

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Analisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab misabab, duduk perkaranya, dan sebagainya)”. Kemudian di jelaskan juga dalam KBBI “analisis merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan”.

Menurut Spradley (dalam Sugiyono, 2019, p. 320) analisis didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk mencari pola, selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berhubungan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu guna menentukan bagian, hubungan antarbagian serta hubungannya dengan keseluruhan. Dalam melakukan analisis diperlukan kerja keras karena termasuk pekerjaan yang sulit dan memerlukan kreativitas serta intelektual yang tinggi dengan mencari metode sendiri yang sesuai dengan sifat penelitian, serta peneliti bisa mengklasifikasikan dengan cara lain meskipun bahan yang digunakan sama.

Menurut Bogdan (dalam Hardani, 2020, p.176) juga mengemukakan bahwa analisis data adalah proses menemukan secara sistematis dan menyusun data yang diperoleh wawancara, catatan lapangan dan bahan lainnya sehingga dapat dengan mudah dipahami dan dikomunikasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, membaginya menjadi unit-unit, mensintesiskannya, mengurutkannya dengan pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan diteliti, dan menarik kesimpulan yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan suatu penyelidikan dan penguraian terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dengan pengujian secara sistematis untuk menentukan bagian, hubungan antarbagian serta hubungannya dengan keseluruhan. Analisis dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir metafora siswa dalam menyelesaikan soal matematika ditinjau dari *self efficacy*.

2.1.2 Kemampuan Berpikir Metafora

Pada dasarnya metafora merupakan konsep dasar dalam berpikir. Metafora memiliki istilah *Metaphorming* yang berasal dari kata *meta* yang berarti *transcending* atau melampaui dunia nyata, sedangkan *phora* adalah transfer. Metafora juga berfungsi sebagai sarana untuk memahami konsep abstrak berdasarkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sebelumnya atau lebih dikenal. Menurut Tama et al (2019) menyatakan bahwa kemampuan berpikir metafora adalah proses berpikir yang menggunakan metafora-metafora untuk memahami suatu konsep. Selaras dengan pendapat Carreira (dalam Kristiawati, Bahrullah & Abdullah, 2021) berpikir metafora merupakan konsep berpikir yang menekankan pada kemampuan menghubungkan ide matematika dan fenomena yang ada. Di dalam pembelajaran matematika penggunaan metafora oleh siswa merupakan suatu cara untuk menghubungkan konsep-konsep matematika dengan konsep-konsep yang telah dikenal siswa dalam kehidupan sehari-hari, dimana siswa mengungkapkan konsep matematika dengan bahasanya sendiri yang menunjukkan pemahamannya terhadap konsep tersebut.

Menurut Hendriana (dalam Murni, Rabbani & Hendriana, 2019) berpikir metafora merupakan suatu proses berpikir untuk memahami dan mengkomunikasikan konsep-konsep abstrak dalam matematika menjadi hal yang lebih konkrit dengan membandingkan dua hal yang berbeda makna. Menurut Annizar dan Zahro (2020) berpikir metafora merupakan proses menghubungkan konsep-konsep yang abstrak sesuai dengan pengalaman yang didapat oleh siswa dalam menyelesaikan masalah. Benard & Senjawati (2019, p. 18) mendefinisikan bahwa berpikir metafora merupakan proses pemindahan arti dan asosiasi baru dari suatu objek atau gagasan yang abstrak ke objek atau gagasan yang lain yang sudah lebih dikenal. Berpikir metafora dalam matematika digunakan untuk memperjelas proses berpikir siswa tentang suatu konteks dunia nyata yang kemudian diformulasikan ke dalam bentuk model matematika yang dapat diselesaikan. Dengan kata lain, kemampuan berpikir metafora merupakan suatu kemampuan berpikir yang dimiliki siswa untuk memahami dan mengkomunikasikan konsep abstrak ke dalam konsep yang konkrit.

Mahanal dan Zubaidah (dalam Annizar & Zahro, 2020) berpikir metafora adalah kemampuan untuk menggunakan perbandingan atau analogi sebagai bentuk berpikir tentang bagaimana sesuatu hal yang berbeda kemudian diarahkan pada keterkaitan baru

sehingga menghasilkan kemungkinan-kemungkinan baru. Kemampuan berpikir metafora sangat erat kaitannya dengan soal kontekstual. Hal ini dikarenakan berpikir metafora menitik beratkan pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat lanjut untuk menghubungkan antara konsep matematika dan fenomena nyata yang ada disekitar. Nurjasia et al (2021) Kemampuan berpikir metafora adalah kemampuan berpikir dengan menganalogikan konsep yang abstrak ke dalam konteks yang lebih dikenalnya (konkrit). Kemampuan berpikir metafora berfungsi sebagai sarana dalam pemahaman konsep abstrak dengan berdasar pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dikenal. Kemampuan berpikir metafora juga memiliki fungsi untuk memahami konsep abstrak menjadi suatu hal yang konkrit atau sebaliknya. Oleh karena itu, siswa yang mempunyai kemampuan berpikir metafora dapat mengubah suatu konsep ke dalam model matematika dengan menghubungkan beberapa konsep matematika.

Tahapan berpikir metafora menurut Hendriana (dalam Nurjasia et al, 2019) dapat dirumuskan dalam tabel berikut.

Tabel 2.1. Tahapan Berpikir Metafora Menurut Hendriana

Proses	Berpikir Metafora
Grounding Methapors	Dasar untuk memahami ide-ide matematika yang dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari.
Linking Methapors	Membangun keterkaitan antara dua hal yaitu memilih, menegaskan, memberi kebebasan, dan mengorganisasikan karakteristik dari topik utama dengan didukung oleh topik tambahan dalam bentuk pernyataan-pernyataan metafora.
Redefitional Methapors	Mendefinisikan Kembali metafora-metafora tersebut dan memilih yang paling cocok dengan topik yang akan diajarkan.

Sumber: (Nurjasia et al, 2019)

Sedangkan menurut Sunito et al (2013), berpikir metafora terbagi menjadi 4 tahapan diantaranya:

- (1) *Connection* (koneksi), menghubungkan dua hal atau lebih yang memiliki tujuan untuk memahami sesuatu.
- (2) *Discovery* (penemuan), melibatkan pengalaman dan pengamatan. Siswa diarahkan terkait penggambaran materi, tujuan yang akan dicapai, diajak berpikir kearah mana dan memiliki pengalaman merasakan manfaat dari suatu pelajaran.
- (3) *Invention* (penciptaan), memerlukan proses menghubungkan sesuatu dengan hal lain dan memerlukan pengamatan yang dapat menghasilkan suatu produk.
- (4) *Application* (Aplikasi) kegiatan yang mengarah pada suatu produk yang merupakan hasil pemikiran dan dapat dalam bentuk hasil yang nyata.

Siller (dalam Arni, 2019) menyebutkan bahwa berpikir metafora dapat digambarkan dengan menggunakan sebuah akronim CREAT yang artinya: “*Connect – Relate - Exsplore - analyze – Transform – Ezsperience*”.

- (1) *Connect* adalah menghubungkan dua atau lebih hal-hal yang berbeda baik benda maupun ide, seperti menghubungkan sebuah taman dengan pikiran. Siswa dapat bertanya pada dirinya sendiri bagaimana pikirannya seperti taman? Bagaimana dengan berbagai bentuk, ukuran, tekstur, warna dan wewangian bunga yang terhubung dengan bentuk, ukuran dan warna dari ide, perasaan dan pikiran.
- (2) *Relate* adalah mengaitkan suatu perbedaan baik ide maupun beda untuk hal-hal yang sudah diketahui atau dikenal, dimulai dengan mengamati kesamaan pada ide tersebut. Dengan memisalkan apakah ide kita tumbuh sebagai bunga liar atau tanaman yang dibudayakan? Pada pemisalan ini siswa akan menemukan solusi, penemuan dan kelanjutan dari hasil penemuan.
- (3) *Explore* adalah menjajaki kesamaan atau secara garis besarnya siswa dapat mendeskripsikan kesamaan antar ide dan membuat model dari ide tersebut.
- (4) *Analyze* adalah mengidentifikasi ide-ide yang telah dimunculkan, siswa akan mengulur waktu untuk berhenti sejenak merenung hasil dari pemikiran mereka, hal ini diibaratkan seperti sedang memetic kelopak bunga mawar.
- (5) *Transform* adalah hasil dari ide yang dituangkan ke dalam gambar, model atau objek. Siswa akan menemukan sesuatu berdasarkan tahapan yang sebelumnya telah dilalui.
- (6) *Experience* adalah menerapkan hasil dari ide yang dituangkan dalam gambar, model atau objek sebagai hal yang baru sebanyak mungkin.

Berdasarkan paparan di atas, maka pada penelitian ini langkah-langkah berpikir metafora dapat dirumuskan dalam tabel berikut.

Tabel 2.2. Tahapan Berpikir Metafora Menurut Siller

Proses	Berpikir Metafora
<i>Connect</i>	Menghubungkan dua ide yang berbeda
<i>Relate</i>	Mengaitkan ide yang berbeda dengan pengetahuan yang lebih dikenali siswa dalam kehidupan sehari-hari
<i>Explore</i>	Membuat model dan mendeskripsikan kesamaan dua ide
<i>Analyze</i>	Mengupas kembali langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya
<i>Transform</i>	Menafsirkan dan menyimpulkan informasi berdasarkan apa yang sudah dikerjakan
<i>Exsperience</i>	Menerapkan hasil yang diperoleh pada permasalahan yang dihadapi

Sumber: (Arni, 2019)

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir metafora merupakan kemampuan berpikir untuk memahami dan menghubungkan konsep-konsep nyata dengan konsep yang lebih dikenalnya. Kemampuan berpikir metafora dalam pembelajaran matematika merupakan kemampuan berpikir untuk menghubungkan konsep-konsep matematika yang nyata dengan konsep-konsep yang sudah dikenal siswa. Pada penelitian ini, tahapan berpikir metafora yang dipakai oleh peneliti yaitu dengan menggunakan Langkah/tahapan menurut Siller (dalam Arni, 2019) yaitu *connert*, *relate*, *explore*, *analyze*, *transform*, dan *experience*.

2.1.3 *Self Efficacy*

Chotima, Hartono, & Kesumawati (2019) *self efficacy* merupakan suatu keyakinan yang dimiliki oleh siswa. Imro'ah, Winarso, & Baskoro (2019) menyatakan bahwa *self efficacy* merupakan keyakinan pada kemampuan diri dalam mengorganisir suatu tugas untuk mencapai hasil tertentu. *Self efficacy* merupakan kompetensi yang terkait pada aspek afektif. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa *self efficacy* merupakan salah satu aspek afektif mengenai keyakinan diri yang perlu dimiliki terhadap kehidupan seseorang dalam menentukan sesuatu yang akan dilakukan untuk

mencapai hasil tertentu. *Self efficacy* dinilai sangat penting sebagai faktor internal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuannya. Semakin tinggi *self efficacy* seseorang maka semakin besar keinginan untuk menghadapi dan menyelesaikan masalahnya. Begitupun dalam menyelesaikan soal matematika, siswa yang memiliki *self efficacy* tinggi dia menganggap soal tersebut sebagai tantangan baginya, sebaliknya siswa yang memiliki *self efficacy* yang rendah akan cenderung malas dan mudah putus asa karena baginya soal tersebut merupakan sebuah ancaman. Sehingga *Self efficacy* diharapkan dapat dimiliki oleh siswa dalam mempelajari matematika.

Alwisol (dalam Sovia et al, 2020) menyatakan bahwa *self efficacy* sebagai persepsi diri sendiri mengenai seberapa bagus diri dapat berfungsi dalam situasi tertentu. Hal tersebut sangat penting dimiliki oleh siswa dimana siswa dapat menempatkan dan menilai dirinya agar dapat berguna pada situasi itu. Sejalan dengan Bandura (Lee et al, 2018) yang menyatakan bahwa persepsi *self efficacy* bukan mengukur keterampilan yang dimiliki melainkan keyakinan seseorang tentang apa yang dapat dilakukannya di bawah rangkaian kondisi atau keadaan yang berbeda dengan berbagai keterampilan yang dimilikinya. Oleh karena itu, *self efficacy* bukan mengukur keterampilan yang dimiliki oleh seseorang melainkan keyakinan seseorang akan kemampuannya dalam menentukan seberapa besar upaya seseorang dan berapa lama seseorang akan bertahan ketika menghadapi masalah maupun mengerjakan suatu masalah dengan berbagai keterampilan yang dimilikinya.

Setiap orang memiliki tingkat *self efficacy* yang berbeda-beda. Rahmawati, Lukman, dan Setiani (2021) mengategorikan tingkat *self efficacy* siswa ke dalam tiga kategori, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah. Perbedaan tingkat *self efficacy* yang dimiliki siswa tentunya akan mempengaruhi kemampuannya dalam menyelesaikan masalah matematika yang berkaitan dengan berpikir metafora. Brown, Mallaouff & Schutte (dalam Narpila, 2020) menyatakan bahwa *self efficacy* menjadi sesuatu yang sangat penting karena seseorang yang memiliki *self efficacy* tinggi akan bekerja keras dalam melakukan pekerjaannya dan berusaha membangun motivasi positif yang berkaitan dengan pekerjaan yang sedang dilakukannya. Dalam pembelajaran matematika, semakin siswa yakin akan kemampuan yang dimilikinya, maka semakin baik pula kemampuan mereka dalam mengambil keputusan terutama dalam menyelesaikan soal matematika. Dengan kata lain, siswa yang memiliki *self efficacy* yang baik, maka siswa

tersebut dapat mengambil keputusan dengan baik pula untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah maupun persoalan yang diberikan.

Mendi & Eamoraphan (2020) menyatakan bahwa *self efficacy* yang tinggi mempengaruhi pencapaian seseorang dalam banyak hal, mereka melihat tantangan dalam hidup sebagai sesuatu yang harus dikuasai daripada dihindari. Mereka memiliki komitmen yang kuat terhadap tugas-tugas yang ada di tangan mereka dan melihat kegagalan sebagai sesuatu yang memerlukan lebih banyak upaya atau keterampilan yang harus diperoleh, dan dengan tabah memulihkannya. Aprisal & Arifin (2020) mengemukakan bahwa *self efficacy* pada pembelajaran matematika berarti kemampuan siswa untuk menilai dirinya bahwa mereka mampu menyelesaikan soal matematika. Maka dari itu, *self efficacy* sangat penting terhadap pencapaian seseorang terutama pada pembelajaran matematika sebab *self efficacy* akan kemampuan yang dimiliki siswa mampu mendorong siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang di hadapi dan membuat siswa berpikir bahwa menyelesaikan permasalahan matematika yang mudah maupun yang sulit bukan sebagai suatu ancaman melainkan sebagai suatu tantangan.

Adapun indikator *self efficacy* menurut Bandura (dalam Hendriana et al, 2018) terdiri menjadi 3 dimensi, yaitu:

- (1) *Magnitude*, yaitu bagaimana siswa dapat mengatasi kesulitan belajarnya yang meliputi: a) berpandangan optimis dalam mengerjakan pelajaran dan tugas; b) seberapa besar minat terhadap pelajaran dan tugas; c) mengembangkan kemampuan dan prestasi; d) membuat rencana dalam menyelesaikan masalah; e) melihat tugas yang sulit sebagai tantangan; f) belajar sesuai dengan jadwal yang diatur; g) bertindak selektif dalam mencapai tujuannya.
- (2) *Strength*, yaitu seberapa tinggi keyakinan siswa dalam mengatasi kesulitan belajarnya, yang meliputi: a) usaha yang dilakukan dapat meningkatkan prestasi dengan baik; b) komitmen dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan; c) percaya dan mengetahui keun ggulan yang dimiliki; d) kegigihan dalam menyelesaikan tugas; e) memiliki tujuan yang positif dalam melakukan berbagai hal; f) memiliki motivasi yang baik terhadap dirinya sendiri untuk mengembangkan dirinya.

(3) *Generality*, yaitu menunjukkan apakah keyakinan kemampuan diri akan berlangsung dalam domain tertentu atau berlaku dalam berbagai macam aktivitas dan situasi yang meliputi: a) menyikapi situasi yang berbeda baik dan berpikir positif; b) menjadikan pengalaman yang lampau sebagai jalan mencapai kesuksesan; c) suka mencari situasi baru; d) dapat mengatasi segala situasi dengan efektif; e) mencoba tantangan baru.

Sedangkan Indikator *self efficacy* menurut Muzami (2021) antara lain:

1. Mampu mengatasi masalah yang dihadapi
2. Yakin akan keberhasilan dirinya
3. Berani menghadapi tantangan
4. Berani mengambil resiko atas keputusan yang diambilnya
5. Menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya
6. Mampu berinteraksi dengan orang lain
7. Tangguh dan tidak mudah menyerah

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* merupakan suatu keyakinan yang harus dimiliki seseorang untuk keberhasilannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan seseorang maupun dalam pembelajaran matematika. Seseorang yang memiliki *self efficacy* tinggi dalam menyelesaikan suatu masalah akan cenderung menganggap masalah itu sebagai tantangan sehingga siswa akan bekerja keras dalam melakukannya, begitupun sebaliknya seseorang yang memiliki *self efficacy* yang rendah dalam menyelesaikan suatu masalah akan cenderung menganggap masalah tersebut sebagai ancaman baginya sehingga mengakibatkan siswa malas dan mudah putus asa dalam melakukannya. Peneliti menggunakan indikator *self efficacy* menurut Bandura (dalam Hendriana et al, 2018) yang terdiri dari 3 dimensi yaitu *magnitude* (bagaimana siswa dapat mengatasi kesulitan belajarnya), *strength* (seberapa tinggi keyakinan siswa dalam mengatasi kesulitan belajarnya), dan *generality* (menunjukkan apakah keyakinan kemampuan diri akan berlangsung dalam domain tertentu atau berlaku dalam berbagai macam aktivitas dan situasi).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Tama, Ismail, Oroh dan Kaluku (2019) dengan judul penelitian “Analisis Kemampuan Berpikir Metafora pada pokok bahasan Barisan dan Deret”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir metafora siswa pada pokok bahasan barisan dan deret. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 10 siswa mendapatkan nilai di atas nilai rata-rata, 12 siswa yang mendapatkan nilai disekitar nilai rata-rata, dan 10 siswa atau mendapatkan nilai di bawah nilai rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa frekuensi kemampuan berpikir metafora siswa berada pada kategori sedang karena siswa yang mendapat nilai di sekitar rata-rata lebih banyak daripada siswa yang mendapat nilai di atas dan di bawah rata-rata. Sebenarnya banyak siswa yang mampu menyelesaikan soal tersebut, akan tetapi tahapan dalam pengerjaannya yang masih keliru dan kurang tepat.

Penelitian yang dilakukan oleh Zahro (2022) dengan judul penelitian “Analisis Kemampuan Berpikir Metafora dalam menyelesaikan soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel berdasarkan Gaya Kognitif Psikologis kelas X di SMA Nuris Jember”. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir metafora siswa SMA kelas X dalam menyelesaikan soal HOTS dengan tipe *field independent* dan tipe *field dependent*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa subjek dengan gaya kognitif *field independent* telah memenuhi ke 6 tahap indikator. Meskipun ada beberapa kekeliruan dalam menyelesaikan soal tersebut. Sedangkan siswa dengan gaya kognitif *field dependent* hanya mencapai 4 tahap.

Penelitian yang dilakukan oleh Oktariani (2018) dengan judul “Peranan *Self Efficacy* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”. Pada dasarnya *self efficacy* memiliki peranan yang amat penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam kegiatan pembelajaran, Seseorang akan mampu menggunakan potensi dirinya secara optimal apabila didukung dengan *self efficacy* yang baik. Ada salah satu aspek yang berkaitan dengan *self efficacy* yaitu prestasi. Dengan adanya *self efficacy* yang baik dapat

berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tersebut. Siswa dengan *self efficacy* yang tinggi akan selalu memperlihatkan perilaku yang lebih aktif dibanding dengan siswa yg mempunyai *self efficacy* yang rendah, maka dari itu perlu dikembangkan *self efficacy* setiap siswa agar siswa tersebut tidak mudah putus asa ketika menemukan masalah dalam proses pembelajarannya maupun dalam kehidupan sehari-harinya.

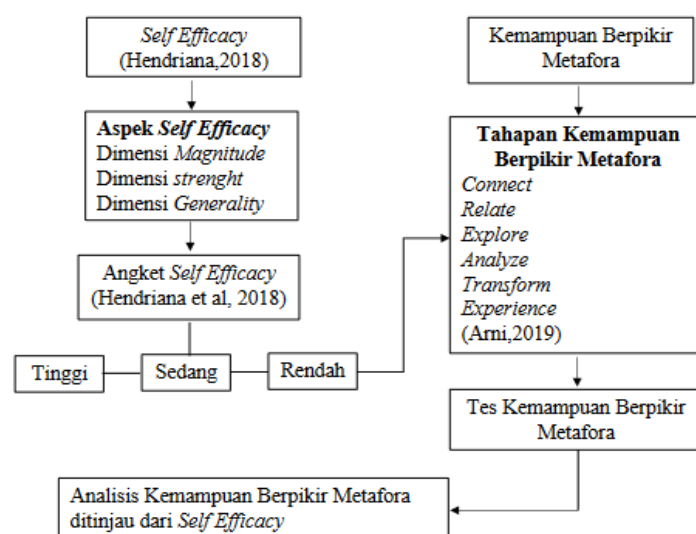
Penelitian yang dilakukan oleh Ananda dan Wandini (2022) dengan judul “Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Ditinjau dari *Self Efficacy* Siswa”. Tujuan penelitiannya untuk mengetahui kemampuan literasi matematika ditinjau dari *self efficacy* siswa pada materi penjumlahan dua bilangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat *self efficacy* yang beragam dan Sebagian besar siswa memiliki *self efficacy* sedang. Siswa yang memiliki *self efficacy* yang tinggi dan sedang memiliki kemampuan literasi matematika yang lebih unggul daripada siswa yang *self efficacy*-nya rendah. Dengan demikian *self efficacy* sangat berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematika siswa. Jika siswa memiliki *self efficacy* yang tinggi maka akan semakin baik juga keterampilan literasi matematikanya.

2.3 Kerangka Teoretis

Keberhasilan pembelajaran matematika dapat dilihat dari berbagai aspek, diantaranya aspek kognitif dan aspek afektif. Salah satu aspek afektif yang perlu dimiliki siswa salah satunya *self efficacy*. Brown, Mallaouff & Schutte (dalam Narpila, 2020) menyatakan bahwa *self efficacy* menjadi sesuatu yang sangat penting karena seseorang yang memiliki *self efficacy* tinggi akan bekerja keras dalam melakukan pekerjaannya dan berusaha membangun motivasi positif yang berkaitan dengan pekerjaan yang sedang dilakukannya. Dalam pembelajaran matematika, semakin siswa yakin akan kemampuan yang dimilikinya, maka semakin baik pula kemampuan mereka dalam mengambil keputusan terutama dalam menyelesaikan soal matematika. Dengan kata lain, siswa yang memiliki *self efficacy* yang baik, maka siswa tersebut dapat mengambil keputusan dengan baik pula untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah maupun persoalan yang diberikan.

Indikator *self efficacy* menurut Bandura (dalam Hendriana et al, 2018) yang terdiri dari 3 dimensi yaitu *magnitude* (bagaimana siswa dapat mengatasi kesulitan belajarnya), *strength* (seberapa tinggi keyakinan siswa dalam mengatasi kesulitan belajarnya), dan *generality* (menunjukkan apakah keyakinan kemampuan diri akan berlangsung dalam domain tertentu atau berlaku dalam berbagai macam aktivitas dan situasi).

Carreira (dalam Kristiawati, Bahrullah & Abdullah, 2021) berpikir metafora merupakan konsep berpikir yang menekankan pada kemampuan menghubungkan ide matematika dan fenomena yang ada. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir metafora adalah kemampuan berpikir siswa untuk menghubungkan konsep-konsep matematika dengan konsep-konsep yang telah dikenal siswa dalam kehidupan sehari-hari, dimana siswa mengungkapkan konsep matematika dengan bahasanya sendiri yang menunjukkan pemahamannya terhadap konsep tersebut. Sehingga kemampuan berpikir metafora sangat diperlukan siswa. Adapun indikator kemampuan berpikir metafora yang digunakan berdasarkan Arni (2019) *Connect* (Menghubungkan dua ide yang berbeda), *Relate* (Mengaitkan ide yang berbeda dengan pengetahuan yang lebih dikenali siswa dalam kehidupan sehari-hari), *Explore* (Membuat model dan mendeskripsikan kesamaan dua ide), *Analyze* (Mengupas kembali langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya), *Transform* (Menafsirkan dan menyimpulkan informasi berdasarkan apa yang sudah dikerjakan), *Experience* (Menerapkan hasil yang diperoleh pada permasalahan yang dihadapi).



Gambar 2.1 Kerangka Teoretis

2.4 Fokus Penelitian

Sparadley (dalam Sugiyono, 2019, p. 275) menyatakan bahwa fokus itu adalah ranah tunggal atau beberapa ranah sosial yang berkaitan dengan situasi sosial. Fokus penelitian ini adalah menganalisis kemampuan berpikir metafora dalam menyelesaikan soal matematika ditinjau dari *self efficacy*. Analisis penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IX di SMP Negeri 9 Tasikmalaya pada materi bangun ruang sisi datar.