

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Self-Efficacy*

##### 1. Pengertian *Self-Efficacy*

Menurut Bandura, *Self-Efficacy* diri merupakan keyakinan orang dalam kemampuan mereka untuk melakukan kontrol atas diri mereka sendiri terhadap peristiwa yang mempengaruhi kehidupan mereka. Keyakinan pada kemampuan pribadi mempengaruhi pilihan hidup, tingkat motivasi, kualitas fungsi, ketahanan terhadap kesulitan dan kerentanan terhadap stres dan depresi. (Bandura, 1994)

Menurut Heslin P.A., & Klehe, U.C. (2006) *Self-Efficacy* lebih spesifik dan terbatas daripada kepercayaan diri (yaitu sifat kepribadian umum yang berhubungan dengan seberapa percaya diri orang merasa dan bertindak dalam kebanyakan situasi), atau harga diri (yaitu sejauh mana seseorang menyukai dirinya sendiri), maka *Self-Efficacy* umumnya juga lebih mudah dikembangkan daripada kepercayaan diri atau harga diri. *Self-Efficacy* juga merupakan prediktor yang jauh lebih kuat tentang seberapa efektif orang akan melakukan tugas yang diberikan daripada kepercayaan diri atau harga diri mereka.

Alwisol dan Maddux dalam (Hendriana, G., 2019) mengemukakan bahwa *Self Efficacy* merupakan keputusan untuk bertindak, usaha yang dikeluarkan, Kegigihan dalam menghadapi kesulitan dan pengalaman emosional atau afektif diri siswa. *Self-efficacy* matematis adalah kemampuan diri seseorang dalam menentukan sesuatu baik atau buruk, tepat atau salah,

mampu atau tidak mampu untuk dikerjakan.

Jadi, kesimpulan dari *Self Efficacy* adalah kemampuan setiap individu dalam meyakini setiap keahlian yang ada dalam dirinya untuk melakukan suatu tugas demi menghasilkan sesuatu dan tujuan tertentu. Dan memperoleh hasil yang diharapkan.

## **2. Faktor yang mempengaruhi *Self-Efficacy***

Menurut Bandura (1994), faktor yang mempengaruhi *Self-Efficacy* ada 4 yaitu :

- a) Pengalaman Individu yaitu pengalaman kesuksesan individu pada masa lalu dalam menangani tugas-tugas tertentu. Jika seseorang pernah berhasil di masa lalu maka akan semakin tinggi *Self-Efficacy* yang ada pada dirinya, sebaliknya jika seseorang pernah mengalami kegagalan di masa lalu maka *Self-Efficacy* diri orang tersebut akan semakin rendah.
- b) Pengalaman orang lain. Melihat orang lain berhasil melakukan aktivitas yang sama dengan individu dan kemampuan juga dirasa sama, maka dapat meningkatkan *Self-Efficacy* diri mereka. Namun juga sebaliknya jika orang dengan kemampuan sama yang dipandang gagal, maka *Self-Efficacy* diri individu akan menurun.
- c) Persuasi verbal, yaitu informasi tentang kemampuan seseorang yang disampaikan oleh orang-orang yang berpengaruh, guna meningkatkan keyakinan bahwa kemampuan yang dimiliki akan membantu mencapai tujuan yang diinginkan.
- d) Kondisi fisiologis, yaitu kondisi fisik (sakit, lelah, dll) dan kondisi emosional (suasana hati, tekanan, dll). Situasi stres ini akan

mempengaruhi kepercayaan diri individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi tugas. Jika terjadi sesuatu yang negatif, seperti kelelahan, ketidaknyamanan, kecemasan atau depresi, maka akan menurunkan tingkat *Self-Efficacy* diri seseorang. Di sisi lain, jika seseorang dalam kondisi terbaik, ini akan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan *Self-Efficacy* diri.

### 3. Dimensi *Self-Efficacy*

Menurut Bandura (1994), Dimensi *Self-Efficacy* yang digunakan sebagai dasar bagi pengukuran terhadap *Self - Efficacy* individu adalah :

- a. *Magnitude*. Dimensi ini terkait dengan kesulitan tugas yang diyakini individu sulit untuk diselesaikan. Jika seorang individu menghadapi masalah atau tugas yang diurutkan menurut tingkat kesulitan tertentu, *Self - Efficacy* diri mereka akan jatuh pada tugas-tugas mudah, sedang, dan sulit berdasarkan batas kemampuan yang mereka rasakan untuk memenuhi persyaratan perilaku yang diperlukan oleh setiap tingkat. Dimensi kesulitan berdampak pada perilaku yang Anda pilih untuk dicoba atau dihindari. Individu akan mencoba perilaku yang mereka pikir mampu dilakukan, dan akan menghindari perilaku yang mereka pikir berada di luar kemampuan mereka.
- b. *Strength*. Dimensi ini berkaitan dengan kekuatan keyakinan individu terhadap kemampuannya. Orang dengan *Self-Efficacy* diri yang kuat seringkali gigih dan ulet dalam meningkatkan usahanya meskipun

ada kendala yang dihadapi. Di sisi lain, orang dengan *Self-Efficacy* diri yang lemah seringkali mudah terguncang oleh hambatan-hambatan kecil saat menyelesaikan tugas.

- c. *Generality*. Dimensi ini berkaitan dengan luasnya bidang pekerjaan yang dilakukan. Ketika mengatasi atau memecahkan masalah/tugas, beberapa orang memiliki keyakinan terbatas tentang aktivitas dan situasi tertentu, sementara yang lain tersebar dalam serangkaian aktivitas dan situasi yang berbeda.

#### **4. *Self-Efficacy* dalam Pemecahan Masalah Matematis**

Menurut Siswono (dalam Subaidi 2016), Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman awal, yaitu pengalaman dalam memecahkan masalah cerita atau masalah aplikasi. Pengalaman awal seperti takut matematika (phobia) dapat menghambat kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor fisiologis dimana kondisi emosional siswa tidak stabil, mengalami kecemasan dalam memecahkan masalah matematika.
2. Latar belakang matematika, yaitu kemampuan siswa pada tingkat konsep matematika yang berbeda, akan menyebabkan perbedaan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Perbedaan tersebut, dipengaruhi oleh kekuatan siswa dalam menyelesaikan masalah berdasarkan pada apa yang diyakini.
3. Keinginan dan motivasi, yaitu dorongan internal (internal) yang kuat, seperti meningkatkan keyakinan saya "bisa" atau eksternal, seperti

mengajukan pertanyaan yang menarik, menantang dan peka konteks, yang akan mempengaruhi hasil pemecahan masalah. Dapat diartikan bahwa siswa dapat mensugesti dirinya untuk percaya bahwa mampu mengatasi masalah yang dihadapi. Dimana hal tersebut termasuk persuasi verbal yang mempengaruhi *Self-Efficacy*.

## **B. Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengukur apakah siswa dapat berhasil menguasai mata pelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Purwanto ( dalam Kristin F, 2016) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil belajar. Perubahan perilaku tersebut karena ia telah menguasai banyak materi yang diberikan dalam proses pengajaran. Selain itu, dikatakannya bahwa hasil belajar dapat diwujudkan dalam perubahan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Untuk menentukan tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran, maka perlu dilakukan tindakan atau kegiatan untuk mengevaluasi hasil belajar. Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil perubahan pada diri siswa melalui proses belajar mengajar yang interaktif, yang dapat diujikan oleh guru.

### **1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Mahmud (2006) mengemukakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor individu, sosial, dan struktural. Peneliti uraikan sebagai berikut:

a. Faktor individu

Faktor individu siswa adalah faktor internal yang dapat berupa kondisi jasmani dan rohaninya.

b. Faktor sosial

Faktor sosial siswa adalah faktor eksternal siswa. faktor tersebut ialah seperti kondisi lingkungan siswa itu berada.

c. Faktor struktural

Faktor struktural yang dimaksud adalah pendekatan belajar yang mencakup strategi dan metode yang digunakan siswa dan guru pada saat kegiatan pembelajaran.

Abu & Prasetya (1997) mengungkapkan proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

a. Faktor eksternal

Faktor eksternal tersebut meliputi dua bagian penting, yaitu faktor input lingkungan (environment) dan faktor instrumen. Faktor lingkungan dapat berupa lingkungan fisik/alam dan lingkungan sosial, sedangkan faktor instrumental adalah faktor yang dirancang untuk ada dan digunakan berdasarkan hasil belajar yang diharapkan, seperti pembelajaran arsitektur, mata kuliah, dll.

b. Faktor internal

Faktor internal adalah kondisi individu atau anak yang sedang belajar tentang dirinya. Faktor pribadi dapat dibagi menjadi dua bagian:

1. Kondisi fisik anak

Gambaran umum tentang kondisi fisik, seperti kesehatan fisik, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat fisik, seperti kaki atau tangannya, akan sangat membantu proses dan hasil belajar.

2. Kondisi psikologis

Setiap orang pada dasarnya memiliki keadaan psikologis yang berbeda-beda, tentunya perbedaan tersebut akan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Ada beberapa faktor psikologis yang diyakini dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, yaitu minat, kecerdasan (IQ), bakat, motivasi dan kemampuan kognitif lainnya.

Kesimpulannya, prestasi belajar matematika siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal siswa, dan dapat juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Kedua faktor tersebut dapat meningkatkan atau menjadi kelemahan hasil belajar matematika siswa.

### **C. Soal Berstandar HOTS**

Penjelasan Budiarta (dalam Saraswati & Agustika, 2020) mengemukakan bahwa HOTS dapat dijelaskan sebagai kemampuan proses berpikir yang kompleks, termasuk menganalisis materi, mengkritisi dan menciptakan solusi dari suatu masalah. Untuk hal yang sama, Thomas dan

Thorne (dalam Saraswati & Agustika, 2020) mendefinisikan HOTS sebagai kemampuan berpikir melalui hubungan antara fakta dan masalah. Memecahkan masalah tidak hanya dilakukan melalui proses ingatan atau memory, tetapi juga memerlukan pembentukan koneksi dan kesimpulan dari masalah tersebut. Proses analisis, evaluasi, dan penciptaan merupakan bagian dari taksonomi kognitif yang diciptakan oleh Benjamin S. Bloom (dalam Respati, Hamdu, dkk. 2019). Berikut level kognitif dan indikator kognitif HOTS Menurut Bloom setelah direvisi.

**Tabel 2.1 :Level Kognitif dan Indikator HOTS**

<b>Aspek</b>	<b>Level Kognitif dan Indikator</b>	<b>Definisi</b>
<b>Berpikir Kritis</b>	<b>C4-Menganalisis</b> - Membedakan - Mengorganisasikan - Mengatribusikan	Proses menguraikan materi yang kemudian dicari kaitannya secara keseluruhan.
	<b>C5-Mengevaluasi</b> - Memeriksa - Mengkritik	Kegiatan membuat suatu keputusan berdasarkan kriteria dan standar yang telah ditentukan.
<b>Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah</b>	<b>C6-Mencipta</b> - Merumuskan - Merencanakan - Memproduksi	Membentuk solusi atau sesuatu yang baru dari kegiatan menggabungkan berbagai elemen.

Soal HOTS cenderung ke dalam berpikir tingkat tinggi. Berpikir tingkat tinggi terjadi ketika informasi yang diperoleh saling berkaitan dengan informasi sebelumnya atau membuat strategi dari informasi yang sudah ada untuk merumuskan jawaban jika dalam situasi yang membingungkan (Rohim, 2019). Menurut Brookhart kemampuan berpikir tingkat tinggi dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu bentuk transfer dari hasil belajar,



berfikir kritis dan pemecahan masalah.

### **1. Karakteristik soal HOTS**

Karakteristik soal HOTS terdiri dari 3 macam yaitu (1) dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (2) menggunakan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari (3) jenis soal bermacam-macam (Rohim, 2019).

#### **a. Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi**

Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi pemecahan masalah (problem solving), berpikir kritis, berpikir kreatif, pengambilan keputusan dan kemampuan Pendapat (penalaran). Senk menjelaskan bahwa ciri-ciri soal HOTS adalah: Keterampilan pemecahan masalah dengan beberapa kemungkinan dan solusi. Dimana teori tidak diajarkan terlebih dahulu. Pada proses berpikir tingkat tinggi dalam situasi yang berbeda, harus dimungkinkan untuk menerapkannya. Berdasarkan sudut pandang ini, dapat diartikan sebagai soal HOTS adalah proses yang melibatkan pemikiran kritis, analisis, evaluasi, dan memecahkan masalah, bahkan tanpa mengajarkan teori atau konsep pemecahan masalah.

#### **b. Menggunakan Permasalahan Nyata Dalam Kehidupan Sehari-Hari**

Penilaian soal HOTS berdasarkan penilaian yang melibatkan suatu situasi dalam kehidupan sehari-hari, dimana siswa harus menerapkan pengetahuan atau konsep dasar yang diperoleh untuk memecahkan masalah pertanyaan yang ada.

Masalah nyata yang diangkat antara lain masalah kesehatan, ekonomi, lingkungan, dan teknologi dalam kehidupan. Definisi ini melibatkan keterampilan siswa dalam mengasosiasikan, menerapkan dan mengintegrasikan konsep-konsep ilmiah Memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Karakteristik penilaian otentik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari – hari terdiri dari :

1. Siswa mampu mengembangkan jawaban mereka sendiri lebih dari sekadar memilih opsi dalam pertanyaan pilihan ganda.
2. Menyajikan tugas-tugas kompleks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
3. Ada beberapa solusi alternatif untuk menyelesaikan tugas-tugas kompleks dan beberapa alternatif jawaban yang tepat sebagai solusi untuk tugas tersebut.

c. Jenis Soal Bermacam-Macam

Tujuan penggunaan berbagai bentuk pertanyaan adalah untuk memberikan informasi tentang kemampuan siswa sebagai peserta tes secara detail dan menyeluruh. Konfirmasi ini dianggap sangat penting sehingga guru dapat mengevaluasi sesuai dengan prinsip-prinsip yang ada ini dapat mengukur kemampuan siswa yang sebenarnya. Penilaian berdasarkan prinsip-prinsip yang ada ini dapat memberikan hasil yang valid pada tolak ukur kompetensi murid. ada beberapa jenis pertanyaan yang berbasis HOTS dengan

model pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Tes objektif (pilihan ganda)

Jenis pertanyaan ini adalah jenis pertanyaan yang kalimatnya tidak diurai dan dapat menjawabnya dengan memilih salah satu dari beberapa alternatif jawaban yang tersedia pada setiap item pertanyaan.

2. Pilihan ganda kompleks (benar/salah, ya/tidak)

Jenis ini dirancang untuk menentukan tingkat pemahaman siswa pada permasalahan secara menyeluruh dan adanya hubungan antara satu kalimat dengan kalimat lainnya. Sama seperti pertanyaan objektif biasa, soal HOTS ini juga mencakup hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa diminta Menentukan benar atau salah pada beberapa kalimat.

3. Isian Singkat

Jenis tes ini adalah pertanyaan yang dimana siswa diminta untuk melengkapi pertanyaan singkat dengan menggunakan kata, angka atau simbol-simbol tertentu.

4. Uraian Singkat

Jenis pertanyaan ini mengharuskan siswa untuk mengisi pertanyaan dengan jawaban berupa kalimat atau frasa pendek yang sesuai dengan pertanyaan.

5. Uraian

Uraian adalah pertanyaan yang diisi oleh siswa

jawaban yang disusun dan digabungkan dalam sebuah kalimat menurut pendapatnya dengan kata-kata yang dibuat sendiri. Pertanyaan esai adalah pertanyaan dengan kebebasan siswa untuk menulis jawaban sesuai dengan idenya.

#### **D. Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap hasil belajar**

Menurut Schunk (2012) Siswa yang memiliki *Self - Efficacy* diri dalam keterampilan akademik mereka mengharapkan nilai ujian yang tinggi dan mengharapkan kualitas dari pekerjaan mereka dapat memberikan manfaat. Hal sebaliknya juga berlaku bagi mereka yang *Self - Efficacy* dari diri mereka kurang. Siswa yang meragukan kemampuan akademik mereka dengan membayangkan nilai rendah sebelum mereka memulai ujian. Maka hasil dari pikiran negatif tersebut juga akan berbeda dan kemungkinan akan menjadi kegagalan dan pemikiran yang terbatas.

#### **E. Kerangka Teoritis**

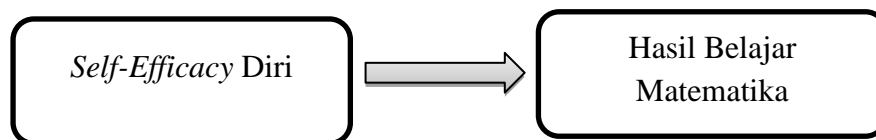
*Self -Efficacy* merupakan keyakinan diri dari pada pribadi masing-masing dalam kemampuan mereka untuk melakukan kontrol atas diri mereka sendiri terhadap peristiwa yang mempengaruhi kehidupan mereka. Keyakinan diri pada kemampuan pribadi mempengaruhi pilihan hidup, tingkat motivasi, kualitas fungsi, ketahanan terhadap kesulitan dan kerentanan terhadap stres dan depresi.

Hasil Belajar merupakan tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam menguasai suatu pelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya dapat ditemui dengan nilai

yang didapat setelah melakukan ujian ataupun tugas. Hasil belajar matematika berarti perolehan skor akhir siswa dalam belajar Matematika.

*Self-Efficacy* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar matematika (Rustana, Budi & Yuannita, 2016). Dengan siswa memiliki *Self-Efficacy* akan mendorong siswa untuk memotivasi dirinya dalam mengerjakan tugas maupun ujian matematika maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan *Self-Efficacy* masing-masing siswa.

Dari kerangka berfikir diatas maka dapat digambarkan hubungan antar variabel sebagai berikut :



Pada gambar diatas, Variabel Terikat adalah *Self-Efficacy* Siswa dan Variabel bebasnya adalah Hasil Belajar Matematika. Jadi, kerangka teoritis pada penelitian ini adalah jika keyakinan diri siswa tinggi maka akan memperoleh hasil belajar yang tinggi.