

# BAB 1 LANDASAN TEORETIS

## 1.1 Kajian Teori

### 1.1.1 Berpikir *Pseudo*

Berpikir *Pseudo* adalah berpikir semu atau sesuatu yang tidak sebenarnya. Dalam hal ini hasil yang tampak dari suatu penyelesaian masalah bukan merupakan keluaran dari aktifitas mental yang sesungguhnya, melainkan adanya kemungkinan bahwa peserta didik tidak berpikir dengan benar untuk memperoleh suatu jawaban dari masalah yang dihadapinya. Peter dan Yeni (dalam Sopamena, et., al., 2018) "*pseudo* diartikan sebagai sesuatu yang tidak sebenarnya atau sesuatu yang semu. Berpikir *pseudo* adalah berpikir semu" (p.210).

Ada dua jenis kesalahan berpikir *pseudo* menurut Subanji dan Nusantara (2013) yaitu berpikir *pseudo* benar dan berpikir *pseudo* salah (p. 210). Susanti, Purwanto, dan Hiayanto (2019) "jawaban benar belum tentu dihasilkan dari berpikir yang benar dan jawaban salah juga belum tentu dihasilkan dari berpikir yang salah. Oleh karena itu, berpikir *Pseudo* bukanlah hasil dari berpikir peserta didik yang sebenarnya, melainkan berasal dari hasil berpikir semu atau samar" (p. 86). Subanji (dalam Wibawa, 2016<sup>b</sup>) menyatakan bahwa peserta didik yang berpikirnya *Pseudo* akan cenderung mengaitkan masalah yang sedang dihadapi dengan masalah yang dianggapnya sama. Subanji (dalam Wibawa, 2016<sup>a</sup>) memaparkan bahwa berpikir *pseudo* juga dapat dilihat dari hasil akhir jawaban yang diberikan oleh peserta didik, terdapat sudut pandang terkait dengan berpikir *Pseudo* berdasarkan hasil akhir (jawaban akhir) yang diberikan dibagi menjadi dua, yaitu: berpikir *Pseudo* benar dan berpikir *Pseudo* salah.

Menurut Wibawa, Nusantara, Subanji, dan Parta (2018) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kemungkinan yang terjadi pada peserta didik. Untuk peserta didik yang memberikan jawaban benar dan mampu memberikan justifikasi, berarti jawabannya "benar sungguhan", hal ini sudah wajar. Sebaliknya, peserta didik yang menunjukkan jawaban benar, tetapi tidak mampu memberikan justifikasi terhadap jawabannya, maka kebenaran jawabannya hanya *pseudo* benar. Sedangkan peserta didik yang memberikan jawaban salah, tetapi setelah melakukan refleksi tetap menghasilkan jawaban salah, berarti berpikir peserta didik tersebut memang salah sungguhan. Perilaku lain yang mungkin adalah peserta didik memberikan jawaban salah, tapi setelah

melakukan refleksi mampu memperbaikinya sehingga menjadi jawaban yang benar maka berpikir tersebut dikatakan berpikir *pseudo* salah.

Karakteristik berpikir *Pseudo* yang dilihat dari hasil akhir menurut Wibawa, (2016<sup>a</sup>) sebagai berikut:

- (1) Peserta didik yang mampu memberikan jawaban akhir benar namun tidak dapat memberikan justifikasi pada jawaban yang diberikan, seperti tidak dapat menjelaskan apa makna dari jawaban yang diberikan dan mengapa bisa menggunakan cara itu maka peserta didik tersebut dikategorikan sebagai peserta didik yang sedang berpikir *Pseudo* benar.
- (2) Peserta didik yang memberikan jawaban akhir salah namun dapat memperbaiki kesalahan setelah diajak untuk refleksi maka peserta didik tersebut dikategorikan sebagai peserta didik yang sedang berpikir *Pseudo* salah" (p. 24).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa berpikir *Pseudo* bukanlah hasilberpikir peserta didik yang sebenarnya, melainkan berasal dari berpikir semu atau samar. Maka dari itu, peserta didik terpaksa mempelajari topik-topik dan memecahkan masalah-masalah tertentu tetapi tidak melakukan kontrol terhadap apa yang sedang dipikirkan.

### **1.1.2 Problem Solving**

*Problem solving* merupakan usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai satu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai. Hapizah (2016) "*problem solving* merupakan suatu proses mencari cara yang tepat untuk mencapai tujuan" (p. 124). Solso dan Maclin (dalam Hapizah, 2016) "*problem solving* merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi dari suatu masalah yang spesifik" (p. 124). Bannet (dalam Nolismasari, Johar, & Yusrizal, 2017) menyatakan bahwa *problem solving* merupakan bentuk soal yang membutuhkan pemahaman untuk menghubungkan ide-ide agar menemukan solusi. Susanti, et., al (2019) menyatakan bahwa *problem solving* dapat dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Menurut Ridwan (dalam Fadillah, 2016) "*problem solving* sangat potensial untuk melatih peserta didik berpikir dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri maupun bersama-sama" (p. 4).

Bransford dan Stein (1984) mengatakan bahwa IDEAL *problem solving* diciptakan untuk membantu mengidentifikasi dan memahami bagian-bagian yang berbeda dari suatu penyelesaian

masalah dengan lebih mudah. *IDEAL problem solving* didasarkan pada penelitian dan hasil karya dari ahli-ahli sebelumnya dalam penyelesaian masalah seperti Max Wertheimer, George Polya, Alan Newell dan Hebert Simon dengan tujuan agar setiap langkah *problem solving* dapat dipahami dan diaplikasikan kedalam masalah yang nyata. Setiap huruf dalam kata *IDEAL* mengandung komponen penting atau makna tersendiri dalam proses *problem solving*.

*IDEAL* adalah singkatan dari *I-Identify problem*, *D-Define goal*, *E-Explore possible strategies*, *A-Anticipate outcomes and act*, *L-Look back and learn*. Penjelasan terhadap 5 tahap *IDEAL problem solving* menurut Wena (2011) adalah sebagai berikut:

(1) *Identify problem* (Mengidentifikasi masalah)

Pada tahap ini membantu atau mengembangkan/menganalisis permasalahan, mengajukan pertanyaan, mengkaji hubungan antar data, memetakan masalah, mengembangkan hipotesis-hipotesis.

(2) *Define goal* (Menentukan tujuan)

Pada tahap ini melihat data atau variabel yang sudah diketahui, mencari berbagai informasi, yang ada dan akhirnya merumuskan permasalahan.

(3) *Explore possible strategies* (Mengeksplorasi strategi yang mungkin)

Pada tahap ini mencari berbagai alternatif pemecahan masalah, melihat alternatif pemecahan masalah dari berbagai sudut pandang dan akhirnya memilih satu alternatif pemecahan masalah yang paling tepat.

(4) *Anticipate outcomes and Act* (Mengantisipasi hasil dan bertindak)

Pada tahap ini melakukan langkah-langkah pemecahan masalah sesuai dengan alternative yang telah dipilih.

(5) *Look back* (Melihat kembali)

Pada tahap ini melihat atau mengoreksi kembali cara-cara pemecahan masalah yang telah dilakukan, apakah sudah benar, sudah sempurna atau sudah lengkap, dengan cara menghitung mundur, juga dalam tahap ini untuk melihat pengaruh strategi yang digunakan dalam pemecahan masalah (p. 88-89).

Menurut Bransford (dalam Susiana, 2010) langkah-langkah *IDEAL problem solving* adalah sebagai berikut:

1) *Identify problem* (Mengidentifikasi masalah)

Langkah pertama dari IDEAL adalah secara sengaja berusaha untuk mengidentifikasi masalah dan menjadikannya sebagai kesempatan untuk melakukan sesuatu yang kreatif.

2) *Define goal* (Menentukan tujuan)

Langkah kedua dari IDEAL adalah mengembangkan pemahaman dari masalah yang telah didefinisikan dan berusaha menentukan tujuan.

3) *Explore possible strategies* (Mengeksplorasi strategi yang mungkin)

Langkah ketiga dari IDEAL adalah mengeksplorasi strategi yang mungkin dan mengevaluasi kemungkinan strategi tersebut sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

4) *Anticipate and Act* (Mengantisipasi hasil dan bertindak)

Langkah keempat dari IDEAL adalah mengantisipasi hasil dan bertindak. Ketika sebuah strategi dipilih, maka mengantisipasi kemungkinan hasil dan kemudian bertindak pada strategi yang dipilih.

5) *Look back* (Melihat kembali)

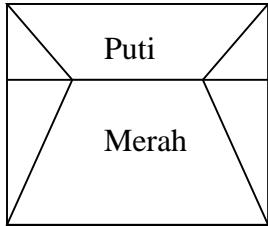
Langkah terakhir dari IDEAL adalah melihat kembali akibat yang nyata dari strategi yang digunakan dan belajar dari pengalaman yang didapat. Melihat dan belajar perlu dilakukan karena setelah mendapatkan hasil, banyak yang lupa melihat kembali dan belajar dari penyelesaian masalah yang telah dilakukan. Tidak semua permasalahan bisa diselesaikan dalam satu kali langkah pengerjaan. Adakalanya jawaban yang didapat tidak sesuai dengan tujuan yang ditetapkan (p. 75).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa *problem solving* bukan sekedar melaksanakan prosedur perhitungan matematika saja, melainkan pada setiap kegiatannya harus disertai dengan pemahaman yang bermakna. Dengan kata lain tiap langkah penyelesaian harus disertai dengan kesadaran terhadap konsep dan proses matematika yang terlibat, keterkaitan diantara konsep yang ditanyakan dalam bentuk model permasalahan matematika, penerapan konsep sesuai dengan aturan yang berlaku, serta pemeriksaan kebenaran solusi sesuai masalah awal. Pada penelitian ini menggunakan langkah IDEAL *problem solving* yaitu I-*Identify problem* (Mengidentifikasi masalah), D-*Define goal* (Mengidentifikasi tujuan), E-*Explore possible strategies* (Mengeksplorasi strategi yang mungkin), A-*Anticipate outcomes and Act* (Mengantisipasi hasil dan bertindak), L-*Look back and Learn* (Melihat kembali dan belajar).

Contoh soal matematika dengan menggunakan IDEAL *problem solving* adalah sebagai berikut:

Seorang arsitek akan mendesain taman kota disebidang tanah yang permukaannya berbentuk persegi. Panjang tanah tersebut adalah 24m. Taman kota tersebut dibagi menjadi dua petak. Petak yang pertama permukaannya berbentuk trapesium sama kaki dengan tinggi  $\frac{1}{3}$  dari panjang tanah seluruhnya yang akan ditanami bunga mawar putih. Sedangkan, untuk petak yang kedua permukaannya berbentuk trapesium sama kaki dengan tinggi  $\frac{2}{3}$  dari panjang tanah seluruhnya yang akan ditanami bunga mawar merah. Hitunglah berapa luas permukaan taman bunga mawar putih dan mawar merah.

**Table 2.1**  
**IDEAL Problem Solving dan Kunci Jawaban Soal**

<b>IDEAL Problem Solving</b>	<b>Langkah-langkah peserta didik</b>
I ( <i>Identify Problem</i> )	<p>Diketahui: Jika ditelusuri pada gambar, sebagai berikut:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Misalkan :            Panjang tanah (s) = 24 m            Tinggi trapesium1 (petak I, yang ditanami bunga mawar putih) = <math>\frac{1}{3} \times 24\text{m} = 8\text{m}</math>            Tinggi trapesium2 (petak II, yang ditanami bunga mawar merah) = <math>\frac{2}{3} \times 24\text{m} = 16\text{m}</math>            Sisi yang sejajar trapesium 1 = 8m dan 24m            Sisi yang sejajar trapesium 2 = 8m dan 24m</p>
D ( <i>Define goal</i> )	Ditanyakan: Hitunglah berapa luas permukaan taman bunga mawar putih dan mawar merah!
E ( <i>Explore possible strategies</i> )	<p>Jawab: Gunakan rumus luas trapesium untuk mencari luas taman bunga mawar putih dan mawar merah</p> $L = \frac{\text{Jumlah sisi sejajar}}{2} \times t$
A ( <i>Anticipate outcomes and act</i> )	<p>Untuk menghitung luas permukaan bunga maka, Luas trapesium1 + Luas trapesium2</p> $L = \frac{\text{Jumlah sisi sejajar}}{2} \times t_1 + \frac{\text{Jumlah sisi sejajar}}{2} \times t_2$

IDEAL <i>Problem Solving</i>	Langkah-langkah peserta didik
	$= \frac{24+8}{2} \times 8 + \frac{24+8}{2} \times 16$ $= 16 \times 8 + 16 \times 16$ $= 128 + 256$ $= 384 \text{ m}^2$
L ( <i>Look back</i> )	Karena arsitek ingin mendesain sebuah taman kota, maka arsitek tersebut harus menghitung luas permukaan taman bunga dengan menghitung Luas trapesium1 + Luas trapesium2 sehingga hasilnya bias di dapat. Jadi luas permukaan taman bunga mawar putih dan mawar merah yang akan dibuat arsitek adalah 384 m <sup>2</sup>

### 1.1.3 *Self-Efficacy*

*Self-efficacy* merupakan salah satu aspek pengetahuan tentang keyakinan diri yang akan mempengaruhi kehidupan manusia dalam menentukan suatu tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Hendriana, Rohaeti, dan Sumarmo (2017) "*Self-efficacy* merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengatur dan melaksanakan serangkaian tindakan untuk mencapai hasil yang ditetapkan" (p.211). Bandura (dalam Chang & Hu, 2017) menyatakan teori *self-efficacy*, dimana *self-efficacy* mengacu pada keyakinan seseorang tentang kemampuannya untuk mencapai tujuan melalui tindakan tertentu . *self-efficacy* dapat mempengaruhi keadaan psikologis, perilaku dan motivasi. Selain itu, keyakinan diri menentukan berapa besar upaya seseorang dan berapa lama dia akan bertahan ketika dihadapkan dengan kekecewaan dan kesulitan.

Beberapa ahli memberikan definisi *self-efficacy* secara berbeda-beda. Bandura (dalam Siegle & McCoach, 2007) *self-efficacy* mengacu pada kepercayaan bahwa seseorang mampu mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk berhasil pada tugas yang diberikan. Bandura dan Schunk (1981) *self-efficacy* berkaitan dengan penilaian tentang seberapa baik seseorang dapat mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk menghadapi situasi yang ambigu, dan seringkali membuat stress. Sejalan dengan hal itu, Bandura, Hoban, Sersland, dan Raine (dalam Hendriana, Rohaeti,& Sumarmo,2017) "*self-efficacy* merupakan pandangan individu terhadap kemampuan dirinya dalam bidang akademik tertentu yang menempatkan posisi dirinya dalam mengatasi situasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya" (p. 213).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya untuk mencapai tujuan tertentu. *Self-efficacy* yang tinggi sangat di butuhkan bagi peserta didik. Peserta didik yang mempunyai *self-efficacy* tinggi akan terus berusaha menyelesaikan tugas sesulit apapun tugas tersebut. Sebaliknya peserta didik dengan *self-efficacy* rendah dalam mengerjakan tugas tertentu akan cenderung menghindari tugas tersebut yang dianggapnya sulit dan tak mampu diselesaikan. Karena *self-efficacy* memiliki kontribusi positif serta peranan yang sangat penting terhadap kemampuan memecahkan masalah dan prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik.

*Self-efficacy* juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti yang dijelaskan oleh Bandura (dalam Sadewi, Sugiharto, & Nusantoro, 2012) yang menyatakan bahwa:

Faktor-faktor yang mempengaruhi *self-efficacy* adalah (1) pengalaman keberhasilan (*mastery experiences*), semakin besar seseorang mengalami keberhasilan maka semakin tinggi *self-efficacy* yang dimiliki seseorang; (2) pengalaman orang lain (*vicarious experiences*), *self-efficacy* bias meningkat apabila melihat keberhasilan oranglain (*social models*) yang mempunyai kemiripan individu; (3) prestasi social (*social persuasion*), penguatan keyakinan dari orang lain, misalkan dengan memberikan dukungan atau support; (4) keadaan fisiologis dan emosional (*physiological and emotional states*), keadaan fisik dan emosi mempengaruhi *self-efficacy*.

Menurut Bandura (dalam Hendriana, et, al., 2017) indikator *self-efficacy* dirinci dari ketiga dimensi *self-efficacy* yaitu:

- (1) Dimensi *magnitude*, yaitu bagaimana peserta didik 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) melihat tugas yang sulit sebagai suatu tantangan; e) belajar sesuai jadwal yang diatur; f) bertindak selektif dalam mencapai tujuannya.
- (2) Dimensi *strength*, yaitu seberapa tinggi keyakinan peserta didik 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 keunggulan 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 pengembangan dirinya.

- (3) Dimensi *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 dengan 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; dan
  - e) mencoba tantangan baru (p.213)

Selain indikator tersebut, rincian indikator *self-efficacy* dapat disusun berdasarkan definisi *self-efficacy* sebagai pandangan individu terhadap kemampuan dirinya dalam bidang akademik tertentu yang menempatkan posisi dirinya dalam mengatasi situasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Rincian indikator *self-efficacy* menurut Hendriana, et. al. (2017) meliputi perilaku:

- (1) Mampu menghadapi masalah;
- (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 atau tidak mudah menyerah" (p. 213-214).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan perasaan atau keyakinan diri seseorang untuk menyelesaikan suatu tugas dengan keterampilan dan kemampuan yang dimilikinya sehingga tujuannya dapat tercapai. Indikator *self-efficacy* yang digunakan terinci yaitu: Mampu menghadapi masalah, Yakin akan keberhasilan dirinya, Berani menghadapi tantangan, Berani mengambil resiko atas keputusan yang diambilnya, Menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, Mampu berinteraksi dengan orang lain, Tangguh atau tidak mudah menyerah.

## **1.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian Sopamena, et. al (2018) "Analisis Kesalahan Berpikir Pseudo Siswa Dalam Mengkonstruksi Konsep Limit Fungsi Pada Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Ambon". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) S1 dalam proses mengkontruksi konsep limit fungsi, S1 memenuhi indikator berpikir *Pseudo* benar, yaitu S1 mampu memberikan jawaban yang benar namun alasan yang diberikan salah dan (2) S2 juga memenuhi indikator berpikir *Pseudo* salah, yaitu S2 memberikan jawaban yang salah, namun setelah dilakukan refleksi S2 mampu



memperbaikinya menjadi jawaban yang benar. Penelitian yang dilakukan Sopamena, et. al., adalah memfokuskan pada kesalahan berpikir *Pseudo* siswa dalam mengkontruksi konsep limit fungsi, sedangkan penelitian peneliti adalah berpikir *Pseudo* peserta didik dalam menyelesaikan soal *problem solving* ditinjau dari *self-efficacy*.

Penelitian Ulya (2016) "Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan IDEAL Problem Solving". Hasil dari penelitian ini sebagian besar subjek dapat menyelesaikan indikator pemecahan masalah dengan baik. Subjek dapat mengidentifikasi masalah tetapi belum mampu menuliskan informasi esensial secara ringkas. Subjek dapat mengidentifikasi tujuan dengan menuliskan hal yang ditanyakan. Subjek dapat menggali solusi dengan menuliskan rencana pemecahan masalah serta rumus yang digunakan. Subjek dapat melaksanakan strategi sampai dengan mengkomunikasikan simpulan tetapi menemui kendala untuk menuliskan penyelesaian dalam bahasa matematika. Subjek belum mampu melakukan pengecekan hasil pemecahan masalah dan belum mampu menyusun penyelesaian dengan langkah yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Ulya adalah profil kemampuan pemecahan masalah siswa bermotivasi belajar tinggi berdasarkan IDEAL *problem solving*, sedangkan peneliti mengangkat judul berpikir *Pseudo* peserta didik dalam menyelesaikan soal *problem solving* ditinjau dari *self-efficacy*.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustina, Rahayuningsih, dan Ngatiman (2018) "Analisis Keyakinan Diri (*Self-Efficacy*) Siswa SMA dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Perbedaan Gender". Hasil penelitiannya subjek laki-laki memiliki pandangan yang optimis dalam memecahkan masalah matematika dengan berpikir optimis. Subjek yakin akan kemampuan diri yang dimiliki dan gigih dalam memecahkan masalah matematika dengan tidak merasa kesulitan dan tidak merasa putus asa menyelesaikan permasalahan. Subjek menyikapi situasi dan kondisi yang beragam dengan cara yang baik dan positif dalam memecahkan masalah matematika dengan berusaha, merasa tidak memiliki kekurangan, dan tidak merasa stres dalam menyelesaikan permasalahan. Sedangkan subjek perempuan memiliki pandangan yang optimis dalam memecahkan masalah matematika dan yakin dengan strategi yang dilakukan. Subjek gigih dalam memecahkan masalah matematika dengan sedikit merasa kesulitan dan tidak merasa putus asa. Subjek yakin akan kemampuan diri yang dimiliki dalam memecahkan masalah matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina, et. al, adalah analisis keyakinan diri (*self-efficacy*) siswa SMA dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari perbedaan gender, sedangkan peneliti

membahas berpikir *Pseudo* peserta didik dalam menyelesaikan soal *problem solving* ditinjau dari *self-efficacy*.

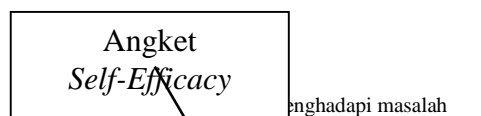
### 1.3 Kerangka Teoretis

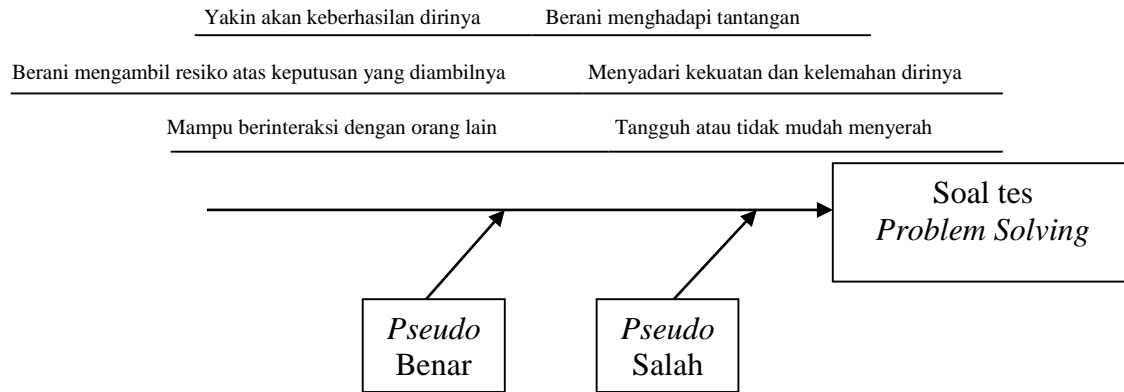
Berpikir *Pseudo* adalah berpikir semu, sehingga jawaban benar belum tentu dihasilkan dari berpikir yang benar dan jawaban salah juga belum tentu dihasilkan dari berpikir yang salah. Menurut Subanji (dalam Wibawa, 2016<sup>a</sup>) memaparkan bahwa berpikir *pseudo* dapat dilihat dari hasil akhir jawaban peserta didik yang dibagi menjadi dua, yaitu: berpikir *pseudo* benar dan berpikir *pseudo* salah. Dalam menyelesaikan masalah, peserta didik tidak hanya berpikir tetapi juga harus memiliki keyakinan yang kuat agar senantiasa terus mendorongnya untuk tetap berusaha sampai tujuan yang diinginkannya tercapai. Keyakinan seseorang untuk tetap berusaha sampai tujuan yang diinginkannya dapat tercapai disebut *self-efficacy*.

Menurut Hendriana, et. al., (2017) indikator *self-efficacy* yang meliputi mampu menghadapi masalah yang dihadapi, yakin akan keberhasilan dirinya, berani menghadapi tantangan, berani mengambil resiko atas keputusan yang diambilnya, menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, mampu berinteraksi dengan orang lain, tangguh atau tidak mudah menyerah.

Peserta didik digolongkan kedalam tiga kategori yaitu *self-efficacy* tinggi, *self-efficacy* sedang dan *self-efficacy* rendah. Keyakinan diri peserta didik dapat dianalisis dengan menggunakan angket *self-efficacy*. Angket *self-efficacy* untuk mengukur bagaimana pandangan individu terhadap kemampuan dirinya dalam bidang akademik tertentu yang menempatkan posisi dirinya dalam mengatasi situasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Soal *problem solving* meliputi langkah IDEAL yang digunakan menurut Bransford dan Stein (1984) yaitu I-Identify problem, D-Define goal, E-Explore possible strategies, A-Anticipate outcomes and act, L-Look back and learn.

Salah satu alternatif untuk mengukur berpikir *pseudo* peserta didik yaitu diberikan angket terlebih dahulu, kemudian peserta didik mengerjakan tes soal *problem solving*. Dari hasil pengerjaan inilah yang akan digunakan untuk mengetahui berpikir *pseudo* peserta didik dalam menyelesaikan soal *problem solving* ditinjau dari *self-efficacy*.





**Gambar 2.1**  
**Kerangka Teoretis**

#### 1.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada penelitian ini, yaitu untuk menganalisis berpikir *Pseudo* peserta didik dalam menyelesaikan soal *problem solving* menggunakan langkah-langkah IDEAL yaitu I-*Identify problem* (Mengidentifikasi masalah), D-*Define goal* (Mengidentifikasi tujuan), E-*Explore possible strategies* (Mengeksplorasi strategi yang mungkin), A-*Anticipate outcomes and Act* (Mengantisipasi hasil dan bertindak), L-*Look back* (Melihat kembali) ditinjau dari *self-efficacy* dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Tasikmalaya. Hal ini dikarenakan kelas VIII telah menerima materi bangun datar trapesium yang telah dipelajari sebelumnya di kelas VII semester genap.