

HUBUNGAN *SELF-EFFICACY* DENGAN PERILAKU INOVASI DALAM MENGOLAH SAMPAH MENJADI MEDIA BELAJAR DI SLB KABUPATEN X

Nur Alfiah^{1*}, Arundati Shinta², Femmy Lekahena³

^{1,2,3} Fakultas Psikologi, Universitas Proklamasi 45

*nuralfiah248@gmail.com

arundatishinta@yahoo.com

femmy@up45.ac.id

ABSTRACT

Waste management is a shared responsibility, including for teachers in Special Schools (SLB). Teachers play an important role in fostering students' environmental awareness, one of which is through recycling waste into creative and educational learning media. However, many teachers are still unable to carry out this effort optimally in their daily teaching and learning activities at school. One factor that may influence this ability is self-efficacy, defined as a person's belief in their own capacity to perform specific actions. This study aims to empirically examine the relationship between self-efficacy and innovative behavior among SLB teachers in processing waste into learning materials. A total of 68 out of 99 teachers from six SLB schools in District X participated as research samples. Data were collected using two psychological scales, namely the Self-Efficacy Scale and the Innovative Behavior Scale, and analyzed using the Pearson Product Moment correlation test. The results show a significant positive correlation between self-efficacy and innovative behavior ($r = 0.353$; $p < 0.01$). This indicates that the higher the teacher's self-efficacy, the greater their tendency to behave innovatively in developing school learning activities. Self-efficacy contributed 12.46% to innovative behavior, while the remaining 87.54% was influenced by other factors. Additional tests revealed no gender differences, but significant differences based on years of service.

Keywords: Self-efficacy, innovative behavior, special needs teachers, waste management.

ABSTRAK

Pengelolaan sampah merupakan tanggung jawab bersama, termasuk bagi guru di Sekolah Luar Biasa (SLB). Guru memiliki peran penting dalam menanamkan kesadaran lingkungan kepada siswa, salah satunya melalui kegiatan mendaur ulang sampah menjadi media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Namun, masih banyak guru yang belum mampu melaksanakan hal tersebut secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari di sekolah. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi kemampuan ini adalah *self-efficacy*, yaitu keyakinan diri seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan tindakan tertentu. Penelitian ini bertujuan menguji secara empiris hubungan antara *self-efficacy* dan perilaku inovatif pada guru SLB dalam mengolah sampah menjadi media belajar. Sebanyak 68 dari total 99 guru di enam SLB Kabupaten X berpartisipasi sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan menggunakan dua skala psikologi, yaitu Skala *Self-Efficacy* dan Skala Perilaku Inovatif, kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara *self-efficacy* dan perilaku inovatif ($r = 0,353$; $p < 0,01$). Artinya, semakin tinggi keyakinan diri guru, semakin tinggi pula kecenderungan untuk berperilaku inovatif dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah masing-masing. *Self-efficacy* memberikan kontribusi sebesar 12,46% terhadap perilaku inovatif, sedangkan sisanya 87,54% dipengaruhi oleh faktor lain. Uji tambahan menunjukkan tidak terdapat perbedaan perilaku inovatif berdasarkan jenis kelamin, namun terdapat perbedaan berdasarkan masa kerja.

Kata Kunci: *Self-efficacy*, perilaku inovatif, guru SLB, pengelolaan sampah

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Humas Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) menemukan bahwa sampah nasional di Indonesia, termasuk Kabupaten X, sebanyak 11,3 juta ton di sepanjang tahun 2024 tidak terkelola dengan baik (Humas BRIN, 2024). Banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi sampah yang tidak terkelola dengan baik. Agar tidak berdampak buruk, sampah bisa dikelola salah satunya dengan proses *recycling* (Arisona, 2018). Shinta (2017) menjelaskan *recycling* merupakan proses mengubah sampah menjadi benda dalam bentuk lain yang merupakan kegiatan inovatif.

Seiring berkembangnya zaman, inovasi juga turut berkembang. Namun, kinerja inovasi di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini didukung oleh laporan *Global Innovation Index* (GII) pada tahun 2024 yang dirilis oleh *World Intellectual Property Organization* (WIPO), tercatat Indonesia berada di peringkat 54 dari 133 negara dengan skor 30,6, yang masih dibawah negara-negara Asia Tenggara lainnya, yaitu Singapura, Malaysia, Thailand, Vietnam, dan Filipina (Parandru, 2024). Untuk meningkatkan inovasi pada masyarakat Indonesia, dibutuhkan peran guru untuk mendukung perubahan di dunia pendidikan (Wassa, 2015). Seorang pendidik diharapkan memiliki kompetensi pedagogik yang mencakup kemampuan untuk merencanakan dan mengembangkan pendidikan (Rosni, 2021).

Pada tahun 2021 terdapat 144.621 siswa SLB. Sementara itu, pada tahun 2022 jumlah siswa meningkat sebanyak 889 siswa, dan pada tahun 2023 terjadi peningkatan yang lebih besar yaitu sebanyak 5.179 siswa, sehingga total mencapai 150.689 siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Kondisi ini menuntut guru SLB perlu terampil dan kreatif, agar dapat menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menarik bagi para Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) (Jannah dkk., 2021). Optimalisasi aktivitas belajar-mengajar perlu ditingkatkan melalui cara belajar yang kreatif, agar dapat mengatasi siswa ABK yang mudah bosan saat belajar (Husna dkk., 2016). Guru diharapkan mampu memberikan variasi dalam menyampaikan materi belajar (Hidir dkk., 2022). Yasin (2021) menjelaskan bahwa sampah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membutuhkan inovasi.

Perilaku inovatif adalah suatu perilaku yang diperlukan untuk menerapkan gagasan dan pengetahuan baru, dengan cara mengeksplorasi peluang serta ide-ide baru, yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja individu atau perusahaan (de Jong & den Hartog, 2010). Wyrwa (2020) menjelaskan bahwa perilaku inovatif dianggap sebagai pendekatan yang tidak konvensional dan kreatif dalam melaksanakan tugas dengan memodifikasi cara yang ada saat ini dan menemukan cara baru yang lebih efektif dan menjamin kualitas dalam melakukan sesuatu. de Jong dan den Hartog (2010) mengemukakan bahwa perilaku inovatif terdiri dari empat dimensi, yaitu eksplorasi ide, generasi ide, memperjuangkan ide, dan penerapan ide.

Perilaku inovatif penting untuk diteliti karena tidak hanya mempengaruhi kinerja seseorang, tetapi juga berperan penting dalam membentuk perasaan kolektif dan memperkaya proses negosiasi melalui pengelolaan informasi dan pengalaman sosial (Astuti dkk., 2023). Meningkatkan perilaku inovatif pada karyawan adalah hal penting untuk kesuksesan dan perkembangan jangka panjang sebuah organisasi, sehingga organisasi perlu memupuk budaya inovasi agar karyawan terbiasa untuk mengembangkan ide baru pada proses kerja mereka yang menghasilkan peningkatan hasil yang positif dan produktivitas (Ahriansyah & Martdianty, 2024). Pada guru, perilaku inovatif membantu guru untuk menjembatani teori dan praktik agar dapat dijelaskan kepada para siswa

dengan cara yang mudah dipahami, sehingga dapat membantu meningkatkan kinerja guru secara optimal (Sofiyah dkk., 2022).

Salah satu faktor yang memengaruhi perilaku inovatif adalah *self-efficacy* (Indajang et al., 2023). *Self-efficacy* adalah keyakinan terhadap diri sendiri tentang apa yang dapat dilakukan dalam kondisi yang berbeda dengan keterampilan apapun yang dimilikinya (Bandura, 1997). Bandura (1997) menyebutkan bahwa *self-efficacy* terdiri dari tiga dimensi, yaitu *magnitude*, *strength*, dan *generality*.

Self-efficacy merupakan variabel yang penting untuk diteliti karena berdampak pada kinerja karyawan, karena karyawan yang yakin pada dirinya mampu memecahkan masalah dan mampu memilih alternatif solusi terbaik untuk masalah yang sedang dihadapi (Lukiyana & Hukom, 2022). Dalam penelitiannya, Huang (2016) menemukan bahwa *self efficacy* memiliki pengaruh positif secara langsung terhadap perilaku yang berkaitan dengan lingkungan pada orang dewasa yang berusia di atas 20 tahun. Selain itu, penelitian Rizkalla dan Erhan (2020) juga menemukan bahwa orang yang memiliki *self efficacy* yang tinggi cenderung yakin pada kemampuan dirinya untuk melakukan perilaku *recycling*, yang berdampak positif pada perilaku konsumsi yang berkelanjutan.

Penelitian membuktikan *self-efficacy* berperan penting untuk meningkatkan perilaku inovatif pada individu dalam sebuah instansi. Penelitian Uppathampracha dan Liu (2022) menemukan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan pada perilaku inovatif, karena karyawan yang memiliki *self-efficacy* pada kategori tinggi lebih yakin untuk mengungkapkan, mengembangkan, dan mengimplementasikan ide-ide inovatif. Dalam penelitiannya pada guru, Zaini dkk. (2022) menemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *self-efficacy* terhadap perilaku inovasi, karena para guru yakin dapat berupaya memberikan pelayanan yang optimal kepada siswa, meskipun seringkali siswa sulit diatur dengan berinovasi untuk mencari metode pembelajaran yang kreatif. Ejiroghene dkk. (2023) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap perilaku inovatif yang positif dan signifikan, sehingga dapat mengindikasikan bahwa seseorang yang yakin pada kemampuannya lebih mampu untuk menentukan cara berpikir, merasa, dan motivasi dirinya sendiri untuk mengimplementasikan ide-ide yang penting dan berguna pada pekerjaannya dan organisasi

Rumusan Masalah

Self-efficacy didefinisikan sebagai keyakinan terhadap diri sendiri tentang apa yang dapat dilakukan dalam kondisi yang berbeda dengan keterampilan apapun yang dimilikinya (Bandura, 1997). Zaini dkk. (2022) menemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *self-efficacy* terhadap perilaku inovasi, karena para guru yakin dapat berupaya memberikan pelayanan yang optimal kepada siswa, meskipun seringkali siswa sulit diatur dengan berinovasi untuk mencari metode pembelajaran yang kreatif. Para guru SLB perlu menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan variatif agar dapat mengatasi kebosanan pada siswa ABK, melalui inovasi dalam pengelolaan sampah menjadi media belajar (Hidir dkk., 2022; Husna dkk., 2016; Yasin, 2021). Rumusan masalah pada penelitian ini apakah terdapat hubungan antara *self-efficacy* dengan perilaku inovatif guru dalam mengolah sampah menjadi media belajar di SLB Kabupaten X?

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 99 guru SLB. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *convenience sampling*, yaitu teknik non-probabilitas di mana subjek

dipilih berdasarkan kemudahan akses dan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian (Coolican, 2024). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi terbatas dan tidak semua guru dapat dijangkau selama proses penelitian. Dari total 99 guru di enam SLB di Kabupaten X, sebanyak 30 guru digunakan untuk uji coba, sedangkan 68 guru menjadi subjek penelitian utama.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan skala psikologi sebagai metode pengumpulan data. Skala psikologi adalah bentuk alat ukur yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang mendeskripsikan indikator perilaku dari suatu atribut non-kognitif tertentu (Azwar, 2023). Dalam penelitian ini, terdapat dua skala psikologi, yaitu skala *Self-efficacy* dan Perilaku Inovatif. Kedua skala tersebut masing-masing terdiri dari aitem *favourable* yang merupakan aitem-aitem yang mendukung deskripsi indikator perilaku dan aitem *unfavourable* yang merupakan aitem-aitem yang tidak mendukung deskripsi indikator perilaku. Aitem-aitem tersebut disajikan dalam lima pilihan alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Netral, Tidak Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai.

Pertama, peneliti menggunakan skala Perilaku Inovatif yang disusun berdasarkan aspek-aspek perilaku inovatif menurut de Jong dan den Hartog (2010), yang disesuaikan dengan aktivitas mengolah sampah menjadi media belajar. Skala dikembangkan sebanyak 40 aitem, dengan masing-masing dimensi terdiri dari lima aitem *favourable* dan lima aitem *unfavourable*. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas isi melalui diskusi dengan dua dosen Fakultas Psikologi Universitas Proklamasi 45. Setelah uji validitas, skala tersebut diujicobakan pada 30 guru SLB dari kelompok populasi yang sama dengan sampel penelitian. Hasil ujicoba dimulai dengan uji daya diskriminasi aitem yang dilakukan sebanyak dua kali putaran, yang menunjukkan di putaran pertama terdapat lima aitem yang memiliki koefisien *corrected item-total correlation* (r_{it}) kurang dari 0,3 dan di putaran kedua tidak ada aitem yang memiliki r_{it} kurang dari 0,3. Selanjutnya, dilakukan estimasi reliabilitas yang menghasilkan koefisien *alpha cronbach* sebesar 0,942. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa skala Perilaku Inovatif pada penelitian ini valid dan reliabel. *Blueprint* skala Perilaku Inovatif yang sudah valid dan reliabel terdeskripsikan pada tabel 1.

Tabel 1. *Blueprint* Skala Perilaku Inovatif

<i>Dimensi</i>	<i>Aitem</i>	
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
<i>Idea Exploration</i>	1, 8, 15, 20, 28	5, 24, 32
<i>Idea Generation</i>	2, 9, 21, 29	12, 25, 33
<i>Idea Championing</i>	3, 10, 16, 22, 30	6, 13, 18, 26, 34
<i>Idea Implementation</i>	4, 11, 17, 23, 31	7, 14, 19, 27, 35

Kedua, peneliti menggunakan skala *Self-efficacy* yang disusun berdasarkan aspek-aspek *self-efficacy* menurut Bandura (1997), yang disesuaikan dengan aktivitas mengolah sampah menjadi media belajar. Skala dikembangkan sebanyak 30 aitem, dengan masing-masing dimensi terdiri dari lima aitem *favourable* dan lima aitem *unfavourable*. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas isi melalui diskusi dengan dua dosen Fakultas Psikologi Universitas Proklamasi 45. Setelah uji validitas, skala tersebut diujicobakan pada 30 guru SLB dari kelompok populasi yang sama dengan sampel penelitian. Hasil ujicoba dimulai dengan uji

daya diskriminasi aitem yang dilakukan sebanyak dua kali putaran, yang menunjukkan di putaran pertama terdapat satu aitem yang memiliki koefisien *corrected item-total correlation* (r_{it}) kurang dari 0,3 dan di putaran kedua tidak ada aitem yang memiliki r_{it} kurang dari 0,3. Selanjutnya, dilakukan estimasi reliabilitas yang menghasilkan koefisien *alpha cronbach* sebesar 0,953. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa skala *Self-efficacy* pada penelitian ini valid dan reliabel. *Blueprint* skala *Self-efficacy* yang sudah valid dan reliabel terdeskripsikan pada tabel 2.

Tabel 2. *Blueprint* Skala *Self-Efficacy*

<i>Dimensi</i>	<i>Butir</i>	
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
<i>Magnitude</i>	1, 6, 12, 18, 24	3, 9, 15, 21, 27
<i>Strength</i>	7, 13, 19, 25	4, 10, 16, 22, 28
<i>Generality</i>	2, 8, 14, 20, 26	5, 11, 17, 23, 29

Metode Analisis Data

Peneliti menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* untuk menguji hubungan antara *self-efficacy* dengan perilaku inovatif. Uji korelasi adalah teknik statistik yang digunakan untuk mengukur dan mendeskripsikan hubungan antara dua variabel (Gravetter dkk., 2021). Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi *Statistical Package for Social Science (SPSS) for windows* versi 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengujian statistika deskriptif, digunakan tendensi sentral dan variabilitas (Coolican, 2024). Tendensi sentral dan variabilitas dihitung menggunakan skor teoretik, yang digunakan untuk mengategorisasikan data dari hasil pengumpulan data dengan model distribusi normal dengan jenis kategorisasi jenjang (Azwar, 2023). Peneliti menghitung *mean* hipotetik (μ) dan standar deviasi hipotetik (σ) untuk menentukan kategorisasi.

Tabel 3 menunjukkan hasil kategorisasi variabel perilaku inovatif berdasarkan skor total yang didapatkan dari hasil pengumpulan data. Hasil kategorisasi tersebut menunjukkan bahwa tidak ada subjek yang berada pada kategori tinggi (0%), 26 subjek berada pada kategori sedang (38,24%), dan 42 subjek berada pada kategori rendah (61,76%). Selain itu, ditemukan juga *mean* sebesar 78,53 yang berada pada kategori rendah.

Tabel 3. Kategorisasi Variabel Perilaku Inovatif

<i>Rumus Interval</i>	<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>%</i>	<i>Mean</i>
$X > (\mu + 1 \sigma)$	$X > 128$	Tinggi	0	0,00	
$(\mu - 1 \sigma) < X \leq (\mu + 1 \sigma)$	$82 < X \leq 128$	Sedang	26	38,24	
$X \leq (\mu - 1 \sigma)$	$X \leq 82$	Rendah	42	61,76	78,53

Tabel 4 menunjukkan hasil kategorisasi variabel *self-efficacy* berdasarkan skor total yang didapatkan dari hasil pengumpulan data. Hasil kategorisasi tersebut menunjukkan bahwa tidak ada subjek yang berada pada kategori tinggi (0%), 27 subjek berada pada kategori sedang (39,71%), dan 41 subjek berada pada kategori rendah (60,92%). Selain itu, ditemukan juga *mean* sebesar 63,94 yang berada pada kategori rendah.

Tabel 4. Kategorisasi Variabel *Self-Efficacy*

<i>Rumus Interval</i>	<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>%</i>	<i>Mean</i>
$X > (\mu + 1 \sigma)$	$X > 110$	Tinggi	0	0,00	
$(\mu - 1 \sigma) < X \leq (\mu + 1 \sigma)$	$64 < X \leq 110$	Sedang	27	39,71	
$X \leq (\mu - 1 \sigma)$	$X \leq 64$	Rendah	41	60,92	63,94

Sebelum menguji hipotesis, data yang dikumpulkan diuji normalitas dan linearitasnya. Uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov menunjukkan nilai K-S-Z pada skala Perilaku Inovatif sebesar 0,449 ($p > 0,05$) dan pada skala *Self-Efficacy* sebesar 0,098 ($p > 0,05$), sehingga dikatakan bahwa data pada kedua skala berdistribusi normal. Uji linearitas dengan menggunakan uji anova menghasilkan nilai $F_{linearity}$ sebesar 8,875 dengan signifikansi sebesar 0,005 ($p < 0,05$), berarti bahwa kedua variabel linier. Karena data dari kedua skala berdistribusi normal dan linier, maka pengujian hipotesis dapat menggunakan uji parametrik, yaitu *Pearson Product Moment*, yang menghasilkan koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,353 dengan signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,01$). Berdasarkan hasil analisis korelasi tersebut, *self-efficacy* berkontribusi sebesar 12,46% pada perilaku inovatif, sisanya sebanyak 87,54% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil uji korelasi tersebut menunjukkan bahwa ada korelasi yang positif dan signifikan, yang artinya hipotesis pada penelitian ini diterima. Hal ini berarti bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara *self-efficacy* dengan perilaku inovatif guru dalam mengolah sampah menjadi media belajar di SLB Kabupaten X, karena guru yang yakin pada kemampuannya dapat berinovasi untuk mengolah sampah menjadi benda yang berguna. Proses mengubah sampah menjadi benda dalam bentuk lain adalah proses *recycling* yang merupakan kegiatan inovatif (Shinta, 2017). Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Ramadhan dan Izzati (2023) yang menemukan bahwa guru dengan tingkat *self-efficacy* yang tinggi umumnya menunjukkan tingkat perilaku inovatif yang lebih tinggi, karena lebih mampu menghadapi tantangan dan mengembangkan ide-ide kreatif dalam pembelajaran. Selain itu, Nurmala dan Widyasari (2021) juga menemukan bahwa karyawan dengan *self-efficacy* yang tinggi umumnya lebih bersungguh-sungguh dalam meningkatkan proses kerja, menangani tugas-tugas yang menantang, dan menerapkan inovasi dalam pekerjaan mereka. Senada dengan hasil-hasil penelitian tersebut, penelitian Indajang, et. al (2023) menemukan bahwa orang dengan *self-efficacy* yang tinggi cenderung merasa lebih percaya diri dalam mengambil resiko dalam mengembangkan dan mengimplementasikan ide-ide baru.

Peneliti melakukan uji tambahan untuk membedakan perilaku inovatif ditinjau dari jenis kelamin dan masa kerja. Karena jumlah masing-masing kelompok yang dibedakan kurang dari 30, maka digunakan uji non parametrik (Karmini, 2020). Uji beda pada jenis kelamin menggunakan uji Mann Whitney U Test. Hasil analisa menghasilkan nilai statistik Mann Whitney U sebesar 529,00 dengan signifikansi sebesar 0,759 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan perilaku inovatif pada laki-laki dan perempuan, karena perilaku inovasi berkaitan dengan kemampuan untuk bekerja. Hasil penelitian ini didukung penelitian Sari dan Adi (2021) yang menemukan bahwa tidak ada perbedaan perilaku inovatif pada laki-laki dan perempuan, karena lebih dipengaruhi oleh tipe tugas yang diberikan kepada karyawan berdasarkan tipe kepribadian. Lipovka dkk. (2021) menemukan bahwa baik laki-laki maupun perempuan, sama-sama memiliki sikap yang positif terhadap inovasi, inovasi lebih dapat dikembangkan melalui lingkungan kerja bukan melalui gender.

Untuk masa kerja, dibedakan menjadi kelompok < 5 tahun, 5-10 tahun, dan > 10 tahun. Pengujian hipotesis kedua menggunakan uji Kruskal Wallis. Berdasarkan hasil uji Kruskal–Wallis diperoleh nilai $H = 58,571$ ($p < 0,001$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antar kelompok. Distribusi peringkat menunjukkan bahwa kelompok 1 memiliki skor tertinggi, diikuti oleh kelompok 2, sedangkan kelompok 3 memperoleh skor terendah. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat perbedaan antar kelompok sangat jelas dan hampir tidak terdapat tumpang tindih nilai antar kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan perilaku inovatif jika ditinjau dari masa kerja, yakni semakin lama seseorang bekerja, maka semakin inovatif, karena sudah menemukan strategi untuk mengembangkan kreativitas untuk mendukung peningkatan kinerjanya. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Windiarsih dan Etikariena (2017) menemukan bahwa semakin lama masa kerja seseorang maka semakin inovatif, karena karyawan sudah dapat memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan selama bekerja, sehingga dapat bekerja lebih efektif dan efisien dengan berinovasi. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian Etikariena dan Kalimashada (2021) yang menemukan bahwa semakin lama seseorang bekerja maka akan semakin matang dan memahami pekerjaannya, sehingga dapat berperilaku inovatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* dan masa kerja adalah faktor yang dapat menentukan perilaku inovatif guru dalam mengolah sampah menjadi media belajar di SLB Kabupaten X. *Self-efficacy* berkorelasi positif pada perilaku inovatif, yang berarti semakin yakin guru dengan kemampuannya, maka semakin inovatif. Selain itu, ada perbedaan perilaku inovatif jika ditinjau dari masa kerja, yang berarti guru dengan masa kerja lebih lama cenderung menunjukkan perilaku inovatif yang lebih tinggi.

Penelitian ini memiliki implikasi bagi peningkatan *self-efficacy* dan inovasi guru. Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan pembuatan media belajar dari sampah serta menyediakan ruang bagi guru untuk menampilkan dan mendiskusikan hasil inovasinya. Selain itu, dinas pendidikan perlu mendukung program pengembangan profesional yang berorientasi pada kreativitas dan keberlanjutan di tingkat sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti faktor lain selain *self-efficacy*, jenis kelamin, dan masa kerja, seperti usia, tingkat pendidikan, kepemimpinan diri, sifat proaktif, dll.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan relatif kecil sehingga temuan penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, validitas instrumen yang digunakan masih terbatas pada konteks penelitian ini, sehingga diperlukan pengujian lanjutan untuk memastikan konsistensi dan keandalannya pada populasi yang berbeda. Ketiga, lokasi penelitian hanya mencakup satu kabupaten, sehingga hasilnya belum merepresentasikan kondisi di wilayah lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, memperluas cakupan wilayah, serta menggunakan instrumen yang telah teruji lebih komprehensif agar hasilnya lebih kuat dan dapat digeneralisasikan.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Psikologi Universitas Proklamasi 45 yang telah mendukung penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- Ahriansyah, M., & Martdianty, F. (2024). How to increase employees' innovative behavior? A study in a state-owned electricity company. *Journal of Theory and Applied Management*, 17(1), 88–107. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v17i1.52205>
- Arisona, R. D. (2018). Pengelolaan sampah 3R (Reduce, Reuse, Recycle) pada pembelajaran IPS untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 39–51.
- Astuti, R. J., Haryono, T., Harsono, M., Hendarsjah, H., & Maryati, T. (2023). Antecedents and consequences of innovative work behavior in Indonesian higher education during the covid-19 pandemic. *International Journal of Sustainable Development and Planning*, 18(1), 181–191. <https://doi.org/10.18280/ijstdp.180119>
- Azwar, S. (2023). *Penyusunan skala psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. Freeman.
- Coolican, H. (2024). *Research methods and statistics in psychology*. Psychology Press.
- de Jong, J., & den Hartog, D. (2010). Measuring innovative work behaviour. *Creativity and Innovation Management*, 19(1), 23–36. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8691.2010.00547.x>
- Ejiroghene, A. E., Ivwighrevero, O. V., & President, E. E. (2023). Relationship between self-efficacy and innovative workplace behavior. *International Journal of Research in Management*, 5(2), 175–180. <https://doi.org/10.33545/26648792.2023.v5.i2b.108>
- Etikariena, A., & Kalimashada, S. B. I. (2021). The influence of organizational climate on innovative behaviour. *Jurnal Psikologi*, 20(1), 22–34.
- Gravetter, F. J., Wallnau, L. B., Forzano, L.-A. B., & Witnauer, J. E. (2021). *Essentials of statistics for the behavioral sciences* (10th ed.). Cengage.
- Hidir, A., Resdati, R., Sinaga, A. B., & Arifin, F. (2022). Peran interaksi Sekolah Luar Biasa (SLB) Panam Mulia bagi anak di Kelurahan Taman Karya Kecamatan Tampan selama pandemi covid-19. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1203. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9050>
- Huang, H. (2016). Media use, environmental beliefs, self-efficacy, and pro-environmental behavior. *Journal of Business Research*, 69(6), 2206–2212. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.12.031>
- Humas BRIN. (2024, Juli 26). *11,3 juta ton sampah di Indonesia tidak terkelola dengan baik*. Badan Riset dan Inovasi Nasional. <https://brin.go.id/drid/posts/kabar/113-juta-ton-sampah-di-indonesia-tidak-terkelola-dengan-baik>
- Husna, A., Syai, A., & Lindawati, L. (2016). Pemanfaatan limbah botol bekas pada pembelajaran bina diri di SMALB-CD YPAC II Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik*, 1(3), 201–208.
- Indajang, K., Sembiring, L. D., Sherly, S., Efendi, E., & Sudirman, A. (2023). Innovative work behavior strengthening model: Role of self-efficacy, knowledge sharing, and organisational creative climate as predictors. *Valid Jurnal Ilmiah*, 21(1), 44–53. <https://doi.org/10.53512/valid.v21i1.326>
- Jannah, I. R., Zuhdiyah, Z., & Utami, F. T. (2021). Kreativitas mengajar guru pada anak berkebutuhan khusus di SLB-B Negeri Pembina Palembang. *Indonesian Journal of Behavioral Studies*, 1(1), 61–77. <https://doi.org/10.19109/ijobs.v1i1.9260>
- Karmini, K. (2020). *Statistika non parametrik*. Mulawarman University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Statistik persekolahan SLB 2022/2023*. Pusdatin Kemendikbud Ristek.

- Lipovka, A., Islamgaleyev, A., & Badjanova, J. (2021). Innovation capability of women and men managers: Evidence from Kazakhstan. *ACCESS Journal: Access to Science, Business, Innovation in Digital Economy*, 2(1), 91–102.
- Lukiyana, L., & Hukom, M. (2022). Effect of self-efficacy and locus of control on employee performance with transformational leadership style as moderating variable. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(2), 15619–15630.
- Nurmala, S., & Widyasari, S. D. (2021). Self efficacy dan openness terhadap perilaku kerja inovatif pada Kementerian Dalam Negeri. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 4(2), 92–100.
- Parandru, I. (2024, November 1). *Hari inovasi Indonesia: Mendorong kreativitas untuk masa depan*. Kompaspedia. <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/hari-inovasi-indonesia-mendorong-kreativitas-untuk-masa-depan>
- Ramadhan, R. D., & Izzati, U. A. (2023). Hubungan antara efikasi diri dengan perilaku inovatif pada guru di yayasan “X.” *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(2), 344363–363.
- Rizkalla, N., & Erhan, T. P. (2020). Sustainable consumption behaviour in the context of millennials in Indonesia – Can environmental concern, self-efficacy, guilt and subjective knowledge make a difference? *Management: Journal of Sustainable Business and Management Solutions in Emerging Economies*, 25(3), 43. <https://doi.org/10.7595/management.fon.2020.0001>
- Rosni, R. (2021). Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113–124. <https://doi.org/10.29210/1202121176>
- Sari, A. P., & Adi, P. H. (2021). Individual demographic characteristic: Differences in innovative work behavior during the covid-19 pandemic. *International Journal of Busines, Economics and Law*, 24(5), 344–363.
- Shinta, A. (2017). *Penguatan pendidikan pro-lingkungan hidup*. Best Publisher.
- Sofiyan, S., Sembiring, R., Danilwan, Y., Anggriani, R., & Sudirman, A. (2022). Innovative work behavior and its impact on teacher performance: The role of organizational culture and self efficacy as predictors. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(1), 44–52. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i1.38255>
- Uppathampracha, R., & Liu, G. (2022). Leading for innovation: Self-efficacy and work engagement as sequential mediation relating ethical leadership and innovative work behavior. *Behavioral Sciences*, 12(8), 266. <https://doi.org/10.3390/bs12080266>
- Wassa, G. (2015, September 16). *Gambaran guru inovatif*. Kementrian Agama Kantor Wilayah Provinsi Nusa Tenggara Timur. <https://ntt.kemenag.go.id/opini/94/gambaran-guru-inovatif>
- Windiarso, R., & Etikariena, A. (2017). Hubungan antara kepribadian proaktif dan perilaku kerja inovatif di BUMN X. *Jurnal Psikogenesis*, 5(2), 123–134.
- Wyrwa, J. (2020). Measuring innovative employee behavior in an enterprise – methodological aspects. *European Journal of Sustainable Development*, 9(3), 565–580. <https://doi.org/10.14207/ejsd.2020.v9n3p565>
- Yasin, R. (2021, Mei 19). *Memfaatkan sampah jadi media pembelajaran*. Riau Post. <https://riaupos.jawapos.com/6041-opini-memanfaatkan-sampah-jadi-media-pembelajaran.html>
- Zaini, L. M., Asmony, T., & Sakti, D. P. B. (2022). The effect of transformational leadership, self-efficacy on innovative work behavior, and organizational commitment as intervening variables (Study on junior high school teachers in Gerung District, West Lombok Regency). *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(12), 388–400.