

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Self-efficacy*-

Teori *Self-efficacy* mulai dikenal pada tahun 1980-1990. Ahli *Self-efficacy* adalah sang ilmuwan Albert Bandura. Menurut Bandura, *Self-efficacy* merupakan persepsi seseorang terhadap keyakinan kemampuannya dalam melakukan tindakan (Laily & Wahyuni, 2018). *Self-efficacy* berperan penting pada keadaan motivasi seseorang. Dimana keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dapat menentukan seberapa besar usaha serta ketekunan yang ditunjukkan menghadapi atau menyelesaikan tugas. Adapun menurut Alwisol, *Self-efficacy* dapat diartikan sebagai persepsi diri untuk mengetahui bagaimana fungsi baiknya diri dalam kondisi tertentu (Suartini et al., 2023). Pendapat lain mengemukakan bahwa *Self-efficacy* merupakan keyakinan seseorang dalam keberhasilan untuk mencapai suatu tujuan dari situasi yang sama dan dapat dijadikan sebagai teladan. *Self-efficacy* adalah cara paling efektif untuk mengembangkan manajemen diri seseorang. Semakin besar keyakinan, semakin besar pula manajemen dirinya. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah keyakinan, semakin rendah pula manajemen dirinya (Basri et al., 2021). *Self-efficacy* juga termasuk kepercayaan diri, yang mana kepercayaan diri tersebut berbeda dengan kepercayaan diri secara umum (*self-confident*). Dalam *Self-efficacy* yang dimaksud dengan kepercayaan diri adalah kesanggupan atau keyakinan diri seseorang pada saat mengerjakan tugas. Menurut Yuliani seseorang yang memiliki *self efficacy*

besar adalah seseorang yang percaya terhadap kemampuannya dalam menghadapi kondisi yang dihadapinya (D. E. Lestari et al., 2023). Berdasarkan beberapa pengertian, *Self-efficacy* dapat dikatakan sebagai keyakinan diri seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu tindakan, mengatasi situasi, atau mencapai tujuan tertentu. Keyakinan ini sangat mempengaruhi motivasi dan perilaku seseorang. Secara umum *Self-efficacy* berbeda dengan kepercayaan diri, dimana keyakinan seseorang lebih mengarah ke konteks tugas atau situasi tertentu. Individu dengan *Self-efficacy* tinggi cenderung lebih baik dalam mengolah diri sendiri.

Dalam matematika, dibutuhkan *Self-efficacy* yang tinggi, dikarenakan ketika adanya kepercayaan diri dan keyakinan dalam memahami konsep matematis maka keberhasilan belajar akan lebih baik. Diperkuat oleh Suarni & Priyatmo (2021) keyakinan dalam mengerjakan tugas matematika sangat diperlukan dalam mencapai prestasi belajar. Siswa yang memiliki prestasi matematika tinggi adalah siswa yang kemampuan analisisnya baik, dan memiliki keyakinan dalam mengerjakan soal. Dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki *Self-efficacy* tinggi yakni siswa yang pantang menyerah, mempunyai komitmen tinggi, optimis, menerima tantangan sulit, dan berani mengambil resiko.

Self-efficacy sering dikaitkan dengan *self-confidence* (rasa percaya diri) dan *self-esteem* (harga diri), meskipun ketiganya berhubungan tetapi terdapat perbedaan antara *self-efficacy*-, *self-confidence*, dan *self-esteem*. *self-confidence* merupakan kemampuan yang lebih mengacu pada kepercayaan umum tanpa spesifik pada tugas tertentu, sedangkan *self-esteem* lebih

menekankan pada harga diri atau nilai diri seseorang. Siswa yang memiliki *self-confidence* belum tentu memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas atau soal matematika dan siswa yang memiliki *self-efficacy*, cenderung bersifat lebih spesifik yaitu memiliki keyakinan terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan soal matematika. Maka, disimpulkan bahwa *self-efficacy* lebih berfokus pada tindakan dan keyakinan seseorang untuk menghasil sesuatu yang ingin dicapai. Demikian yang membedakan *self-efficacy* dari konsep kepercayaan diri secara umum lainnya yakni *self-efficacy* berkaitan dengan penilaian individu terhadap kemampuannya dalam melakukan aktivitas dan tugas tertentu bukan terhadap sifat pribadi, *self-efficacy* bersifat multidimensi yang artinya seseorang memiliki tingkat keyakinan diri yang berbeda pada berbagai bidang atau mata pelajaran, ukuran *self-efficacy* sangat bergantung pada faktor yang mempengaruhi, pengukuran *self-efficacy* didasarkan pada kriteria penguasaan kinerja bukan kriteria normatif atau perbandingan dengan orang lain, dan yang terakhir, *self-efficacy* diukur sebelum individu melaksanakan tugas yang relevan agar dapat diketahui peran keyakinan tersebut terhadap hasil yang dicapai (Barry J. Zimmerman, 1995).

Menurut Bandura (1997:212), besar rendahnya *Self-efficacy* seseorang dalam pengerjaan tugas sangat berbeda-beda, karena terdapat faktor yang dapat mempengaruhi *Self-efficacy* seseorang. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi *self-efficacy* seseorang antara lain : (1) Tingkat Pendidikan, *Self-efficacy* terbentuk melalui proses pembelajaran pada tingkat pendidikan formal. Seseorang yang jenjangnya lebih tinggi kebanyakan

memiliki *Self-efficacy* tinggi dikarenakan lebih banyak belajar dan menerima pendidikan formal. (2) Usia, *Self-efficacy* terbentuk melalui kehidupan sosial yang berlangsung. Seseorang yang lebih tua jika dibandingkan dengan seseorang yang lebih muda, maka seseorang yang lebih tua tersebut cenderung memiliki pengalaman yang lebih banyak dalam mengatasi masalah yang terjadi dan seseorang yang lebih muda masih sedikit pengalaman yang dialaminya. (3) Jenis Kelamin, Terdapat perbedaan antara kemampuan laki-laki dan perempuan. Sering kali laki-laki berusaha untuk membanggakan dirinya sedangkan perempuan sering kali meremehkan dirinya sendiri. Pada bidang pekerjaan tertentu para laki-laki lebih memiliki keyakinan diri yang tinggi dibandingkan dengan perempuan, begitupun sebaliknya, pada pekerjaan tertentu perempuan juga memiliki efikasi diri yang tinggi. (4) Pengalaman, *Self-efficacy* dapat terbentuk karena proses adaptasi atau pembiasaan dan pembelajaran dalam situasi kerjanya. Seseorang yang sudah biasa kerja maka cenderung orang tersebut memiliki *Self-efficacy* tinggi, akan tetapi tidak menutup kemungkinan bisa saja *Self-efficacy* seseorang tersebut justru menurun. Karena hal itu tergantung seseorang menyikapi dan mengatasi keberhasilan atau kegagalan yang terjadi pada kehidupannya.

Menurut Bandura (1986), perbedaan *Self-efficacy* pada setiap individu terletak pada tiga aspek, yaitu : *magnitude* (tingkat kesulitan tugas), *strength* (kekuatan keyakinan), *generality* (generalitas). Implikasi kinerja individu yang secara lebih jelas diuraikan sebagai berikut :

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka tiga aspek *Self-efficacy* adalah:

- a. Magnitude, disebut juga dengan level.

Pada dimensi ini mengacu pada keyakinan tingkat kesukaran tugas. Ketika seseorang yakin dapat menyelesaikan tingkat kesulitan suatu tugas. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga akan merasa apakah mampu atau tidak dalam menyelesaikan tugasnya.

- b. *Strength* (kekuatan keyakinan),

Yaitu aspek yang berkaitan dengan kekuatan keyakinan seseorang atas kemampuannya. Individu yang mempunyai *Self-efficacy* tinggi akan terbiasa menghadapi kesulitan mengerjakan sesuatu.

- c. *Generality* (generalitas),

Yaitu hal yang berhubungan dengan tingkat keyakinan individu dengan kemampuan yang dilakukan dalam bidang apapun. Sebagian individu mungkin merasa mampu menyelesaikan tugas dalam berbagai kondisi

Dalam konteks matematika, self-efficacy sangat berperan penting dalam keyakinan diri untuk memahami konsep matematis dengan tujuan agar dapat mencapai keberhasilan yang lebih baik. Dalam Agumuharram & Soro (2021) mengemukakan indikator pada self-efficacy, yaitu :

- a) Keyakinan dalam pemahaman materi matematika
- b) Keyakinan dalam mengerjakan tugas tentang matematika
- c) Keyakinan akan ketahanan dan keuletan dalam pembelajaran matematika

d) Keyakinan berhasil mencapai tujuan dalam pembelajaran matematika

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan pendidik. Bloom (1964) mendefinisikan bahwa perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar, meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif yaitu, *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (meringkas, menjelaskan, pemahaman, contoh), *application* (penerapan), *analysis* (menentukan hubungan, menguraikan), *synthesis* (mengorganisasikan), dan *evaluation* (menilai). Aspek afektif mencakup *receiving* (menerima), *responding* (merespon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Dan aspek psikomotorik meliputi keterampilan produktif, teknik, sosial, fisik, intelektual, manajerial. Serta *initiatory*, *preroutine*, dan *routinized*.

Dalam (Aznaim et al., 2024) Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar. Adapun Hasil belajar menurut W.Winkel adalah kemampuan yang dimiliki setiap individu siswa setelah melakukan sesuatu (Ular et al., 2024). Hasil belajar menunjukkan sejauh mana perubahan seseorang dari yang awalnya tidak tau menjadi tau. Hasil ini menunjukkan kegiatan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Apabila hasil belajar siswa cenderung baik artinya proses

pembelajaran yang dilakukan telah berjalan dengan baik (Nursalma & Pujiastuti, 2023).

Dari beberapa pendapat ahli pendidikan, hasil belajar yaitu sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan indikator penting yang mengukur keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Siswa yang telah belajar akan menunjukkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Tingkat pencapaian hasil belajar dapat digunakan dalam menilai kualitas proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun indikator Hasil Belajar menurut Moore dalam (Fauhah & Rosy, 2020) dan Straus, Tentroe, & Graham terdapat tiga ranah indikator hasil belajar, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman pengaplikasian, pembuatan, pengkajian dan evaluasi. Ranah kognitif menekankan pada bagaimana siswa mempelajari pengetahuan melalui metode pengajaran atau cara penyampaian informasi

b. Ranah Afektif

Ranah afektif meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai. Ranah Afektif berkaitan dengan sikap, nilai dan keyakinan yang mempengaruhi perubahan perilaku

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik meliputi *generic movement, ordinative movement, fundamental movement, creative movement*. Ranah psikomotorik melibatkan keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan dalam praktik atau latihan untuk meningkatkan penguasaan keterampilan.

Dalam penelitian ini, hasil belajar matematika siswa diukur melalui ranah kognitif berupa pengetahuan. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, serta menganalisis. Terdapat ranah kognitif yang meliputi enam tingkat kemampuan berpikir, yaitu : mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Gunawan & Paluti, 2017). Penelitian lebih difokuskan pada nilai kognitif karena hasil belajar matematika lebih dapat diukur melalui kemampuan siswa dalam menerapkan rumus, memahami soal serta memecahkan masalah.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yakni faktor internal dan faktor external.

- a. Beberapa Faktor internal yakni : (1) Minat, merupakan kecenderungan menentukan sikap dalam melakukan sesuatu. Dengan minat yang tinggi, siswa akan merasa sukarela dalam belajar (tidak ada keterpaksaan) sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan melaksanakan kewajibannya dengan baik. Artinya , minat adalah rasa keinginan dan ketertarikan yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan (Widiati et al., 2022). (2) Motivasi, Pada (Maesaroh et al.,

2024) Clayton Alderfer mengemukakan bahwa motivasi adalah kecenderungan siswa dalam proses belajar mengajar yang didorong oleh hasrat untuk memperoleh hasil belajar sebaik mungkin. Siswa yang besar motivasinya akan tampak gigih, tekun usaha, dan tidak mau menyerah dalam meningkatkan prestasinya. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah akan mudah putus asa, tampak acuh tak acuh, suka mengganggu di kelas dan sering bolos. Berakibat siswa tersebut mengalami kesulitan belajar. (3) Perhatian dalam belajar, Perhatian menurut Ainurrahman Dalam kegiatan belajar mengajar siswa harus mendengarkan, memperlihatkan, dan mengerjakan bahan ajar dari guru. Siswa yang mendapatkan hasil belajar baik, tentu seorang siswa berkewajiban untuk mempunyai perhatian terhadap materi atau bahan ajar yang diberikan guru. (4) Kesiapan Belajar, menurut Sudjana yakni kesiapan belajar mengajar yang dapat dilihat dari proses pembelajaran berlangsung, terlibat dalam pemecahan masalah, pada saat melaksanakan tugas belajarnya, dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas. Kesiapan dan respon dapat mempengaruhi keberhasilan siswa. Semakin baik kesiapan siswa maka hasil belajar siswa makin lebih baik.

- b. Beberapa faktor yang dipengaruhi oleh luar atau eksternal yakni : (1) Metode guru mengajar adalah salah satu langkah yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menerima, memahami,, dan lebih mengembangkan bahan ajar. (2) Ruang kelas adalah komponen dalam sistem pendidikan yang mempengaruhi aktivitas proses belajar

mengajar. Dengan demikian bukan hanya sekedar tempat belajar tetapi juga merupakan komponen dalam menciptakan lingkungan yang efektif.

(3) Teman, berpengaruh terhadap diri dan sifat siswa dalam pembelajaran. Ada kalanya teman yang berdampak positif dan sebaliknya. Oleh karena itu agar siswa memperoleh hasil belajar yang baik maka perlu untuk memilih teman yang memberi dampak baik.

2. Soal Cerita

Salah satu tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama adalah keberhasilan siswa dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Dan diakhir materi biasanya terdapat soal-soal pemecahan masalah khususnya soal dalam bentuk cerita. Soal cerita bisa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika. Sebagaimana pendapat Budiyono pada (Angelina et al., 2023) soal cerita merupakan soal yang berbentuk narasi yang berisi atau diambil dari kehidupan sehari-hari. Adapun menurut Solichan, Soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita atau uraian baik dalam tulisan maupun lisan.

Dalam mengukur hasil belajar yang dilihat dari ranah kognitif pengetahuannya, penelitian ini menggunakan soal cerita karena soal cerita tidak hanya mengandalkan penghafalan rumus, tetapi siswa juga dituntut untuk memahami konsep matematika secara mendalam. Soal cerita dapat menggali keyakinan diri siswa dalam menyelesaikan soal. Apabila siswa memiliki keyakinan diri tinggi maka siswa cenderung berani dalam

menyelesaikan dan menghadapi soal yang menantang seperti halnya soal cerita.

Soal cerita dapat melatih keterampilan berpikir siswa tingkat tinggi. Dalam Lutvaidah H, (2019) mengatakan bahwa soal cerita sebagai alat ukur dalam melihat sejauh mana siswa menguasai konsep dasar dan mampu menerapkan rumus yang dipelajari. Terdapat beberapa aspek kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita matematika, yakni membaca (*reading*), menalar (*reasoning*), dan menganalisis (*analyse*), serta mencari solusi (Krisdianti et al., 2023).

Soal matematika terbagi menjadi dua macam, yakni soal rutin dan soal non rutin. Soal rutin adalah soal yang dapat diselesaikan dan dikerjakan siswa dengan operasi yang sudah dipelajari di kelas. Sedangkan soal non rutin merupakan soal yang memerlukan pemikiran lebih lanjut karena operasinya tidak sejelas dan tidak sama dengan operasi yang diajarkan di kelas. Bentuk soal rutin maupun non rutin, dalam soal pemecahan masalah yang biasa digunakan untuk sekolah menengah pertama adalah soal pemecahan masalah berbentuk soal cerita. Soal cerita tersebut berhubungan dengan masalah yang ada di kehidupan siswa sehari-hari. Sehingga, dapat dikatakan soal cerita matematika karena soal ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang mana untuk mencari penyelesaian menggunakan kalimat matematika, seperti bilangan, operasi hitung (+, -, x, :), dan relasi (=, <, >).

Penelitian ini memakai tes soal cerita berbentuk soal rutin. Soal cerita rutin hanya membutuhkan penerapan langkah atau rumus yang sudah diketahui tanpa berpikir kritis atau kreatif. Dalam Rosyidi (Aini & Mukhlis, 2020)

menjelaskan bahwa cara yang harus dilakukan dalam menyelesaikan soal cerita yakni : (1) membaca “soal”, (2) menentukan apa yang diketahui, (3) membuat model matematika, (4) Perhitungan, (5) Menyimpulkan jawaban akhir dengan tepat. Cara tersebut termuat dalam langkah menurut Newman. Dalam teori Newman terdapat lima langkah dalam menyelesaikan masalah matematika berbentuk soal cerita : (1) Membaca / *Reading*, (2) Memahami / *Comprehension*, (3) Transformasi / *Transformation*, (4) Keterampilan proses / *proces skill*, dan (5) Penulisan jawaban / *encoding* (Sesanti, N. R., & Bere, 2020).

Selain Teori Newman, ada teori lain yang dapat digunakan dalam menyelesaikan soal cerita matematika, yakni teori Polya. Teori Polya dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah dengan cara yang struktur. Polya (Mia Fikjayanti et al., 2023) mengemukakan bahwa dalam pemecahan masalah diperlukan empat tahapan, yakni : 1) Memahami masalah, 2) Merencanakan penyelesaian, 3) Melaksanakan rencana, 4) Melihat kembali. Dalam penyusunan langkah-langkah penyelesaian soal cerita matematika, tahap perencanaan membantu siswa dalam memahami masalah dalam menemukan informasi penting. Pada tahap perencanaan, siswa dapat menentukan strategi atau rumus yang tepat. Dalam tahap pelaksanaan, strategi tersebut dijalankan. Kemudian tahapan terakhir yakni siswa mengecek kembali jawaban.

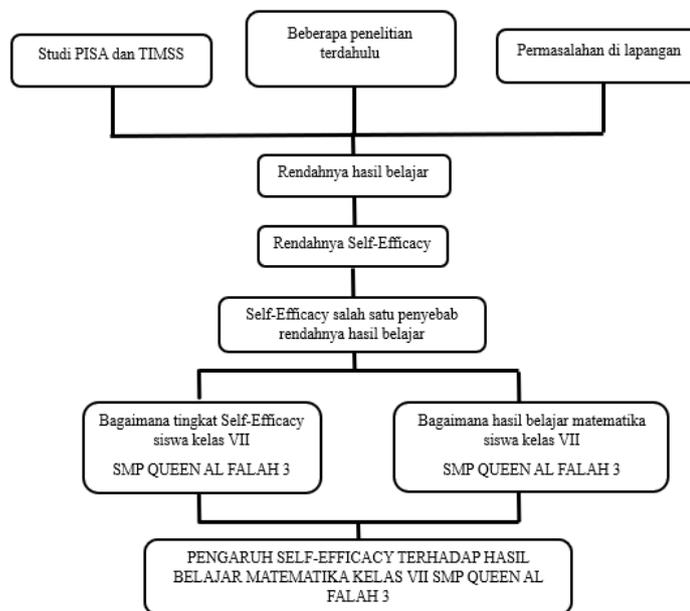
B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Sehingga mereka cenderung tidak mempunyai motivasi dalam mengerjakan soal matematika. *Self-efficacy* merupakan kemampuan internal yang harus dimiliki siswa, karena keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas matematika sangat membantu dalam memotivasi dan mempertahankan usaha siswa saat menghadapi tantangan. Berdasarkan observasi di SMP QUEEN AL FALAH 3 menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal matematika berkaitan dengan rendahnya tingkat *Self-efficacy*, dimana siswa merasa kurang percaya diri dan cenderung menyerah ketika dihadapkan pada soal yang sulit. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa rendahnya tingkat *Self-efficacy* siswa dapat mempengaruhi pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini dikuatkan dari hasil survei internasional seperti PISA (*Programme for International Student Assessment*) dan TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara lain (Tjalla, 2010).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ningsih & Hayati (2020) dan (Fitriani & Pujiastuti, 2021), menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara *Self-efficacy* dan hasil belajar matematika, dimana siswa dengan tingkat *Self-efficacy* yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam menyelesaikan soal matematika. Penelitian yang dilakukan di SMP QUEEN AL FALAH 3 berusaha mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh *Self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika melalui tes soal cerita. Penelitian ini juga menekankan

pentingnya menggunakan instrumen yang tepat untuk mengukur hasil belajar, seperti tes soal cerita. Penelitian yang dilakukan oleh (Frey & Stutzer, 2000) menyatakan bahwa tugas yang mengharuskan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata dapat membantu keberhasilan siswa. Dan kemampuan pemecahan siswa berkaitan dengan keyakinan diri (Marasabessy, 2020). Dimana melalui soal cerita, peneliti mampu mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang hubungan antara *Self-efficacy* dan hasil belajar siswa.

Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis

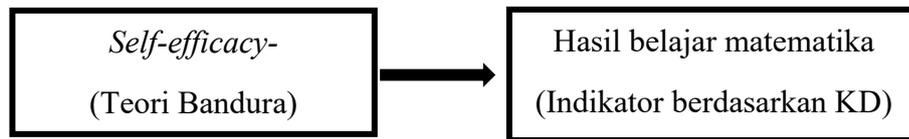


(Sumber: Dokumen pribadi)

Variabel yang menjadi fokus penelitian yaitu : *pertama*, Variabel *Self-efficacy* (Y). Variabel ini merujuk pada keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka dalam memahami dan menyelesaikan tugas atau soal matematika. *Self-efficacy* mencakup beberapa dimensi, seperti keyakinan dalam pemahaman materi, kemampuan dalam mengerjakan tugas, dan ketahanan dalam belajar. *Kedua*, Variabel Hasil belajar(X). Variabel ini diukur melalui kemampuan siswa

dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Yang mana hasil belajar siswa dapat mencerminkan seberapa baik siswa dapat menerapkan konsep matematika dalam situasi nyata.

Gambar 2. 2 Teori yang mendasari Variabel



(Sumber: Dokumen pribadi)

Pada gambar dijelaskan bahwa variabel *self-efficacy* untuk pengambilan data menggunakan kuesioner dimana variabel tersebut menggunakan dimensi Teori bandura. sedangkan tes tertulis berbentuk soal cerita berdasarkan KD (Kompetensi Dasar). Kuesioner dan tes tersebut diberikan kepada responden. Dimana, responden pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP QUEEN AL FALAH 3. Kuesioner *Self-efficacy* disusun berdasarkan indikator menurut ahli dan tes cerita menggunakan indikator hasil belajar menurut ahli. Analisis yang digunakan adalah analisis Uji regresi linear sederhana dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan hipotesis asosiatif karena terdapat sebuah dugaan sementara terhadap sebuah rumusan masalah yang menghubungkan antara dua variabel penelitian. Maka dari itu melalui rumusan masalah yang sudah disusun mengatakan bahwa hipotesis dari penelitian adalah :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara *Self-efficacy* siswa terhadap hasil belajar matematika siswa SMP kelas VII Queen Al Falah 3

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara *Self-efficacy* siswa terhadap hasil belajar matematika siswa SMP kelas VII Queen Al Falah 3