

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Prestasi Belajar

2.1.1. Definisi Prestasi Belajar

Istilah prestasi sebagai hasil yang telah dicapai. Prestasi merupakan hasil dari suatu proses/kegiatan yang diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Menurut Benjamin S. Bloom Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran serta penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu” (Benjamin S. Bloom et al .,1956). dibagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Prestasi adalah keterampilan atau hasil nyata yang dapat dicapai dalam waktu atau periode tertentu. Menurut Syarifah Prestasi belajar Matematika merupakan ilmu yang berbeda dengann ilmu lainnya diperoleh dengan berpikir yang dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman matematik dan gagasan-gagasan matematik seperti : *interpreting* (menafsirkan), *exemplifying* (memberikan contoh), *classsifying* (mengklasifikasikan), *summarizing* (merangkumkan), *inferring* (pendugaan), *comparing* (membandingkan) dan *explaining* (menjelaskan) (Syarifah, 2017). Prestasi belajar memiliki standar yang harus dicapai sebagai indikator keberhasilan dan menggambarkan keberhasilan proses pembelajaran bentuk prestasi belajar dapat diwujudkan dalam bentuk rapor (Destomo et al., 2021).

Berdasarkan pendapat tersebut, prestasi belajar dalam penelitian ini adalah sesuatu output yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan asumsi-asumsi di atas disini dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika adalah hasil pengukuran dalam bentuk nilai, angka, huruf atau ekspresi yang mencerminkan pengendalian atas informasi atau bahan belajar matematika, biasanya ditunjukkan dengan nilai ulangan waktu tertentu yang ditetapkan oleh guru. Dalam penelitian ini prestasi belajar mengacu pada tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi, tingkat penguasaan materi,

perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan dinyatakan dalam bentuk nilai atau poin setelah lulus pembelajaran.

Beberapa definisi belajar menurut beberapa ahli psikologi yaitu:

1. Arno F. Wittig dalam *Psychology of Learning* : 1981. Belajar adalah perubahan yang permanen terjadi dalam segala macam tingkah laku suatu organisme sebagai hasil belajar.
2. James Patrick Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* : 1985. Pembelajaran dibatasi oleh dua jenis rumusan. rumusan pertama Belajar mengatasi perolehan perubahan perilaku yang relatif permanen melalui pelatihan dan pengalaman. Bentuk pembelajaran lainnya adalah mendapatkan jawaban melalui pelatihan khusus.
3. Hintzman, Douglas L. dalam *The Psychology of Learning and Memory*. Berdasarkan penjelasan diatas agar seseorang dapat merasakan manfaat matematika dalam kehidupan sehari – hari, maka ketika siswa belajar matematika, harus mencapai pemahaman yang mendalam dan bermakna akan matematika. Salah satu sasaran yang perlu dicapai siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan bermakna adalah memahami matematika yang dipelajarinya melalui pengkonstruksian pemahaman pengetahuan yang dipelajarinya. Oleh karena itu, untuk memperoleh pemahaman dalam belajar matematika, materi yang dipelajari harus disesuaikan dengan jenjang atau tingkat kemampuan berpikir siswa (Anderson dan Krathwohl, 2001).

2.1.2. Definisi Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar matematika adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah belajar matematika (Suwarkono, 2008). Dalam hal ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil Ulangan Harian, Penilaian Tengah Semester, Penilaian Akhir Semester yang diperoleh siswa Keberhasilan ini biasanya diukur dalam jangka waktu tertentu misalnya beberapa kali pertemuan, satu semester. Prestasi belajar matematika dapat memberikan kemajuan bagi diri seorang siswa setelah

mendapatkan materi pelajaran yang telah diajarkan disekolah,) sehingga ilmu pengetahuannya mengalami perubahan kearah kemajuan setelah menerima materi pelajaran (Erlando, 2016).

2.1.3. Aspek-Aspek Prestasi Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom Prestasi belajar atau hasil belajar meliputi keterampilan, yaitu: pembelajar kognitif, afektif dan psikomotorik (Benjamin S. Bloom et al, 1956).Dapat dilihat dibawah ini, menjelaskan 3 ranah tersebut beserta aspek yang harus dicapai :

1. Ranah Kognitif

Area yang mencakup aktivitas mental (otak). Domain / Ranah kognitif ini terdiri atas:

a. Pengetahuan

Kemampuan memori dari hal-hal yang dipelajari dan dihafal. Informasi tentang fakta, peristiwa, wawasan, aturan, teori, prinsip, atau metode. Pemahaman, termasuk kemampuan untuk memahami dan memaknai apa yang dipelajari.

b. Penerapan

Meliputi kemampuan dalam menerapkan suatu metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

c. Analisis

Meliputi kemampuan rinci dari keseluruhan ke dalam bagian-bagian sehingga keseluruhan struktur dapat dipahami dengan baik.

d. Sintesis

Mencakup kemampuan membantu suatu pola baru.

e. Evaluasi

Termasuk kemampuan untuk membentuk pendapat tentang berbagai topik berdasarkan kriteria tertentu.

2. Ranah Afektif

Ranah efektif internalisasi sikap yang menunjukkan pertumbuhan internal yang terjadi ketika siswa sadar akan nilai-nilai yang diterimanya kemudian mengadopsi sikap yang menjadi bagian dari dirinya dalam

membentuk nilai dan mendefinisikan perilaku. Hasil belajar afektif dibagi menjadi beberapa tingkat yaitu:

a. Penerimaan

Meliputi hal-hal tertentu dan keinginan untuk memperhatikan dan menerima hal-hal tersebut.

b. Partisipasi

Mencakup ketersediaan pengikutsertaan dan berpartisipasi dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam suatu kegiatan.

c. Organisasi

Yang mencakup kemampuan mengatur sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup

d. Pembentukan pola hidup

Yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah Keterampilan atau kemampuan untuk bertindak setelah seseorang memiliki pengalaman pembelajaran khusus. Hasil belajar psikomotor diwujudkan dalam bentuk keterampilan, kemampuan dan prestasi individu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif afektif.

Hal ini ditunjukkan ketika siswa telah menunjukkan pola tingkah laku atau tindakan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif. Kemudian wujud nyata dari hasil belajar psikomotor, yang merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif itu adalah:

a. Persepsi

Mencakup memilah-milah (mendeskriminasikan) hal-hal yang khas dan menyadari adanya perbedaan khas tersebut.

b. Kesiapan

Kemampuan untuk menempatkan diri dalam situasi di mana terjadi gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup baik fisik maupun mental.

- c. Gerakan terbimbing
Melibatkan kemampuan untuk melakukan gerakan sesuai dengan model atau dengan meniru gerakan
- d. Gerakan terbiasa
Mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- e. Gerakan kompleks
Kemampuan untuk melakukan gerakan atau keterampilan multi- level dengan lancar dan tepat.
- f. Penyesuaian pola gerakan
Termasuk kemampuan untuk menyesuaikan gerakan dengan tuntutan atau persyaratan yang berlaku.
- g. Kreatifitas
Mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

2.2. Karakteristik Prestasi Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar adalah keterampilan yang diperoleh individu setelah belajar yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku dan pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik lagi (Purwanto, 2002). Dengan demikian, nantinya karakteristik interaksi belajar yang bernilai edukatif dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Prestasi belajar memiliki tujuan
Tujuan dalam interaktif edukatif adalah membantu siswa untuk perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud interaksi edukatif, dengan tujuan menempatkan peserta didik sebagai pusat perhatian dengan mengarahkannya pada tujuan-tujuan yang dapat menggerakkan pada tujuan belajar berikutnya.
- b. Mempunyai prosedur
Mencapai tujuan yang maksimal dan optimal maka sebelum

melakukan interaksi perlu ada prosedur atau langkah-langkah sistematis yang relevan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran antara yang satu dan yang lainnya, perlu adanya prosedur dan rancangan pembelajaran yang berbeda-beda.

- c. Adanya Materi yang telah ditentukan
Agar menempuh pembelajaran yang maksimal penyusunan materi yang baik sangat diperlukan. Materi disusun sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai sebagai prestasi belajar. Materi pembelajaran harus sudah ditetapkan sebelum pembelajaran dimulai, sehingga setelah proses pembelajaran selesai, proses evaluasi untuk menentukan kinerja siswa berjalan dengan lancar.
- d. Ditandai dengan aktifitas anak didik
Karena fokusnya adalah pada siswa, maka kegiatan siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi edukatif.
- e. Pengoptimalan peran guru
Dalam perannya sebagai guru, guru harus berusaha hidup dan memberikan motivasi untuk proses interaktif edukatif yang kondusif.
- f. Kedisiplinan
Langkah dalam pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar optimal, efektif dan efisien harus sesuai dengan langkah-langkah yang telah dibuat sebelumnya atau sesuai dengan prosedur yang telah di setujui dan disepakati bersama.
- g. Memiliki batas waktu
Agar tercapainya tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem kelas (kelompok siswa), adalah satu ciri yang tidak dapat diabaikan adalah batasan waktu.
- h. Evaluasi
Dari seluruh kegiatan tersebut, evaluasi merupakan bagian penting yang tidak bisa diabaikan. Evaluasi harus dilakukan untuk mengetahui

tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditentukan.

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai atau rapor yang diberikan oleh seorang guru dari jumlah bidang studi yang telah dipelajari oleh peserta didik. (Heslin & Klehe, 2006), Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Dalam proses pencapaiannya, prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor (Syafi'i et al., 2018). Salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan guru.

2.3. *Self efficacy*

2.3.1. Definisi *Self efficacy*

Self efficacy merupakan salah satu kemampuan yang mengatur dalam diri individu. *Self efficacy* dalam bahasa Indonesia disebut dengan *Self efficacy*. Konsep tersebut pertama kali dimunculkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura yaitu keyakinan diri seseorang yang mempunyai kepercayaan dalam diri dapat menemukan cara-cara khusus untuk mencapai tujuan dan percaya bahwa cara-cara tersebut dapat mengarah pada pencapaian tujuan. *Self efficacy* adalah keyakinan untuk mengendalikan situasi dan mencapai hasil yang positif (Bandura, 1977). *Self efficacy* memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku, *Self efficacy* merupakan penentu utama dalam motivasi individu, belajar, pengaturan diri, dan prestasi (Schunk, 2010). *Self efficacy* lebih tepatnya mengacu pada keyakinan pribadi tentang kemampuan seseorang untuk membantu proses belajar (Pajares, 1996). Jika seorang siswa memiliki *Self efficacy* yang rendah, mereka mungkin tidak mau mencoba belajar karena siswa tersebut tidak percaya bahwa belajar akan membuat penyelesaian atau pemecahan masalah matematika menjadi lebih mudah. (Heslin & Klehe, 2006).

2.3.2. Aspek-aspek *Self efficacy*

Menurut Bandura ada beberapa aspek dari *Self efficacy* (Bandura, 1977), yang meliputi :

1. Tingkatan (*Level*)

Perbedaan *Self efficacy* pra-tugas setiap individu disebabkan oleh perbedaan tuntutan yang mereka hadapi. Jika ada sedikit kendala pada persyaratan ini, kegiatan mudah dilaksanakan. Dimensi ini mengacu pada tingkat kesulitan tugas yang dirasakan mampu atau tidak mampu dilakukan oleh orang-orang dengan kemampuan berbeda. Konsep dimensi ini didasarkan pada keyakinan individu akan kemampuannya untuk mengerjakan tugas-tugas yang sulit. Ketika individu dihadapkan dengan tugas-tugas yang diurutkan berdasarkan kesulitan, keyakinan individu terbatas pada tugas-tugas yang cukup sulit dalam hal kemampuan yang dirasakan untuk memenuhi tuntutan perilaku. Jika semakin tinggi taraf kesulitas tugas, semakin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikan.

Dalam mengembangkan skala *Self efficacy*, peneliti menarik kesimpulan pada analisis konseptual dan beberapa pengetahuan ahli. Informasi ini dilengkapi dengan survei, kuesioner terbuka, kuesioner tertutup, wawancara untuk mengetahui tingkat tantangan dan hambatan untuk kinerja yang sukses dari kegiatan yang diperlukan.

2. Keadaan Umum (*Generality*)

Seseorang menilai dirinya akan merasa yakin melalui beberapa macam aktivitas atau hanya dalam daerah tertentu. Dimensi ini mengacu pada keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan tugas dalam berbagai kapasitas. Berbagai aktivitas menuntut individu untuk percaya pada kemampuannya dalam melakukan suatu tugas atau aktivitas, baik orang tersebut merasa percaya diri atau tidak.

Individu mungkin yakin terhadap kemampuannya pada banyak bidang atau hanya beberapa bidang tertentu misalnya seorang siswa yang mempunyai keyakinan dalam *skill* pada mata kuliah bahasa inggris akan tetapi siswa tersebut tidak yakin kaan *skill* pada mata kuliah psikologi, atau siswa berolahraga secara teratur tetapi tidak percaya diri untuk mengurangi nafsu makannya sehingga dietnya tidak berhasil.

3. Kekuatan (*Strength*)

Pengalaman mempengaruhi *Self efficacy* seseorang yang diyakini seseorang, pengalaman yang lemah juga melemahkan keyakinannya, sedangkan keyakinan yang kuat terhadap kemampuan adalah teguh dalam berjuang. Dimensi ini terkait dengan kekuatan keyakinan individu atau harapan tentang kemampuan individu tersebut. Harapan yang lemah mudah dihancurkan oleh pengalaman buruk. Sebaliknya, Harapan yang stabil memotivasi individu untuk melanjutkan usahanya.

2.3.3. Faktor-faktor *Self efficacy*

Bandura mengemukakan terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *Self efficacy* individu yakni (Bandura, 1977) :

1. Pengalaman keberhasilan masa lalu (*Mastery Experience*)

Kita semua memiliki pengalaman berurusan dengan kesuksesan masa lalu. Inilah yang terjadi ketika kita mencoba melakukan sesuatu dan berhasil menguasai situasi tertentu. Mengalami kesuksesan masa lalu adalah cara paling ampuh untuk meningkatkan *Self efficacy*, karena seseorang lebih cenderung percaya bahwa mereka dapat melakukan sesuatu yang baru jika serupa dengan sesuatu yang telah mereka lakukan dengan baik di masa lalu.

Kesuksesan yang dicapai meningkatkan *Self efficacy* seseorang, kegagalan menurunkan *Self efficacy*. Yang terpenting jika kegagalan terjadi pada awal tugas dan bukan karena kurangnya usaha atau hambatan eksternal.

2. Pengalaman keberhasilan yang dicapai orang lain (*Vicarious Experience*)

Adapun faktor yang mempengaruhi persepsi *Self efficacy* adalah perasaan sukses orang lain dan kegagalan orang serupa. Individu yang melihat atau mengamati orang sukses lainnya dapat meningkatkan persepsi mereka terhadap keefektifan mereka sendiri. Dengan melihat keberhasilan orang lain, individu dapat meyakinkan dirinya sendiri

bahwa mereka juga dapat mencapai hal yang sama seperti orang yang mereka amati. Mereka juga meyakinkannya bahwa jika orang lain bisa, dia juga bisa melakukannya. Sebaliknya, ketika seseorang melihat orang lain dengan keahlian yang sama gagal meskipun sudah berusaha keras, hal itu dapat menurunkan penilaian seseorang terhadap kemampuannya dan juga menurunkan usaha.

3. Persuasi verbal (*Verbal Persuasion*)

Faktor ketiga yang mempengaruhi *Self efficacy* adalah keyakinan verbal atau sosial (verbal). Ketika orang diyakinkan secara verbal bahwa mereka dapat menyelesaikan atau menguasai suatu tugas, mereka lebih mungkin untuk menyelesaikan tugas tersebut. Persuasi ekspresi dipakai buat menaruh keyakinan pada seorang bahwa mereka mempunyai kemampuan buat mencapai apa yg mereka inginkan.

Seseorang yang berhasil dibujuk secara lisan akan berusaha lebih keras daripada orang yang ragu ketika menghadapi kesulitan dan hanya memikirkan kekurangannya sendiri. Namun, menambahkan keyakinan individu yang tidak realistis tentang kemampuan seseorang hanya akan menjadi *boomerang* menemukan kegagalan. Hal ini dapat menghilangkan tertanggung dari keyakinan mereka pada *Self efficacy*.

4. Keadaan dan reaksi psikologis (*Psychological and Affective States*)

Seseorang mengubah keadaan fisiologisnya menjadi sumber informasi untuk menilai kemampuannya untuk berhasil atau gagal. Stres, kecemasan, kekhawatiran dan ketakutan, semua hal negatif mempengaruhi *Self efficacy* dan dapat menyebabkan seseorang tidak atau tidak dapat memenuhi tanggung jawabnya. Gejala atau ketegangan somatik yang muncul dalam situasi stres dialami oleh orang-orang sebagai tanda bahwa mereka tidak dapat mengendalikan situasi, atau terjadi kegagalan yang dapat mengganggu kemampuan mereka untuk tampil. Dalam aktivitas yang membutuhkan kekuatan dan daya tahan, seseorang menganggap kelelahan dan rasa sakit yang dialaminya sebagai tanda kelemahan fisik, dan ini melemahkan

kepercayaan pada kemampuan fisiknya.

2.3.4. Proses-Proses *Self efficacy*

Bandura menjelaskan proses *Self efficacy*, antara lain :

1. Proses Kognitif

Semakin kuat *Self efficacy* yang dirasakan, semakin tinggi tujuan dan komitmen yang ditetapkan. Sebagian besar tindakan dilakukan berdasarkan pemikiran. Mereka membangun dan mengamalkan kepercayaan masyarakat sebagai bentuk antisipasi. Mereka yang memiliki *Self efficacy* tinggi membuat rencana dengan panduan positif untuk mendukung tindakan. Mereka yang meragukan imannya memikirkan rencana dan banyak hal yang salah, sehingga sulit untuk berhasil ketika ragu.

2. Proses Motivasi

Self efficacy memainkan peranan dalam pengaturan motivasi. Individu memotivasi diri sendiri dan membimbing tindakan mereka dalam mengantisipasi tugas melalui beberapa latihan. Mereka membuat keyakinan tentang apa yang bisa mereka lakukan, mengantisipasi kemungkinan yang dapat terjadi melalui tindakan dan menetapkan tujuan mereka serta merencanakan program untuk masa depan.

3. Proses Afektif

Proses afektif adalah keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimiliki dalam mengatasi stress, depresi dalam keadaan atau situasi yang sulit. *Self efficacy* memainkan peran penting dalam kecemasan. Orang yang percaya bahwa mereka dapat mengontrol diri, maka pola pikir mereka tidak akan terganggu. Tapi orang yang yakin bahwa mereka tidak dapat mengontrol diri sendiri, akan mengalami kecemasan. Mereka selalu memikirkan kekurangan mereka, melihat sekeliling yang penuh tantangan dan semakin parah jika mereka khawatir ketika sesuatu terjadi. Pemikiran seperti itu mengganggu dan

merugikan mereka.

Dalam hal ini, *Self efficacy* akan berperan besar dalam pengaruh terhadap kecemasan. Semakin tinggi *Self efficacy* seseorang, orang yang lebih berani menghadapi tantangan. Kecemasan tidak hanya dipengaruhi oleh *Self efficacy*, tetapi juga oleh pikiran.

4. Proses Seleksi

Manusia adalah bagian dari produk lingkungan, sehingga *Self efficacy* membentuk arah kehidupan dan mempengaruhi tindakan orang-orang di lingkungan. Orang menghindari kegiatan yang di luar kemampuannya. Tetapi mereka bersedia mengambil tugas-tugas sulit dan kritis yang sesuai dengan keterampilan mereka. Melalui pilihan-pilihan yang dibuat, orang bersaing untuk menentukan program.

2.4. Hubungan Antara Variabel

2.4.1. Pengaruh *Self efficacy* Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa

Self efficacy memiliki dampak terhadap motivasi, sehingga berkaitan juga terhadap keberhasilan siswa. Menurut Schunk seorang siswa dengan *Self efficacy* yang tinggi, saat belajar ia bersemangat/berusaha menunjukkan kemampuannya untuk berhasil. Sebaliknya, jika seorang siswa tidak memiliki *Self efficacy* yang tinggi, mereka cenderung menghindari tugas atau menyelesaikannya dengan setengah hati, mudah menyerah ketika menemui hambatan. Jenis pendidikan dan jenjang pendidikan. Setiap pembelajar dapat melihat hasil belajar siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Fenomena tersebut sejalan dengan fenomena-fenomena dari penelitian sebelumnya menjelaskan terdapat pengaruh positif antara *Self efficacy* dengan pemecahan masalah Matematika. Kontribusi *Self efficacy* sebesar 96,63% terhadap kemampuan pemecahan masalah Matematika, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain (Somawati, 2018). Selain itu, beberapa penelitian mengemukakan bahwa *Self efficacy* dan regulasi diri sangat

berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa dengan kontribusi sebesar 58,5% dan 41,5% dipengaruhi oleh variabel lainnya (Tirtonegori, 2020).

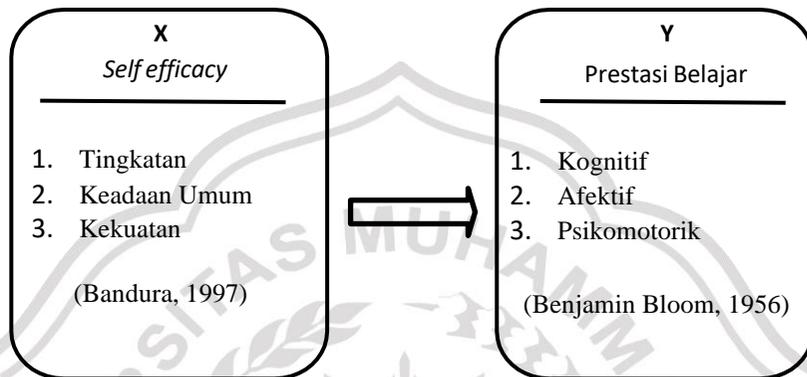
Collins Mengidentifikasi siswa berkemampuan tinggi, rata-rata, dan rendah dalam pelajaran matematika, masing-masing dari ketiga tingkatan ini mengidentifikasi siswa dengan *Self efficacy* tinggi dan rendah (Collins, 1982). Siswa diberikan permasalahan matematika untuk dipecahkan diberi tahu bahwa mereka dapat mengerjakan ulang. tetapi terlepas dari tingkat kemampuannya, siswa dengan *Self efficacy* yang tinggi memecahkan lebih banyak masalah dengan benar dan memilih untuk mengerjakan ulang lebih banyak masalah yang mereka lewatkan dari pada siswa dengan efisiensi rendah.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran sekolah yang tergolong sulit. Bahkan matematika juga dianggap momok oleh sebagian siswa. Siswa SMA/SMK dengan *Self efficacy* yang tinggi untuk pemecahan masalah menampilkan hasil kinerja yang lebih besar dan bertahan lebih lama daripada siswa dengan *Self efficacy* yang lebih rendah (Kurland & Siegel, 2016). *Self efficacy* yang dimiliki oleh masing – masing siswa akan mempengaruhi prestasi belajar mereka. *Self efficacy* yang tinggi akan membantu mereka yakin terhadap diri sendiri bahwa mereka dapat menyelesaikan soal – soal matematika, baik itu soal yang sulit, sedang maupun soal yang sulit. Sehingga *Self efficacy* menjadi hal yang penting dan mempengaruhi prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika.

2.5. Kerangka Konseptual

Penelitian ini terdiri atas dua variabel yakni variabel independen (*Self efficacy/ X*) dan variabel dependen (Prestasi Belajar /*Y*). Indikator *Self efficacy* diturunkan dari aspek atau dimensi *Self efficacy* antara lain dimensi tingkatan, kekuatan dan keadaan umum. Prestasi Belajar sering kali dikaitkan dengan realisasi

kemampuan siswa, Prestasi Belajar dipengaruhi beberapa faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal ada sebuah teori yang meyakinkan bahwa Prestasi Belajar dapat dipengaruhi oleh faktor lain, yakni *Self efficacy* (Destomo et al., 2021). *Self efficacy* diyakini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa yang memiliki *Self efficacy* akan yakin pada kemampuan yang dimiliki, dan keyakinan inilah yang mendorong siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi tugas-tugas yang diberikan. Hubungan antara variabel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Konseptual

Gambar diatas menunjukkan bahwa Prestasi belajar sebagai variabel terikat / dependen dan *Self efficacy* sebagai variabel bebas / independen. *Self efficacy* dianggap sebagai faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena *Self efficacy* mendorong siswa untuk mempersiapkan tugas yang diberikan secara lebih teratur, sedangkan prestasi belajar meliputi ranah Kognitif yang meliputi pengetahuan, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. Sedangkan pada Ranah afektif meliputi penerimaan, partisipasi begitu juga dengan ranah psikomotorik yang meliputi Persepsi, Gerakan Terbimbing dan terbiasa, kreatifitas dan kesiapan. Jadi kerangka berfikir penelitian ini adalah jika *Self efficacy* tinggi maka prestasi belajar akan tinggi.

2.6. Hipotesis

Hipotesis merupakan tanggapan awal terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian disajikan dalam bentuk kalimat tanya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis aktif karena penelitian ini adalah penelitian

kuantitatif, yaitu :

Ha = Ada Pengaruh Antara *Self efficacy* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI SMK Semen Gresik.

