

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menopang pengembangan suatu bangsa (Luksiana & Purwaningrum, 2018). Pendidikan adalah salah satu konsep dan cara guna menciptakan sistem dan situasi pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dirinya untuk aktif dalam keterampilan, kecerdasan, kekuatan spiritual, kepribadian, dan akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara sebagaimana mestinya (Fadilla & Purwaningrum, 2021). Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan (BP, Abd Rahman *et al.*, 2022).

Matematika sebagai *basic of science* memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Karena itu seseorang perlu menguasai matematika, baik yang terkait dengan penerapannya maupun dengan pola pikirnya, matematika sebagai sumber ilmu-ilmu lain memiliki arti matematika adalah pelopor dalam pengembangan ilmu-ilmu lain, maka dari itu matematika sangat bermanfaat bagi siswa sebagai ilmu dasar atau sebagai aplikasi ilmu-ilmu lain (Diva and Purwaningrum, 2022). Salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah melatih cara berpikir dan bernalar dalam mengerjakan soal-soal ujian (Sari, Nasriadi and Salmima, 2021). Hal ini didukung oleh struktur kurikulum pendidikan dasar di Indonesia yang berisi tentang muatan pembelajaran atau mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi sikap personal, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu pembelajaran matematika menjadi salah satu usaha dalam mewujudkan pembelajaran di abad 21, karena pembelajaran matematika dinilai memegang peranan yang cukup penting dalam membentuk siswa yang berkualitas, dengan berpikir dan

mengkaji sesuatu yang logis, sistematis, dan dianggap mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal (Rahman & Rizkyanti, 2017).

Salah satu kemampuan yang diperlukan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan berpikir matematis. Oers (2010) berpendapat bahwa kemampuan berpikir matematis merupakan hal yang penting untuk dikuasai. Hal ini dikarenakan berpikir matematis merupakan jalan untuk belajar matematika. Sehingga, sebagai calon guru matematika, baik itu guru di sekolah dasar, berpikir matematis merupakan bekal yang harus dimiliki supaya dapat fasilitator yang baik dalam proses belajar matematika. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Gerdes (2000) yang mengatakan bahwa umat manusia akan kehilangan sumber daya yang sangat besar dari pengetahuan jika berpikir matematis bukan merupakan bagian utama dalam pembelajaran, baik untuk hari ini maupun untuk masa yang akan datang (Fajri, 2017).

Saat melakukan berpikir matematis, seseorang perlu memiliki: 1) pengetahuan yang mendalam tentang matematika, 2) kemampuan mengeneralisasi, 3) pengetahuan tentang strategi yang akan digunakan. Hal ini juga senada dengan pendapat Mason (1982) yang menyebutkan 3 faktor yang mempengaruhi efektifitas berpikir matematis seseorang, yaitu 1) kemampuan dalam menyelesaikan masalah, 2) pengendalian emosi dan psikologi dalam proses menyelesaikan masalah, 3) pemahaman konsep matematika beserta pengaplikasiannya. Berpikir matematis sendiri merupakan kegiatan individu yang berdasarkan pada pengalaman pribadi dan dapat pula berfokus pada pengasosiasian ide pokok yang dimiliki Stacey (2010). Pengasosiasian ide-ide tersebut tentunya akan berkaitan dengan pengajuan pertanyaan terkait dengan apa yang diketahui, apa yang diinginkan, dan bagaimana menyelesaikannya (Sari et al., 2021).

Menurut Stacey (2010) indikator berpikir matematis yaitu; *specializing* (mengkhususkan); *generalizing* (menggeneralisasi); *conjecturing* (menduga); *conceiving* (menyakinkan). Dalam indikator yang pertama yaitu *specializing* siswa diharapkan dapat mengidentifikasi masalah serta dapat menyusun dan

mencoba berbagai strategi yang mungkin digunakan dalam menyelesaikan soal, pada indikator kedua *generalizing* siswa dituntut untuk merefleksikan ide atau gagasan yang dibuatnya dan juga siswa dapat memperluas cakupan hasil yang diperoleh, pada indikator yang ketiga *conjecturing* pada indikator *conjecturing* siswa diberikan soal yang berkaitan pada kasus yang sejenis atau dengan kata lain siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan pada indikator yang keempat *convicing* siswa diminta untuk menyakinkan mengapa hasil yang diperoleh atau dikerjakan dapat muncul (Sari et al., 2021).

Tetapi pada kenyataannya, berdasarkan hasil *PISA (Programme for International Student Assessment)* pada tahun 2018, Indonesia berada di peringkat 72 dari 78 negara dengan skor mencapai 379 yang artinya Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah anggota PISA (OECD, 2019). Skor tersebut di bawah rata-rata pencapaian skor matematika internasional yaitu 500 poin. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir matematis siswa Indonesia sangat rendah. Siswa Indonesia belum terbiasa dengan soal matematika yang membutuhkan pola pikir secara logis dan aplikasi. Menurut Sari (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir matematis adalah; kondisi fisik, motivasi, kecemasan, dan perkembangan sosial. Hal ini juga didukung dengan penelitian terdahulu bahwa kemampuan berpikir matematis siswa berada pada kategori sangat rendah, dimana siswa masih bingung mengerjakan soal matematika (Bintoro et al., 2021). Kebanyakan siswa terpaku dengan pemikiran mereka yang menganggap matematika itu mata pelajaran yang sulit, jadi siswa tidak percaya pada saat mengerjakan soal matematika (Amalia, 2017; Marsitin & Sesanti, 2019; Rahman & Rizkyanti, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada 5-6 Januari 2023, didapatkan bahwa tingkat kemampuan berpikir matematis siswa SMK NU Ma'arif Kudus masih rendah hal ini dibuktikan dengan hasil tes studi pendahuluan kemampuan berpikir matematis pada siswa yang diikuti 30 siswa

mendapatkan rata-rata 58,33% yang dimana juga mengacu pada pedoman penskoran mendapatkan kategori cukup namun dari 32 siswa yang mendapatkan nilai sangat baik hanya ada 1 siswa saja dan yang mendapatkan nilai baik 8 siswa, yang mendapat nilai kurang ada 5 siswa dan yang mendapat nilai kurang baik ada 0 siswa. Dengan capaian pada indikator *specializing* (mengkhususkan) mencapai 86,66%, pada indikator *generalizing* (mengeneralisasi) mendapat presentase skor sebesar 71,66%, pada indikator *conjecturing* (menduga) memperoleh skor 55% , dan pada indikator *convincing* (meyakinkan) memperoleh skor 20%. Dilihat dari hasil tes studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir matematis siswa SMK NU Ma'arif Kudus masih dalam kategori rendah karena dari 30 siswa yang mengikuti tes hanya 1 siswa yang mendapatkan nilai sangat baik. Kebanyakan siswa masih bingung maksud dari soal dan bingung cara menghitungnya menggunakan cara apa.

Faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar matematika selain kemampuan berpikir matematis yaitu tingkat kepercayaan siswa (*self-efficacy*). *Self-efficacy* adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengatasi beraneka ragam situasi yang muncul dalam hidupnya (Hasanah et al., 2019). *Self-efficacy* jika disertai dengan tujuan-tujuan yang spesifik dan pemahaman mengenai prestasi akademik, maka akan menjadi penentu suksesnya perilaku akademik di masa yang akan datang. *Self-efficacy* yang dimiliki setiap siswa berbeda, perbedaan ini di dasarkan pada tingkat keyakinan dan kemampuan setiap siswa. Siswa yang memiliki *self-efficacy* yang baik akan berhasil dalam kegiatan belajarnya dan dapat melakukan tugas-tugas akademiknya dengan lancar. Berbeda jika efikasi yang dimiliki siswa rendah maka siswa akan cepat menyerah pada setiap permasalahan yang dihadapi (Yuliyani & Handayani, 2017).

Indikator *self-efficacy* menurut Brown (2008) dibagi menjadi 5 tahap yaitu; (1) yakin dapat menyelesaikan tugas tertentu (2) yakin dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas,

(3) yakin bahwa dirinya mampu berusaha dengan keras, gigih dan tekun, (4) yakin bahwa diri mampu menghadapi hambatan dan kesulitan, (5) yakin dapat menyelesaikan tugas yang memiliki range yang luas ataupun sempit (spesifik). Pada indikator *self-efficacy* tahap individu yakin bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas tertentu, yang mana individu sendirilah yang menetapkan tugas (target) apa yang harus diselesaikan, pada tahap ke dua individu diminta untuk mampu menumbuhkan motivasi pada diri sendiri untuk bisa memilih dan melakukan tindakan-tindakan yang di perlukan dalam rangka menyelesaikan tugas, pada tahap ketiga individu harus memiliki usaha yang keras dari individu untuk menyelesaikan tugas yang di tetapkan dengan menggunakan segala daya yang di miliki, pada tahap keempat individu diminta untuk mampu bertahan saat menghadapi kesulitan dan hambatan yang muncul serta mampu bangkit dari kegagalan, dan pada tahap terakhir individu harus yakin bahwa dalam setiap tugas apapun dapat ia selesaikan meskipun itu luas atau spesifik (Hasanah et al., 2019).

Selain melakukan tes studi pendahuluan juga dilakukan penyebaran angket, dari angket *self-efficacy* didapatkan tingkat kepercayaan siswa atau *self-efficacy* siswa juga menunjukkan bahwa *self-efficacy* pada siswa SMK Nu Ma'Arif Kudus masih rendah. Dari 35 siswa yang mengisi angket didapatkan rata-rata tingkat kepercayaan siswa sebesar 29,76%. Dimana pada tahap yang pertama yaitu *magnitude/level* memperoleh presentase sebesar 25,4%. Pada tahap *generality* memperoleh rata rata sebesar 27,7%, dan pada tahap *strength* mendapat rerata sebesar 36,2%. Jika dirata-rata semua maka akan mendapatkan presentasse rata-rata sebesar 29,76 yang dimana jika mengacu pada pedoman kategori skor *self-efficacy* maka berada pada interval 21%-40%, yang dimana masuk dalam kategori rendah. Kebanyakan siswa masih belum percaya akan kemampuan diri masing-masing dan merasa tidak bis ajika menghadapi soal matematika yang lumayan susah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu matematika di SMK NU Ma'Arif Kudus, beliau mengatakan bahwa kurikulum

yang digunakan pada kelas X adalah Kurikulum Merdeka. Dimana dalam kurikulum merdeka, pengajar diberi kebebasan dalam memilih perangkat pembelajaran guna menyesuaikan minat dan kebutuhan siswa. Sedangkan minat belajar siswa masih rendah. Bahkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan hasil angket menunjukkan masih banyak siswa yang kurang menyukai pembelajaran matematika, ada yang bilang karena sulit dan ada juga yang berpendapat bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan. Mengakibatkan tingkat minat dan tingkat kepercayaan siswa rendah, karena dari awal mereka sudah tidak yakin akan kemampuan dirinya. Siswa lebih senang jika pada pembelajaran matematika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Guru matematika SMK NU Ma'arif juga mengatakan bahwa saat pemberian soal latihan siswa banyak yang bingung dan perlu dibimbing dalam pengerjaan soal karena jika tidak dibimbing dalam mengerjakan soal siswa tidak dapat menyelesaikan soal tersebut dengan tepat. Jennings dan Dunne (dalam Ari, Puspitasari and Deny, 2018) mengemukakan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pengaplikasian matematika dalam kehidupan real atau kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang menjadi penyebab matematika dirasa susah bagi siswa merupakan proses pembelajaran matematika yang kurang bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab kesulitan siswa dalam mengerjakan soal matematika yaitu faktor dari siswa sendiri dimana minat belajar dan kepercayaan siswa yang masih rendah, mereka menganggap matematika merupakan pelajaran yang sangat susah padahal jika mereka percaya dengan kemampuannya mereka dapat menyelesaikan soal matematika dengan baik dan benar. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan rangsangan kepada siswa dan memotivasi siswa agar lebih berani dan percaya dengan kemampuan dirinya. Berdasarkan kajian yang telah dilakukan oleh peneliti dan mengacu pada masalah yang dihadapi siswa maka model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematis dan kepercayaan diri siswa adalah model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)*.

Model *Auditory, Intellectually, Repetition* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, dan berpikir lebih dalam guna memperluas pemahaman siswa dengan melalui mengerjakan soal dan memberikan tugas atau kuis (Aprilia et al., 2020). Dapat disimpulkan model pembelajaran AIR ialah model Pembelajaran yang menekankan 3 aspek yaitu belajar dengan mendengarkan (*Auditory*), berpikir (*Intellectually*), serta pengulangan (*repetition*) yang tergolong bisa memenuhi ciri dasar suatu model yang kondusif yakni pengetahuan akan tumbuh serta berkembang melalui pengalaman langsung. dengan demikian siswa akan lebih mudah saat mengerjakan soal (Bonatua, Mulyono and Febriandi, 2021).

Sintaks dari model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) menurut Shoimin (2016) dibagi menjadi 6 tahap sebagai berikut: (1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing- masing kelompok terdiri dari 4-5 anggota; (2) siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru; (3) setiap kelompok mendiskusikan tentang materi yang mereka pelajari dan menuliskan hasil diskusi tersebut dan selanjutnya untuk dipresentasikan di depan kelas (*auditory*); (4) saat diskusi berlangsung, siswa mendapat soal atau permasalahan yang berkaitan dengan materi; (5) masing-masing kelompok memikirkan cara menerapkan hasil diskusi serta dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah (*intellectual*); (6) setelah selesai berdiskusi, siswa mendapat pengulangan materi dengan cara mendapatkan tugas atau kuis untuk setiap individu (*repetition*) (Jami Ahmad Badawi *et al*, 2022). Pada tahap ke tiga dan ke empat merupakan tahap dimana kemampuan berpikir matematis siswa dan *self-efficacy* digunakan, pada tahap tersebut siswa mencerna materi yang diberikan guru dan setelah itu akan mempresentasikan ke depan kelas.

Selain model pembelajaran media pembelajaran juga mempunyai dampak terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru matematika didapatkan bahwa pada pembelajaran matematika jarang sekali

menggunakan media pembelajaran, dan saat menggunakan media, media yang digunakan adalah hanya *powerpoint* saja. Sedangkan menurut Ruth Lautfer (1999) (dalam Tafonao, 2018) media pembelajaran ialah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk memberikan materi pengajaran, menaikkan kreatifitas siswa serta menaikkan perhatian siswa pada proses pembelajaran. dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara serta berimajinasi semakin terangsang. dengan demikian, melalui media pembelajaran bisa menghasilkan proses belajar mengajar lebih efektif serta efisien dan terjalin korelasi baik antara pengajar dengan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriani, (2021) (dalam Rizal et al., 2021) yang mengatakan bahwa pada abad 21 guru dan siswa dituntut untuk bisa terampil dalam menggunakan dan mengakses teknologi seperti penggunaan internet dan bahan ajar

Guna menunjang pembelajaran matematika dengan model AIR yang menarik diperlukan media pembelajaran yang menarik, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran dapat menggugah minat dan kepercayaan diri siswa agar berani dalam menyelesaikan soal matematika. Media yang peneliti gunakan adalah media berbasis *android*, yang diberi nama PiMatika. Media pimatika merupakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui *handphone* siswa atau melalui website. Isi dari media PiMatika meliputi Capaian Pembelajaran (CP), jenjang sekolah dan elemennya, materi pembelajaran, latihan soal, kuis, dan motivasi belajar. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut adalah untuk menunjang pembelajaran dengan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) supaya lebih efisien dan menarik.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan saat observasi di SMK NU Ma'arif Kudus maka perlu adanya perbaikan untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) berbantuan media PiMatika untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematis dan *Self-Efficacy*. Berdasarkan latar belakang yang telah

diuraikan di atas, maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran AIR (*Auditory Intellectually Repetition*) Berbantuan Media PiMatika Terhadap Pencapaian Kemampuan Berfikir Matematis dan *Self-Efficacy*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah rata-rata kemampuan berpikir matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran AIR berbantuan media PiMatika lebih baik dari pada rata-rata kemampuan berpikir matematis siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir matematis dengan menerapkan model pembelajaran AIR berbantuan media PiMatika?
3. Apakah terdapat peningkatan *self-efficacy* dengan menerapkan model pembelajaran AIR berbantuan media PiMatika?
4. Apakah terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran AIR berbantuan media PiMatika?

1.3 Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Menganalisis rata-rata kemampuan berpikir matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran AIR berbantuan media PiMatika lebih baik dari pada rata-rata kemampuan berpikir matematis siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung.
2. Menganalisis peningkatan kemampuan berpikir matematis dengan menerapkan model pembelajaran AIR berbantuan media PiMatika.
3. Menganalisis peningkatan *self-efficacy* dengan menerapkan model pembelajaran AIR berbantuan media PiMatika.

4. Menganalisis terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran AIR berbantuan media PiMatika.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak-pihak yang terkait dengan penelitian seperti siswa, guru, dan sekolah. Adapun manfaat dari penelitian mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis artinya hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan teori dan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis artinya hasil penelitian dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemukan di lapangan. Berikut uraian manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menerapkan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dengan fokus penelitian tentang peningkatan kemampuan berpikir matematis dan *Self-Efficacy*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir matematis dan *Self-Efficacy* melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* berbantuan Media PiMatika.

b. Bagi Guru

Memberikan pemahaman terkait model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematis dan *Self-Efficacy*.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir matematis dan *Self-Efficacy*.

1.5 Definisi Operasional

Variabel pada penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dan media Pimatika dan variabel terikatnya adalah peningkatan kemampuan berpikir matematis dan *Self-Efficacy*.

1. Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*

Model pembelajaran Air (*Auditory Intellectually Repetition*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan 3 aspek yaitu: *Auditory* (mendengar), *Intellectually* (berpikir), dan *Repetition* (pengulangan). Sintaks dari model pembelajaran AIR adalah; 1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-6 anggota; 2) siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru melalui media PiMatika; (3) setiap kelompok mendiskusikan materi yang dipelajarinya dan menuliskan hasil diskusinya, kemudian mempresentasikan di depan kelas (*auditory*); (4) siswa mengajukan pertanyaan atau masalah terkait materi pada saat diskusi; (5) setiap kelompok memikirkan cara mengaplikasikan hasil diskusi yang dapat meningkatkan kemampuannya memecahkan masalah (*intellectual*); (6) setelah selesai berdiskusi, siswa mengulangi materi dengan memberikan tugas atau kuis (*repetition*).

2. Media Pembelajaran PiMatika

Media pembelajaran PiMatika media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang berisikan materi sistem persamaan linear dua variabel. Di dalam media PiMatika terdapat beberapa fitur atau konten yang dapat diakses yaitu; menu login, gambaran media PiMatika, menu *home*, CP dan TP, materi prasyarat, materi SPLDV, dan latihan soal. Pada menu *home* terdapat 4 pilihan tombol yang pertama tombol akses CP dan TP, tombol akses materi prasyarat, tombol akses materi, dan tombol akses latihan soal. Media PiMatika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)*.

3. Kemampuan berpikir matematis

Kemampuan berpikir matematis merupakan kemampuan seseorang yang mampu menghubungkan suatu persoalan atau hal sehingga menghasilkan sebuah ide atau cara guna menyelesaikan masalah. Indikator dari kemampuan berpikir matematis, yaitu; *specializing* (mengkhususkan), *generalizing* (mengeneralisasi), *conjecturing* (menduga), *convicing* (meyakinkan).

4. *Self-Efficacy*

Self-efficacy adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengatasi beraneka ragam situasi yang muncul dalam hidupnya. Indikator *self-efficacy* adalah; (1) yakin dapat menyelesaikan tugas tertentu; (2) yakin dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas; (3) yakin bahwa dirinya mampu berusaha dengan keras, gigih dan tekun; (4) yakin bahwa diri mampu menghadapi hambatan dan kesulitan; (5) yakin dapat menyelesaikan tugas yang memiliki range yang luas ataupun sempit (spesifik).