpengaruh karena faktor internal maupun faktor eksternal yang mampu berakibat baik maupun buruk hasil belajar matematika yang diperoleh siswa. Faktor internal diantaranya faktor emosional dan faktor fisik rohani (Hapnita *et al.*, 2018). Kecerdasan emosional yaitu termasuk unsur

dari faktor internal yang sangat berakibat terhadap hasil belajar anak didik. Sedangkan faktor ekstern meliputi pendidik, orang tua, kurikulum, sarana prasarana dan lain-lain.

Dalam hasil penelitian Fadhilah dan Mukhlis (2021), keadaan lingkungan termasuk faktor lainnya yang bisa berpengaruh pada perolehan hasil belajar anak didik, yakni kondisi daerah peserta didik terkait pada interaksi teman sebaya. Interaksi teman sebaya yaitu jalinan pertemanan pribadi dalam suatu anggota usia yang hampir sama serta diperoleh kesenangan, keinginan dan saling mempengaruhi antar individu (Andangjati *et al.*, 2021). Interaksi teman sebaya selalu berhubungan dikesibukan anak remaja, apalagi ketika anak menempuh jenjang pendidikan Sekolah Menengah. Anak remaja yang memasuki jenjang SMA atau SMK biasanya menghabiskan waktu belajar di sekolah sekitar tujuh jam dalam sehari. Sehingga ia lalui waktu di sekolah dan berinteraksi dengan teman sebayanya hampir sepertiga waktu setiap harinya. Hal ini membuktikan interaksi pada teman sebaya sangat mempengaruhi karakter serta perilaku anak muda dibandingkan dengan bapak ibunya.

Interaksi teman sebaya memberikan dampak positif juga negatif. Kesempatan pertemuan antar peserta didik di lingkungan sekolah yang tinggi mempunyai peluang lebih besar yang berakibat pada kegiatan belajar (Yudha *et al.*, 2017). Interaksi teman sebaya bisa menjadi motivasi serta dampak positif yang mendukung saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Siswa yang menjalin interaksi baik dengan kondisi lingkungan di sekolah yaitu ketika siswa tersebut menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, maka peserta didik tersebut tidak akan ragu untuk meminta bantuan kepada teman-temannya saat memecahkan masalah yang dihadapi. Sedangkan dampak negatifnya, peserta didik tidak mampu mengatur adaptasi etika dan peserta didik yang berkeliaran diluar kelas bersama temannya (Hastuti, 2019). Interaksi teman sebaya yang kurang baik bisa mempengaruhi perilaku yang telah dibina kedua orang tuanya dan berkawan bersama teman sebaya yang salah mampu menurunkan hasil belajar siswa (Prakoso, 2018). Hal itu memberikan pandangan pikiran yang lebih banyak terkait adanya keterlibatan jalinan dengan teman sebaya akan kemampuan akademik.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 4 Klaten, peneliti memperoleh informasi bahwa seluruh peserta didik menjalin interaksi yang baik antar peserta didik, hal ini dapat dipandang ketika aktivitas belajar mengajar terdapat beberapa anak didik yang masih belum menguasai materi pelajaran, sehingga siswa tersebut mau bertanya kepada temannya yang sudah paham, serta ketika diberikan tugas yang harus dikerjakan secara berkelompok maka mereka saling membantu dan bekerja sama dalam kelompoknya

untuk menyelesaikan tugas tersebut. Kemudian pada jam istirahat terdapat siswa yang mengobrol dan suka bercanda dengan siswa lainnya, sehingga terbukti siswa menjalin interaksi dengan temannya secara baik.

Dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 4 Klaten masih belum optimal, dibuktikan dari nilai rerata di kelas 10 TJKT 2 saat ulangan harian sebesar 53 yang masih belum memenuhi standar KKM yakni sebesar 76 atau hanya terdapat 19% dari 36 siswa yang lolos KKM pada saat ulangan matematika. Hal ini memperlihatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 4 Klaten masih sangat rendah dan masih terdapat banyak siswa tidak lolos KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Selain itu, sebagian besar siswa mempunyai stimulus dan kecerdasan yang berbeda saat menuntut ilmu. Hal ini disebabkan peserta didik memandang matematika termasuk mata pelajaran sulit, siswa tidak memiliki keberanian menanyakan materi pelajaran yang belum dipahami, adanya rasa malas pada anak didik untuk mencatat materi pelajaran, kurang berkonsentrasi saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, mudah menyerah saat menyelesaikan tugas yang sukar dan tidak ada usaha untuk mencari solusinya.

Saat melakukan suatu kegiatan setiap siswa memiliki keyakinan atau kepercayaan akan diri sendiri yang berbeda. Kepercayaan diri disebut juga *self-efficacy* pada awalnya dipublikasikan Albert Bandura sebagai suatu komponen yang sangat penting dari teori kognitif sosial yang disebar luaskannya (Sulastri, 2021). *Self-efficacy* merupakan suatu kepercayaan akan kesanggupan diri yang wajib ada pada diri peserta didik supaya sukses dalam kegiatan belajar (Sariningasih & Purwasih, 2017). *Self-efficacy* termasuk bagian pemahaman mengenai diri manusia saat menilai kemampuan dirinya yang meliputi percaya diri, potensi beradaptasi, kemampuan kognitif, kepandaian dan keahlian mengambil tindakan saat kondisi yang tidak aman. Anak didik pada tingkat *self-efficacy* rendah akan menjauhi tugas yang berlebihan, apalagi yang penuh hambatan serta sukar, sementara itu siswa yang *self-efficacy* tinggi pantang menyerah pada situasi yang menantang dan sulit, karena dia akan mencari jalan keluar untuk mengatasi setiap permasalahan (Oktariani, 2018). Menumbuhkan *self-efficacy* kepada peserta didik menjadi sesuatu yang wajib apalagi pada saat pembelajaran matematika. Sehingga diinginkan peserta didik bisa menghadapi setiap masalah ataupun penyelesaian soal yang dirasa sulit. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban guru supaya memperhatikan *self-efficacy* pada peserta didik pada saat menjalankan kegiatan pembelajaran dengan cara menumbuhkan dan memberi stimulus kepada anak didik sampai menjadi pribadi yang dinamis dan mempunyai kepercayaan yang besar akan kesanggupannya dalam menuntut

ilmu yang dapat membantu keberhasilan dalam mewujudkan tujuan belajar. *Self-efficacy* yang tinggi diharapkan akan memberikan motivasi setiap manusia secara kognitif untuk bertingkah laku dengan benar dan teratur, apalagi ketika tujuan yang akan dimimpikan merupakan suatu keinginan yang pasti. Pendapat manusia pada *self-efficacy*, dapat membuktikan berapa jumlah pengorbanan yang dilakukan dan berapa lama manusia dapat konsisten bersikeras pada saat menghadapi rintangan atau kejadian yang tidak diharapkan. Dengan upaya ini diharapkan hasil belajar akan menjadi semakin baik.

Self-efficacy dapat mempengaruhi pada kebiasaan tingkah laku, motivasi serta kepercayaan manusia ketika menghadapi permasalahan (Muzdallifah *et al.*, 2022). *Self-efficacy* diartikan sebagai keyakinan yang ada kaitannya dengan skill serta kemauan siswa supaya tercapai target dan menyelesaikan tugas dengan hasil atau batas waktu yang sudah ditetapkan (Setiobudi, 2017). Setiap anak didik memiliki tingkat *self-efficacy* yang tidak sama, siswa yang mempunyai *self-efficacy* tinggi bisa sukses dikegiatan belajar serta dapat menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapi, begitupun sebaliknya (Nandasari, 2021). Berdasarkan kajian yang dilaksanakan Husna *et al.*, (2018) ada pengaruh *self-efficacy* pada hasil belajar matematika siswa, hal itu membuktikan jika makin tinggi *self-efficacy* siswa, artinya makin tinggi juga hasil belajar matematika.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 4 Klaten, peneliti memperoleh informasi bahwa *self-efficacy* peserta didik masih rendah yang dapat diketahui saat ulangan masih ada banyak peserta didik yang kurang percaya akan keunggulan diri, siswa mudah menyerah saat mengerjakan soal matematika, siswa tidak mau berusaha dan tidak ada semangat untuk menyelesaikan tugas matematika, serta peserta didik beranggapan bahwasanya pelajaran matematika sangat sukar. Sehingga saat ulangan matematika terlihat pada lembar jawaban masih ada yang kosong atau masih terdapat soal yang belum dijawab oleh siswa dan ada siswa yang menyalin jawaban milik temannya atau bertanya kepada temannya. Pada saat aktivitas belajar mengajar terdapat sebagian anak didik yang tidak fokus pada penjelasan dari guru dengan serius, sehingga membuat siswa tidak paham dengan materi yang dijelaskan.

Berdasarkan deskripsi yang sudah dipaparkan di atas, oleh sebab itu harus mencari tahu faktor penyebab dan solusi pemecahan masalah terkait pengaruh interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode penelitian *expost facto*. Penelitian *expost facto* yakni penelitian dengan tujuan mencari tahu penyebab yang mungkin mengakibatkan adanya perbedaan tingkah laku, kejadian yang diakibatkan oleh suatu aktivitas tertentu serta perkara yang dapat mengakibatkan adanya transformasi pada variabel tertentu secara totalitas yang telah terlaksana, sehingga tidak dapat dimanipulasi (Sugiyono, 2003: 18).

Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 4 Klaten ditahun pelajaran 2022/2023 pada semester genap. Populasi penelitian ini diambil dari anak didik kelas 10. Sampel dipilih dengan *cluster random sampling* yakni cara pengambilan sampel dari bagian populasi yang berasal dari beberapa kelompok yang memiliki ciri tersendiri.

Dalam penelitian ini populasi yang dipakai yakni semua anak didik kelas 10 di SMK Negeri 4 Klaten yang terbagi atas 11 kelas. Sementara sampel yang dipakai pada penelitian ini ada 33 peserta didik yang ditetapkan secara acak melalui *cluster random sampling*, sehingga diperoleh kelas 10 AKL 3 yang dipakai sebagai kelas uji coba.

Penelitian ini memakai teknik akumulasi data memakai angket tertutup dan tes. Angket interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* disusun menggunakan skala Likert. Sedangkan tes dibagikan pada siswa berbentuk soal uraian dengan materi SPLDV untuk mendapatkan data hasil belajar matematika siswa. Instrumen di validasi oleh ahli terlebih dahulu sebelum diuji coba agar memperoleh instrumen yang layak digunakan.

Teknik analisis regresi ganda digunakan dalam penelitian ini guna mencari tahu pengaruh variabel bebas yakni interaksi teman sebaya (X_1) dan *self-efficacy* (X_2) pada variabel terikat yakni hasil belajar matematika (Y). Pengolahan regresi dilaksanakan sesudah uji prasyarat terpenuhi yakni normalitas, linearitas, multikolinearitas dan heterokedastisitas.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

Data hasil penelitian diuraikan berdasarkan perolehan skor interaksi teman sebaya (X_1), *self efficacy* (X_2), dan hasil belajar matematika (Y). Responden sampel di penelitian ini yakni siswa kelas 10 SMK Negeri 4 Klaten. Ukuran sampel penelitian ini berjumlah 33 orang responden. Secara deskriptif data penelitian dinyatakan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Deskriptif Data

	Interaksi Teman Sebaya	Self Efficacy	Hasil Belajar Matematika
Skor Maksimal	123	86	87
Skor Minimal	83	45	34
Rerata	101,24	72,58	70,03
Median	102	74	71
Modus	92	68	79
Standar deviasi	10,630	8,043	8.108

Setelah memperoleh data penelitian pada tabel 1 maka dapat disusun distribusi frekuensinya dengan rumus *sturges*, selanjutnya hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menentukan pengkategorian variabel interaksi teman sebaya, *self-efficacy*, dan hasil belajar matematika dijelaskan oleh Tabel 2, 3 dan 4.

Tabel 2. Pengkategorian Variabel Interaksi Teman Sebaya

Kategori	Interval	Banyaknya Responden	Persentase
Rendah	$X < 96$	13	39,4%
Sedang	$96 \leq X < 110$	13	39,4%
Tinggi	$X \geq 110$	7	21,2%
Total		33	100%

Tabel 3. Pengkategorian Variabel *Self Efficacy*

Kategori	Interval	Banyaknya Responden	Persentase
Rendah	$X < 59$	1	3,0%
Sedang	$59 \leq X < 73$	13	39,4%
Tinggi	$10 \geq 73$	19	57,6%
Total		33	100%

Tabel 4. Pengkategorian Variabel Hasil Belajar Matematika

Kategori	Interval	Banyaknya Responden	Persentase
Rendah	$X < 52$	1	3,0%
Sedang	$52 \leq X < 70$	12	36,3%
Tinggi	$X \geq 70$	20	60,7%

Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis data mencakup normalitas, linearitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas dilakukan terlebih dahulu sebelum pengujian hipotesis. Pengujian dikerjakan dengan memanfaatkan *SPSS 20*. Analisis uji prasyarat didapat hasil seperti di bawah ini.

Uji Normalitas

Uji normalitas guna mencari tahu suatu data apakah normal atau tak normal pengujian yang dilakukan pada penelitian. Hasil uji normalitas setiap variabel yang ada di penelitian bisa diketahui pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Interaksi Teman Sebaya	0,768	Normal
<i>Self Efficacy</i>	0,838	Normal
Hasil Belajar Matematika	0,461	Normal

Pada Tabel 5 memperlihatkan seluruh variabel dengan nilai signifikansi > 0,05 artinya setiap variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas berguna mencari tahu seberapa besar tingkat pengaruh variabel bebas dan terikat memiliki sifat linear atau tidak. Hasil uji linearitas bisa diketahui pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Keterangan
X_1 terhadap Y	0,454	Linear
X_2 terhadap Y	0,330	Linear

Pada Tabel 6 menunjukkan setiap variabel bebas terhadap variabel terikat bernilai signifikansi > 0,05 artinya semua variabel bebas mempunyai hubungan yang linear terhadap variabel terikat.

Uji Multikolinearitas

Uji ini dilakukan untuk mencari tahu ada tidaknya multikolinearitas (interkorelasi) yang terjadi antara variabel bebas yang dipakai penelitian. Hasil uji multikolinearitas bisa dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Multikolinearitas

		<i>Self Efficacy</i>
Interaksi Teman Sebaya	Pearson Correlation	0,289
	Sig. (2-tailed)	0,103
	N	33

Dari penjelasan yang sudah tertera pada Tabel 7 memperlihatkan harga interkorelasi antara variabel bebas interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* sebanyak

$0,289 < 0,8$. Hal ini membuktikan tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas sehingga regresi linear berganda terbebas dari masalah multikolinearitas dan analisis data bisa diteruskan pada tahap selanjutnya.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas memiliki tujuan untuk menguji sebuah model regresi apakah terjadi ketidaksamaan varians dari residual antar pengamatan. Hasil uji heterokedastisitas dapat diketahui pada tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel Bebas	Sig.	Kesimpulan
Interaksi Teman Sebaya	0,644	Homokedastisitas
<i>Self Efficacy</i>	0,900	Homokedastisitas

Hasil uji heteroskedastisitas pada Tabel 8 menunjukkan seluruh variabel bebas mempunyai nilai signifikansi $> 0,05$ dengan demikian tidak ada heteroskedastisitas dalam model regresi linear berganda oleh karena itu asumsi homoskedastisitas terpenuhi pada masing-masing variabel bebas.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan memakai analisis regresi berganda supaya tahu apakah semua variabel secara bersamaan terhadap variabel terikat berpengaruh positif dan signifikan. Perolehan perhitungan analisis regresi berganda diperlihatkan oleh tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Analisis Regresi Berganda

Variabel	Koefisien Regresi (b)	t-hitung	Sig.	Keterangan
Interaksi Teman Sebaya	0,530	3,476	0,02	Signifikan
<i>Self Efficacy</i>	0,843	8,709	0,00	Signifikan
$R^2 = 0,799$				
F hitung = 59,789				
Sig. =0,00				

Pada tabel 9 diperoleh variabel interaksi teman sebaya memiliki nilai t hitung yaitu 3,476 sedangkan signifikansi bernilai $0,02 < 0,05$ serta koefisien regresi sebesar 0,530 artinya interaksi teman sebaya pada hasil belajar matematika berpengaruh positif dan signifikan.

Sedangkan variabel *self-efficacy* memiliki nilai t hitung yaitu 8,709 sedangkan signifikansi $0,00 < 0,05$ dan koefisien regresi sebesar 0,843 artinya *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika berpengaruh positif dan signifikan.

Selanjutnya, guna mencari tahu pengaruh semua variabel bebas terhadap hasil belajar matematika secara bersama-sama maka dilakukan dengan menggunakan uji F. Berdasarkan tabel 9, nilai F hitung yaitu 59,789 dengan signifikansi $0,00 < 0,05$ dan nilai koefisien determinasi (R^2) = 0,799 dengan demikian bisa ditarik kesimpulan interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan.

Menghitung Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif

Menurut perhitungan analisis regresi berganda dengan bantuan *SPSS 20* dapat mengetahui besar sumbangan efektif dan sumbangan relatif setiap variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel interaksi teman sebaya berpengaruh pada hasil belajar matematika sebanyak 16,6% dengan 83,4% dipengaruhi variabel lain di luar penelitian dan variabel *self-efficacy* berpengaruh pada hasil belajar matematika sebanyak 63,4% dengan 36,6% dipengaruhi variabel di luar penelitian. Sedangkan sumbangan efektif total sebesar 80%. Variabel interaksi teman sebaya memberikan sumbangan relatif sebesar 21% sedangkan *self-efficacy* sebesar 79% terhadap hasil belajar matematika. Kesimpulannya ada peningkatan dan penurunan hasil belajar matematika siswa terpengaruh oleh dua prediktor dan pada penelitian ini sebesar 80%. Sebanyak 20% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

PEMBAHASAN

Pengaruh Interaksi Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar Matematika

Hasil penelitian ini membuktikan interaksi teman sebaya ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 10 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pengkategorian dapat diketahui sebanyak 21,2% siswa dari sampel penelitian memiliki hasil belajar matematika yang bersesuaian dengan interaksi teman sebaya setiap siswa. Ketika interaksi teman sebaya siswa pada kategori rendah terdapat 3,0% siswa mendapatkan hasil belajar matematika yang rendah pula. Sedangkan interaksi teman sebaya pada kategori sedang terdapat 9,1% siswa yang mendapatkan hasil belajar matematika sedang. Interaksi teman sebaya kategori tinggi juga terdapat 9,1% siswa memperoleh hasil belajar matematika tinggi.

Dilihat dari hasil skor pengisian angket interaksi teman sebaya, siswa yang termasuk pada pengkategorian interaksi teman sebaya rendah adalah siswa yang menjalin hubungan kurang baik dengan temannya, misalkan siswa tersebut suka menyendiri atau kurang bergaul dengan teman-temannya, tidak suka akan keramaian,

tidak bisa diajak bercanda. Peserta didik yang tergolong pada kategori interaksi teman sebaya sedang adalah siswa yang sedikit menjalin hubungan dengan teman, dan biasanya siswa tersebut hanya memilih beberapa teman dalam berinteraksi atau berkomunikasi. Sedangkan siswa yang termasuk kategori memiliki interaksi teman sebaya tinggi adalah siswa yang dapat menjalin hubungan dengan teman secara baik, siswa yang aktif dalam setiap kegiatan, siswa yang mengikuti organisasi di sekolah, siswa yang suka bercanda dengan teman-temannya dan biasanya siswa tersebut mudah bergaul dengan siapa saja serta memiliki banyak teman.

Pada hasil analisis regresi linear sederhana yang dikerjakan menggunakan berbantuan *SPSS 20* diperoleh harga $r_{x_1y} = 0,530$. Koefisien korelasi menunjukkan hasil positif yang berarti apabila semakin baik interaksi teman sebaya siswa maka semakin tinggi juga hasil belajar matematika siswa. Selain itu, dari perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,476 > t_{tabel} = 2,039$ yang artinya H_1 diterima, sehingga ada kontribusi yang diberikan variabel interaksi teman sebaya terhadap hasil belajar matematika.

Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti melalui angket dengan indikator keterbukaan individu yang satu dengan individu yang lainnya, kerjasama individu dalam kelompok untuk memperluas pengetahuan, dan frekuensi hubungan individu dalam kelompok menjelaskan bahwa interaksi teman sebaya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut disebabkan karena interaksi teman sebaya menentukan seberapa baik seorang siswa dalam menjalin pertemanan atau interaksi dengan temannya. Interaksi teman sebaya yang baik tentu akan membuat siswa mudah memahami pelajaran tanpa mengalami gangguan-gangguan yang membuat pikiran menjadi terpecah-pecah. Pernyataan di atas sependapat dengan penelitian oleh Siti Fasiha Muntaharoh (2019), yang membuktikan ada pengaruh positif antara interaksi teman sebaya terhadap hasil belajar matematika.

Pengaruh *Self Efficacy* terhadap Hasil Belajar Matematika

Hasil penelitian ini memperlihatkan *self-efficacy* ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 10 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pengkategorian dapat diketahui sebanyak 81,8% siswa dari sampel penelitian memiliki hasil belajar matematika yang bersesuaian dengan *self-efficacy* setiap siswa. Ketika *self-efficacy* siswa rendah ada 3,0% siswa mendapatkan hasil belajar matematika yang rendah pula. Sedangkan pada kategori sedang ada 36,4% siswa

yang mendapatkan hasil belajar matematika sedang. Pada kategori tinggi juga terdapat 42,4% siswa memperoleh hasil belajar matematika tinggi.

Berdasarkan skor pengisian angket *self-efficacy*, siswa yang mempunyai *self-efficacy* rendah adalah siswa yang tidak yakin akan kemampuan pada dirinya, siswa yang menghindari atau tidak mampu menyelesaikan segala permasalahan, siswa yang mudah berputus asa saat mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal. Siswa dengan *self-efficacy* sedang merupakan siswa yang mau berusaha dalam menghadapi kesulitan yang dialaminya namun kurang percaya akan kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan siswa dalam kategori *self-efficacy* tinggi adalah siswa yang mampu menangani masalah yang dihadapi secara efektif, siswa yang mempunyai keyakinan akan kemampuan diri, siswa yang tidak mudah menyerah dan selalu berusaha mencari solusi dalam menyelesaikan persoalan sulit, siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi menganggap pekerjaan yang diberikan oleh guru merupakan suatu yang harus diselesaikan atau dihadapi bukan sesuatu yang dihindari, siswa yang cepat bangkit dari kegagalan yang pernah dialami, serta siswa yang suka mencari situasi baru.

Pada hasil analisis regresi linear sederhana dikerjakan dengan berbantuan SPSS 20 diperoleh harga $r_{x_2y} = 0,843$. Koefisien korelasi menunjukkan hasil positif yang artinya apabila semakin baik *self-efficacy* siswa maka semakin tinggi hasil belajar matematika siswa. Selain itu, dari perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 8,709 > t_{tabel} = 2,039$ yang artinya H_1 diterima dengan demikian terdapat keikutsertaan yang diberikan variabel *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika.

Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti melalui angket dengan indikator keyakinan individu akan kemampuannya terhadap tingkat kesulitan tugas, kemampuan dalam menyelesaikan tugas, dan belajar dari pengalaman yang memotivasi membuktikan bahwa *self-efficacy* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut disebabkan karena *self-efficacy* merupakan kepercayaan bahwa seseorang mampu mengatasi segala situasi dan memperoleh hasil yang positif.

Pernyataan di atas sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Ria Nur Fitriani dan Heni Pujiastuti (2021), hasil penelitian memperoleh hasil bahwa *self-efficacy* ada pengaruh yang signifikan, berinterelasi sempurna dan positif dengan hasil belajar matematika siswa kelas 8 MTS DAAR EL-HUDA tahun pelajaran 2020/2021.

Pengaruh Interaksi Teman Sebaya dan *Self Efficacy* terhadap Hasil Belajar Matematika

Hasil penelitian ini memperlihatkan interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* secara bersamaan ada pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa

kelas 10 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pengkategorian dapat diketahui bahwa sebanyak 15,2% siswa dari sampel penelitian memiliki hasil belajar matematika yang bersesuaian dengan interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* masing-masing siswa. Ketika interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* siswa dalam kategori rendah terdapat 3,0% siswa mendapatkan hasil belajar matematika yang rendah pula. Sedangkan pada kategori sedang terdapat 3,0% siswa yang mendapatkan hasil belajar matematika sedang. Pada kategori tinggi juga terdapat 9,1% siswa yang mendapatkan hasil belajar matematika tinggi.

Pada hasil pengolahan regresi linear berganda yang dikerjakan berbantuan SPSS 20 diperoleh harga $R = 0,894$. Koefisien korelasi tersebut menunjukkan hasil positif yang artinya semakin baik interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* siswa maka akan semakin tinggi hasil belajar matematika siswa. Selain itu, dari perhitungan $R^2 = 0,799$ dan harga $F_{hitung} = 59,789 > F_{tabel} = 3,32$ yang artinya H_1 diterima, dengan demikian ada kontribusi yang diberikan variabel interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika.

Hasil penelitian ini didukung teori Slameto (2015: 54) yang mengemukakan keberhasilan dalam pembelajaran matematika tidak terlepas dari faktor internal maupun eksternal yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada penelitian ini interaksi teman sebaya termasuk bagian dari faktor eksternal, untuk *self-efficacy* termasuk salah satu faktor internal yang memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika siswa. Interaksi teman sebaya yang positif serta diimbangi *self-efficacy* yang tinggi bisa memotivasi siswa jadi semakin yakin pada diri sendiri dan gigih dalam belajar, merasa nyaman serta dapat ikut serta pada proses pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar siswapun akan maksimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Pada hasil analisis serta pembahasan dalam kajian ini, diperoleh kesimpulan: (1) hipotesis pertama menggunakan analisis uji t dan taraf signifikansi $0,002 < 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 3,476 > t_{tabel} = 2,039$ sehingga berpengaruh positif dan signifikan interaksi teman sebaya pada hasil belajar matematika siswa kelas 10 SMK Negeri 4 Klaten dimana nilai koefisien korelasi $r_{x_1y} = 0,530$. (2) hipotesis kedua memakai analisis uji t dan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ memperoleh nilai $t_{hitung} = 8,709 > t_{tabel} = 2,039$ sehingga berpengaruh positif dan signifikan *self-efficacy* pada hasil belajar matematika siswa kelas 10 SMK Negeri 4 Klaten dimana koefisien korelasi $r_{x_2y} = 0,843$. (3) hipotesis

ketiga memakai analisis uji F dan juga taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ diperoleh nilai $F_{hitung} = 59,789 > F_{tabel} = 3,30$ sehingga variabel interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* secara bersamaan berpengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar matematika siswa kelas 10 SMK Negeri 4 Klaten memiliki koefisien korelasi $R = 0,894$ dan koefisien determinasi $R^2 = 0,799$. Artinya interaksi teman sebaya dan *self-efficacy* secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik sebanyak 80% sedangkan variabel lain di luar penelitian mempengaruhi sebesar 20%.

Peneliti menyarankan ketika proses mengajar materi matematika perlu meningkatkan interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik, supaya pendidik dapat mengetahui apa saja permasalahan belajar yang dirasakan peserta didik. Bagi peserta didik yang merasa kesulitan saat belajar karena tidak paham pada materi pelajaran maka dapat memperbaiki pola belajarnya, misalnya menanyakan kepada teman sekolahnya yang sudah paham dengan materi tersebut, lebih giat belajar dengan cara mencari latihan soal di internet dan kepercayaan diri (*self-efficacy*) perlu ditingkatkan, misalnya pada saat belum paham pada materi pelajaran, jangan takut meminta penjelasan kepada guru atau menanyakan pada teman yang sudah paham, supaya bisa menguasai materi dan tidak mengalami kesulitan dalam belajar maupun mengerjakan tugas. Kemudian untuk peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian sama seperti penelitian ini diharapkan dapat mencari faktor lain supaya penelitian mengenai hasil belajar matematika lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, L. (2022). Pendidikan Keluarga dalam Perpektif Islam. *Jurnal Pendidikan Ar-Rashid*, 7(1), 1-9. Retrieved from <http://www2.irib.ir/worldservice/melayu>
- Andangjati, Maria W., Danny, S., Tritjahjo, & Windrawanto, Y. (2021). Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas 10I. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 167. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33360>
- Fadhilah, N. & Mukhlis, A. M. A. (2021). Hubungan Lingkungan Keluarga, Interaksi Teman Sebaya dan Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 16-34. <https://doi.org/10.33830/jp.v22i1.940.2021>
- Fredlina, Ketut Queenaa., Putri, Gusti Ayu MA, & Astawa, Ni Luh Putu NSP. (2021). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal. *Journal Information*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.26740/jieet.v1n1.p1-6>
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y. & Rizal, F. (2018). Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas 10I Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>
- Hastuti, S. (2019). Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10I IPS Di SMA Negeri 12 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*.

- Demographic Research*, 49(0), 1-33. <https://doi.org/10.22212/jnh.v49n0.p1-33>
- Husna, R., Budiman & Bainuddin Y. S. (2018). Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas 10 SMK SMTI Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(2), 43-48. <https://doi.org/10.31949/educatio.v3i2.4348>
- Irkhamni, I. I., Aini, Z., Salsabila, W. T. & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan *Canva* Sebagai *E-Modul* Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, (ISBN: 978-602-6779-47-2), 127-134.
- Jargalsaikhan, B. E. & Ganbaatar. (2019). Interaksi Teman Sebaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Molecules*, 9(1), 148-162.
- Muntaharoh, S. F., (2019). Pengaruh Interaksi Teman Sebaya dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Se-Dabin III Kecamatan Tegal Timur.
- Muzdallifah, P. I., Ni Ketut, A. S. & Rayani, D. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Karir Terhadap *Self Efficacy* Pada Siswa Kelas XI SMKN 3 Mataram. *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (JRbk)*, 5(3), 248-253. <https://doi.org/10.24252/konseling.2022v5n3a5>
- Nandasari, G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create And Share* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self Efficacy* Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi. 6.
- Oktariani. (2018). Peranan *Self Efficacy* dalam Meningkatkan Prestasi. *Jurnal Psikologi Kognisi*, 3(1), 41-50.
- Prakoso, A. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Internet dan Pergaulan Kelompok Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi. *The Influence Of Internet Utilization and Peer Group To Accounting Achievement*. 8(02), 1-15.
- Sariningsih, R. & Purwasih, R. (2017). Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self Efficacy* Mahasiswa Calon Guru. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 163. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.275>
- Setiobudi, J. (2017). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Kelas 10II SMA Negeri 1 Kalasan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 98-111. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/inde10.php/fipbk/article/view/6464>
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2003). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulastri, N. (2021). *Tipologi Efikasi Diri Peserta Didik Dalam Mengerjakan Tugas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP YPPL Bandar Lampung*. 4, 208-209.
- Syamsuddin, S., Pristiwaluyo, T., & Budiman, A. (2019). Penggunaan Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Murid Tunanetra Kelas Dasar II DI SLB Soppeng. *Seminar Nasional LP2M UNM. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 365-368. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.p365-368>
- Winingsih, W. (2021). Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Siswa SDN Kiarapayung Subang Jawa Barat. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1921-1927. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1720>
- Yudha, R. I., Idris. & Evanita, S. (2017). Pengaruh Lingkungan Sekolah, Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada SMK Bidang Manajemen Bisnis Jurusan Pemasaran Di Kecamatan Jambi Selatan Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(2), 101-114. <https://doi.org/10.32858/dikdaya.v5i2.1411>