

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah, yang menuntut siswa untuk menggunakan pengetahuan, ide, dan strategi berpikir mereka untuk menyelesaikan masalah. Pemecahan masalah dapat membangun sebuah percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematis. Menurut (Purba et al., 2021) berdasarkan pendapat George Polya masalah dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk menemukan solusi dari suatu kesulitan dalam rangka mencapai tujuan yang tidak dengan segera dapat dicapai.

Menurut (Fauziah et al., 2022) berdasarkan pendapat Polya pemecahan masalah matematika merupakan proses berpikir yang melibatkan empat tahapan penting, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasilnya. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah membutuhkan keterampilan berhitung selain kemampuan berpikir

logis, kritis, dan reflektif saat menghadapi situasi baru.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan adalah *“kesanggupan dan kecakapan dalam melakukan sesuatu”* yang menggambarkan bahwa kemampuan bersifat potensial dan terwujud saat seseorang melakukan tindakan nyata (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.). Dalam konteks pendidikan, kemampuan siswa mencerminkan kecakapan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang ditampilkan ketika mereka memahami, menerapkan, serta menyelesaikan tugas pembelajaran secara terukur. Kemampuan adalah suatu kondisi yang menunjukkan suatu kematangan yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diperoleh melalui pendidikan, latihan, dan pengalaman sehingga individu dapat menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien.

Pembahasan mengenai kemampuan tidak dapat dipisahkan dari konsep pemecahan masalah, karena melalui proses inilah kemampuan berpikir, bernalar, dan mengambil keputusan siswa benar-benar terlihat dan dapat diukur secara nyata dalam situasi pembelajaran. Pemecahan masalah adalah upaya untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Menurut (Farnika, 2017) berdasar pendapat Bingham mengatakan bahwa salah satu komponen matematika yang paling penting adalah pemecahan masalah, yang dapat diterjemahkan sebagai proses untuk menemukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi untuk mencapai tujuan tertentu. Pemecahan masalah matematis merupakan suatu metode pembelajaran yang digunakan untuk menemukan materi, konsep dan prinsip pada matematika (Noviarni, 2018).

Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika merupakan kemampuan siswa untuk memahami, merencanakan, dan menyelesaikan permasalahan matematika yang bersifat kompleks. Menurut (Eko Siswanto, 2024) kemampuan pemecahan masalah tidak hanya mencakup kemampuan prosedural, tetapi juga mencerminkan proses berpikir tingkat tinggi yang melibatkan penalaran, kreativitas, dan refleksi terhadap hasil yang diperoleh. Mereka menegaskan bahwa proses pemecahan masalah menjadi indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika karena menggambarkan sejauh mana siswa mampu menerapkan konsep matematika dalam situasi baru.

Menurut (Kusumawati & Irwanto, 2019) kemampuan pemecahan masalah menjadi aspek fundamental dalam pembelajaran matematika karena berperan dalam melatih daya nalar dan logika siswa. Mereka menyatakan bahwa pemecahan masalah tidak sekadar menjawab soal, tetapi merupakan proses berpikir yang melibatkan pemahaman konsep, penerapan strategi, serta evaluasi hasil yang diperoleh. Dengan demikian, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi ide dan penemuan, bukan hanya menghafal rumus.

Selanjutnya, penelitian menurut (Mawaddah & Anisah, 2019) menambahkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan indikator keberhasilan pembelajaran yang holistik karena menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dalam pembelajaran matematika, siswa dihadapkan pada situasi yang menuntut penggunaan berbagai strategi penyelesaian, mulai dari identifikasi masalah hingga verifikasi hasil.

b. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Pada dasarnya, pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mengikuti pembelajaran

dengan baik dan mencapai target dalam pemecahan masalah matematis. Dalam hal pemecahan masalah matematis, siswa harus memahami cara menggunakan konsep dan memecahkan masalah.

Berdasarkan (Ani Setiani & Priansa, 2018) yang mengacu pada indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya, yaitu :

1. Memahami masalah

Merupakan kegiatan mengidentifikasi kecukupan data untuk menyelesaikan masalah sehingga memperoleh gambaran lengkap apa yang diketahui dan ditanya dalam masalah tersebut.

2. Merencanakan masalah

Merupakan kegiatan dalam menetapkan langkah-langkah penyelesaian, pemilihan konsep, persamaan, dan teori yang sesuai untuk setiap langkah

3. Menjalankan rencana

Merupakan kegiatan menjalankan penyelesaian berdasarkan langkah-langkah yang telah dirancang dengan menggunakan konsep, persamaan serta teori yang telah dipilih

4. Pemeriksaan

Melihat kembali apa yang telah dikerjakan, apakah langkahlangkah penyelesaian telah terealisasi sesuai rencana sehingga dapat memeriksa kembali kebenaran jawaban yang pada akhirnya memuaskan kesimpulan akhir.

Selanjutnya menurut (Mustika & Riastini, 2017) berdasarkan pendapat Sumarno kemampuan pemecahan masalah sebagai tujuan yang dapat dirinci dengan indikator sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kecukupan data untuk pemecahan masalah
2. Membuat model matematik dari suatu situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya.
3. Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika dan atau di luar matematika.
4. Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal, serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban.
5. Menerapkan matematika secara bermakna

Belajar memecahkan masalah diperlukan juga suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian bagaimana seseorang itu dapat memecahkan masalah, menurut J.Dewey dalam

(Fitri, 2023) ada lima langkah dalam upaya pemecahan, yakni:

1. Realisasi adanya masalah, jadi harus memahami apa masalahnya dan juga harus dapat merumuskan.
2. Mengajukan hipotesis sebagai suatu jalan yang mungkin memberi arah pemecahan masalah. Mengumpulkan data atau informasi dengan bacaan atau sumber-sumber lain.
3. Menilai dan mencobakan usaha pembuktian hipotesis dengan keterangan-keterangan yang diperoleh.
4. Mengambil kesimpulan, membuat laporan atau berbuat sesuatu dengan hasil pemecahan soal itu

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemecahan Masalah

Menurut (Septiani, 2022) berdasarkan pendapat Jacob faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu:

1. Latar belakang pembelajaran masalah.
2. Kemampuan siswa dalam membaca.
3. Ketekunan atau ketelitian siswa dalam mengajarkan matematika.
4. Kemampuan ruang dan faktor umum.

Dari beberapa faktor yang telah diuraikan diatas faktor penting yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah yaitu latar belakang pembelajaran masalah, kemampuan siswa dalam membaca, ketekunan atau ketelitian siswa dalam mengerjakan matematika serta kemampuan ruang dan faktor umum.

Menurut (Fitri, 2023) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah berdasarkan pendapat Jeane Ellis Ormrod, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi Kemampuan pemecahan masalah yaitu :

1. Belajar yang bermakna mendorong kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik daripada belajar dengan menghafal.
2. Semakin menyeluruh sesuatu dipelajari, semakin besar kemungkinan kemampuan pemecahan masalah diterapkan ke situasi baru. Contoh yang banyak dan bervariasi dan kesempatan
3. Latihan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Memori kerja menempatkan batas atas mengenai seberapa banyak siswa dapat berpikir pada saat mereka mengerjakan suatu soal.

5. Bagaimana siswa menyandikan (*encode*) suatu masalah mempengaruhi pendekatan mereka dalam usahanya untuk memecahkannya.

2. *Self-efficacy*

a. Pengertian *self-efficacy*

Self-efficacy merupakan konsep psikologis yang mengacu pada keyakinan siswa terhadap kemampuannya untuk mengorganisasikan dan melaksanakan tindakan yang diperlukan guna mencapai hasil belajar tertentu. Dalam konteks pembelajaran matematika, penelitian oleh (Muhtadi et al., 2022) menunjukkan bahwa *self-efficacy* berkorelasi positif dan signifikan terhadap kemampuan belajar matematika siswa di Indonesia sehingga menunjukkan bahwa semakin tinggi *self-efficacy*, semakin tinggi kemampuan matematis siswa.

Seseorang yang mempunyai *self-efficacy* yang tinggi akan dengan baik mengatur dirinya untuk belajar, karena ada keyakinan dalam dirinya bahwa ia akan mampu menyelesaikan tugas sesulit apapun saat belajar, keyakinan bahwa ia mampu menyelesaikan berbagai macam tugas serta usaha yang keras untuk menyelesaikan semua tugas (Fitriani & Rudin, 2020).

Sedangkan peserta didik yang Mempunyai *self-efficacy* yang rendah akan menjauhkan diri dari tugas-tugas yang sulit dan cepat menyerah saat menghadapi rintangan. Namun tak sedikit juga peserta didik yang memiliki kemampuan *self-efficacy* matematis rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan perilaku menyerah saat peserta didik sulit memecahkan masalah matematika.

Menurut (Pramisjayanti & Khoirunnisa, 2022) bahwa *self efficacy* dapat ditingkatkan ataupun diturunkan melalui empat sumber, yaitu pengalaman performansi (*performance accomplishment*) adalah prestasi yang telah dicapai pada masa lalu. Pengalaman keberhasilan dimasa lalu akan meningkatkan *self efficacy*, sedangkan pengalaman kegagalan di masa lalu akan menurunkan *self efficacy*. Pengalaman vikarus (*vicarious experience*) didapatkan melalui model sosial, *self efficacy* akan meningkat jika mengamati keberhasilan orang lain, sebaliknya *self efficacy* akan menurun ketika peserta didik mengamati orang lain yang memiliki kemampuan yang sama dengannya yang ternyata gagal. Persuasi sosial (*social persuasion*) juga mampu meningkat dan menurunkan *self efficacy* sesuai dengan kondisi yang tepat, kondisi yang tepat ini

merupakan rasa percaya pada orang lain yang memberikan persuasi dan sifat realistic dari apa yang sedang di persuasikan. Pembangkitan emosi (*emotional/psychological*) seseorang saat melakukan suatu kegiatan akan mempengaruhi *self efficacy* dalam suatu kegiatan, peningkatan emosi yang berlebihan seperti rasa takut, cemas dan stress dapat menurunkan *self efficacy*.

Menurut (Zubaidadah Amir & Risnawati, 2018) *Self-efficacy* merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh pada pencapaian akademik peserta didik. Seringkali peserta didik tidak mampu menunjukkan prestasi akademisnya secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Salah satu penyebabnya adalah karena mereka sering merasa tidak yakin bahwa dirinya akan mampu menyelesaikan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya. Siswa yang memiliki keyakinan tinggi terhadap kemampuannya cenderung lebih berani menghadapi berbagai strategi penyelesaian dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi tugas yang sulit. Sebaliknya, siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah cenderung menghindari tugas yang dianggap sulit dan mudah mengalami keraguan terhadap kemampuannya sendiri (Lia Himmatul Ulya, 2025).

Menurut (Zubaidadah Amir & Risnawati, 2018) ada beberapa alasan kenapa *self efficacy* itu sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik dalam mempelajari matematika yaitu:

- a. Mengorganisasikan dan melaksanakan tindakan untuk pencapaian Hasil
- b. Meningkatkan kompetensi seseorang untuk sukses dalam tugastugasnya.
- c. Individu cenderung berkonsentrasi dalam tugas-tugas yang mereka rasakan mampu dan percaya dapat menyelesaikan serta menghindari tugas-tugas yang tidak dapat mereka kerjakan.
- d. Melaksanakan tugas-tugas yang sulit sebagai tantangan untuk dikuasai daripada sebagai ancaman untuk dihindari
- e. Merupakan faktor kunci sumber tindakan manusia (*human agency*), “apa yang dipikirkan, percaya, dan rasakan mempengaruhi bagaimana mereka bertindak”
- f. Mempengaruhi cara atas pilihan tindakan seseorang, seberapa banyak upaya yang mereka lakukan, seberapa lama mereka akan tekun dalam menghadapi rintangan dan kegagalan, seberapa kuat ketahanan mereka menghadapi kemalangan, seberapa jernih pikiran mereka merupakan

rintangan diri atau bantuan diri, seberapa banyak tekanan dan kegundahan pengalaman mereka dalam meniru tuntunan lingkungan, dan seberapa tinggi Tingkat pemenuhan yang mereka wujudkan.

- g. Memiliki minat yang lebih kuat dan keasyikan yang mendalam pada kegiatan, menyusun tujuan yang menantang mereka, dan memelihara komitmen yang kuat serta mempertinggi dan mendukung usaha-usaha mereka dalam menghadapi kegagalan.

b. Indikator-indikator Self-efficacy

Menurut (Butedafrilia, 2021) berdasarkan teori *self-efficacy* yang dikemukakan oleh Bandura, *self-efficacy* memiliki tiga dimensi diantaranya :

1. *Dimensi magnitude*, atau bagaimana siswa dapat mengatasi kesulitan belajarnya, meliputi:
 - a) Pandangan optimis tentang mengerjakan pelajaran dan tugas
 - b) Meningkatkan kemampuan dan prestasi
 - c) Seberapa besar minat terhadap pembelajaran dan tugas
 - d) Belajar sesuai jadwal
 - e) Melihat tugas yang sulit sebagai tantangan

- f) Bertindak menyelaraskan dalam mencapai tujuan
2. *Dimensi strength*, yang menunjukkan seberapa besar keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan belajar, dimensi ini meliputi:
- a) Keyakinan bahwa usaha yang dilakukan dapat meningkatkan prestasi
 - b) Komitmen untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan
 - c) Percaya dan mengetahui keunggulan yang dimiliki
 - d) Kegigihan dalam menyelesaikan tugas
 - e) Memiliki tujuan yang positif untuk melakukan berbagai hal
 - f) Memiliki motivasi
3. *Dimensi generality*, menunjukkan apakah keyakinan kemampuan diri akan bertahan dalam dominasi tertentu atau berlaku dalam berbagai macam situasi dan aktivitas yang seperti:
- a) Menyikapi situasi dengan baik dan berpikir positif
 - b) Menjadikan pengalaman masa lalu sebagai jalan kesuksesan
 - c) Suka mencari situasi baru

- d) Mampu mengatasi situasi dengan efektif
- e) Mencoba tantangan baru untuk mengembangkan dirinya

c. Faktor-faktor *Self-efficacy*

Adapun faktor yang mempengaruhi *self efficacy* menurut (Fitriani & Rudin, 2020) adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman menguasai sesuatu (*mastery experience*)

Pengalaman menguasai sesuatu yaitu performa masa lalu. Secara umum, performa yang berhasil akan meningkatkan efikasi individu sedangkan pengalaman pada kegagalan akan menurunkan efikasi diri. Setelah efikasi diri kuat dan berkembang melalui serangkaian keberhasilan, dampak dari kegagalan-kegagalan umum akan berkurang dengan sendirinya. Bahkan kegagalan-kegagalan tersebut dapat dikurangi dengan memperkuat motivasi diri apabila seseorang menemukan hambatan yang tersulit terus menerus.

2. Modeling sosial

Pengamatan terhadap keberhasilan orang lain dengan kemampuan yang sebanding dalam

mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan efikasi diri dalam mengerjakan tugas yang sama. Begitu pula sebaliknya, pengamatan terhadap kegagalan orang lain akan menurunkan penilaian individu mengenai kemampuannya dan individu akan mengurangi usaha yang dilakukannya.

3. Persuasi sosial

Individu diarahkan sesuai dengan saran, nasihat dan bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinan tentang kemampuan yang dimiliki dapat membantu tercapainya tujuan yang diinginkan. Individu yang diyakinkan secara verbal cenderung akan berusaha dengan keras untuk mencapai suatu keberhasilan. Namun, pengaruh persuasi tidaklah terlalu besar dikarenakan tidak memberikan pengalaman yang dapat langsung dialami atau diamati oleh individu.

4. Kondisi fisik dan emosioal

Emosi yang kuat biasanya akan mengurangi performa saat seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan akut atau tingkat stres yang tinggi, kemungkinan akan memunyai eksptasi efikasi yang rendah.

Menurut (Fitriyah, 2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi *self efficacy*, yaitu :

1. Budaya

Budaya dapat mempengaruhi nilai-nilai dan keyakinan *self-efficacy*, yang berfungsi sebagai sumber penilaian tentang *self-efficacy* dan konsekuensi dari kepercayaan diri.

2. Jenis Kelamin

Gender yang berbeda dapat mempengaruhi *self-efficacy*. Penjelasan dari bandura bahwa perempuan memiliki *self-efficacy* kepemimpinan yang lebih tinggi dari pada laki-laki. Perempuan yang juga dapat bekerja sebagai ibu rumah tangga sekaligus Perempuan karir memiliki efikasi diri lebih tinggi dibandingkan hanya pekerja.

3. Sifat Tugas yang Dihadapi

Semakin kompleks kesulitan tugasnya semakin rendah orang tersebut menilai kemampuannya sendiri. Seseorang siap untuk tugas itu mudah dan sederhana, semakin tinggi orang tersebut mengevaluasi keterampilan mereka.

4. Insentif Eksternal

Insentif sebagai *reward* yang diberikan seseorang menyelesaikan tugas dengan benar dan berhasil. Apresiasi bisa seperti pujian.

5. Status atau Peran Individu dalam Lingkungan

Individu akan memiliki status yang lebih tinggi akan memperoleh derajat kontrol yang lebih besar sehingga *self-efficacy* yang dimilikinya juga tinggi. Sedangkan individu yang memiliki status yang lebih rendah akan memiliki kontrol yang lebih kecil sehingga *self-efficacy* yang dimilikinya juga rendah.

6. Informasi Tentang Kemampuan Diri

Individu akan memiliki *self-efficacy* tinggi jika ia memperoleh informasi positif mengenai dirinya, sementara individu akan memiliki *self-efficacy* yang rendah jika ia memperoleh informasi negatif mengenai dirinya.

3. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

a. Pengertian SPLDV

Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) adalah dua persamaan linear yang masing-masing memiliki dua variabel yang sama, yaitu biasanya x dan y (Kemendikbud, 2017). Dengan

demikian, bentuk umum persamaan linier dua variabel x dan y dapat ditulis sebagai berikut :

$$\begin{cases} ax+by=c \\ px+qy=r \end{cases}$$

Keterangan :

a, b, c, p, q , dan r merupakan konsonan yang diisi dengan angka bilangan, sedangkan x dan y adalah variabel. Penyelesaian dari permasalahan SPLDV yaitu mencari nilai dari variabel yang memenuhi kedua persamaan.

b. Unsur-unsur Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Unsur penting dalam SPLDV meliputi koefisien, variabel, konstanta, dan bentuk pasangan solusi yang memenuhi kedua persamaan secara bersamaan. Unsur-unsur SPLV yaitu :

1) Variabel

Variabel adalah lambang pengganti yang digunakan jika suatu bilangan belum diketahui nilainya.

2) Koefisien

Koefisien adalah bilangan yang berada pada sebelum variabel yang menyatakan banyaknya suatu jumlah variabel yang sejenis.

3) Konstanta

Konstanta adalah bilangan angka yang tidak diikuti oleh variabel dan termasuk kedalam suku.

4) Suku

Suku adalah bagian dari suatu bentuk aljabar yaitu berupa variabel dan koefisien dan atau konstanta yang dipisahkan oleh operasi penjumlahan atau pengurangan.

Berikut adalah unsur-unsur yang ada pada sistem persamaan linier dua variabel :

$$2x + 4y = 18$$

- 1) Variabel : x dan y
- 2) Koefisien : 2 dan 4
- 3) Konstanta : 18
- 4) Suku : 2x, 4y dan 18

c. Cara Penyelesaian SPLDV

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan SPLDV menurut (Kemendikbud, 2017). Masing-masing metode memberikan cara berbeda namun menghasilkan himpunan penyelesaian yang sama.

1) Metode substitusi

Metode substitusi yaitu suatu cara dimana salah satu variabel diubah atau

menggantikan (mensubstitusikan) dengan bentuk persamaan linier yang telah diberikan.

Contoh :

Carilah penyelesaian dari $\begin{cases} x - 3y = 5 \\ y = 3 - 2x \end{cases}$

a) Substitusi nilai $y = 3 - 2x$ ke persamaan

$$x - 3y = 5$$

$$x - 3y = 5$$

$$x - 3(3 - 2x) = 5$$

$$x - 9 + 6x = 5$$

$$x + 6x = 5 + 9$$

$$7x = 14$$

$$x = \frac{14}{7}$$

$$x = 2$$

b) Substitusikan nilai $x = 2$ ke persamaan

$$y = 3 - 2x$$

$$y = 3 - 2x$$

$$y = 3 - 2(2)$$

$$y = 3 - 4$$

$$y = -1$$

Sehingga diperoleh penyelesaian dari persamaan tersebut untuk (x,y) adalah $(2, -1)$

2) Metode eliminasi

Metode eliminasi adalah cara menghilangkan salah satu variabel yang ada didalam suatu persamaan linier.

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian dari persamaan $x + 3y = 15$ dan $3x + 6y = 30$

- a) Langkah pertama menghilangkan salah satu variabel. Misalkan pada langkah pertama kita akan menghilangkan variabel x , maka :

$$\begin{array}{rcl} x+3y=15 & | \times 3 | & 3x+9y=45 \\ 3x+6y=30 & | \times 1 | & 3x+6y=30 \quad \underline{\hspace{1cm}} \\ & & 3y = 15 \\ & & y = 5 \end{array}$$

Maka diperoleh nilai $y = 5$

- b) Langkah kedua menghilangkan variabel y untuk mendapatkan nilai x

$$\begin{array}{rcl} x+3y=15 & | \times 2 | & 2x+6y=30 \\ 3x+6y=30 & | \times 1 | & 3x+6y=30 \quad \underline{\hspace{1cm}} \\ & & -x = 0 \\ & & x = 0 \end{array}$$

Maka himpunan penyelesaian dari persamaan tersebut adalah $(0,5)$

3) Metode eliminasi-substitusi

Metode eliminasi-substitusi adalah salah satu cara penggabungan antara metode eliminasi dan metode substitusi. Metode eliminasi-substitusi adalah metode yang sering digunakan untuk menyelesaikan permasalahan SPLDV.

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian dari persamaan

$$\begin{cases} x + 3y = -2 \\ x - 3y = 16 \end{cases}$$

- a. Langkah pertama gunakan metode eliminasi untuk mendapatkan salah satu nilai variabelnya. Misalnya kita akan mengeliminasi variabel x untuk mendapatkan nilai variabel y .

$$x + 3y = -2$$

$$x - 3y = 16$$

$$6y = -18$$

$$y = \frac{-18}{6}$$

$$y = -3$$

Maka nilai $y = -3$

- b. Langkah kedua substitusikan nilai $y = -3$ ke salah satu persamaan. Misalnya $x + 3y = -2$ maka :
- $$x + 3y = -2$$

$$x + 3(-3) = -2$$

$$x - 9 = -2$$

$$x = -2 + 9$$

$$x = 7$$

Maka himpunan penyelesaian dari persamaan tersebut adalah $(7, -3)$

B. Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini peneliti mempunyai tujuan untuk melengkapi atau sebagai pembandingan penelitian terdahulu :

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	(I Komang John Angga Putera, I Putu Ade Andre Payadnya, 2019)	Pengaruh kemandirian belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mencari pengaruh terhadap kemampuan pemecahan	Perbedaan penelitiannya yaitu variabel x pada penelitian ini adalah kemandirian belajar sedangkan

		X SMA Negeri 6 Denpasar	masalah.	variabel x pada penelitian saya yaitu <i>self-efficacy</i> .
2	(Ismi & Lukmana, 2023)	Pengaruh <i>Self- Efficacy</i> Terhadap Kemampua n Pemecahan Masalah Matematika pada siswa kelas VII	Persamaan penelitian ini adalah mempunya i variabel x dan y yang sama.	Perbedaanny a adalah penelitian ini menggunaka n metode kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian saya menggunaka n metode <i>quasi experiment</i> (ekperimen semu).
3	(Siti Halimah, Isnaniah,	Pengaruh <i>Self Efficacy</i>	Persamaan penelitian ini adalah	Perbedaanny a yaitu penelitian ini

2025)	Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Kelas VII MTs N 6 Agam	sama-sama mencari pengaruh <i>self-effycacy</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.	menggunakan metode <i>ex post facto</i> sedangkan penelitian saya menggunakan metode <i>quasi experiment</i> (ekperimen semu).
4	(Suyantana, I Nyoman, 2024)	Korelasi <i>Self-Efficacy</i> dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Di SMP	Sama-sama Perbedaanny a adalah penelitian ini menambah variabel lain yaitu kedisiplinan belajar sehingga menggunakan dua variabel

Negeri 8

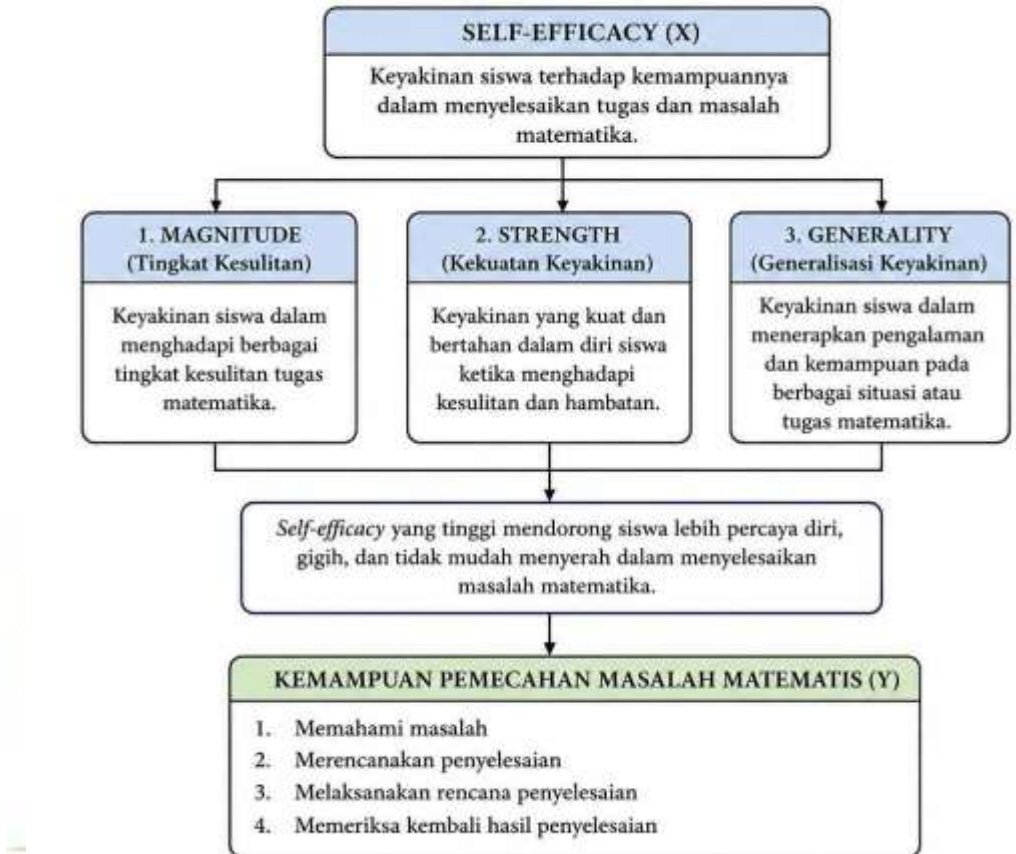
bebas.

Toili

C. Kerangka Berpikir

Berbagai penelitian terdahulu oleh Ismit dan Lukmana serta penelitian oleh Nurwahdah menyimpulkan bahwa *self-efficacy* memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Artinya, semakin tinggi *self-efficacy* siswa, semakin baik pula kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika. Berdasarkan temuan tersebut, dapat diasumsikan bahwa *self-efficacy* siswa berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mereka pada materi SPLDV kelas VIII.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



D. Asumsi Penelitian

Dalam konteks penelitian ini, asumsi diartikan sebagai anggapan dasar yang diterima sebagai kebenaran tanpa harus dibuktikan terlebih dahulu. Asumsi digunakan untuk memperjelas batasan ruang lingkup penelitian serta menjadi landasan bagi perumusan hipotesis. Berdasarkan

latar belakang dan kajian teori, penelitian ini disusun dengan asumsi sebagai berikut:

1. Siswa memiliki kemampuan dasar matematika yang relatif setara sesuai standar kurikulum kelas VIII.
2. Instrumen penelitian (angket *self-efficacy* dan tes pemecahan masalah SPLDV) valid dan reliabel dalam mengukur variabel yang diteliti.
3. Siswa menjawab angket *self-efficacy* dengan jujur sesuai kondisi psikologis dan keyakinan diri masing-masing.
4. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dipengaruhi oleh faktor internal, salah satunya *self-efficacy*.
5. Proses pembelajaran SPLDV di kelas berlangsung normal.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dan rumusan masalah yang telah ditemukan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV kelas VIII.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV kelas VIII.

