

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Analisis

Analisis merupakan suatu kegiatan umum yang dapat membantu seseorang dalam menguraikan suatu permasalahan atau hal apapun yang ingin diketahui kebenarannya dengan cara mendeskripsikan hal tersebut secara efisien. Menurut Spardley (dalam Sugiyono, 2019) analisis merupakan suatu kegiatan atau cara berpikir untuk mencari suatu pola yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan keterkaitan antara bagian yang satu dengan yang lain. Sedangkan menurut Yulia et al (2017) mengatakan bahwa analisis merupakan sekumpulan kegiatan, aktivitas dan proses yang saling berkaitan untuk memecahkan masalah atau memecahkan komponen menjadi lebih detail dan digabungkan kembali lalu ditarik kesimpulan. Selain itu, menurut Komarudin (dalam Eka et al., 2022) mengatakan bahwa analisis merupakan suatu kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda dari setiap komponen, hubungan atau sama lain dan fungsi masing-masing dalam suatu keseluruhan yang terpadu.

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2019) bahwa melakukan analisis merupakan pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras, daya kreatif dan kemampuan intelektual yang tinggi. Sehingga analisis adalah melakukan usaha untuk mengetahui yang belum diketahuinya dengan beberapa karakteristik yang ada. Dalam menganalisis, peneliti tidak boleh sembarangan dalam mengambil metode harus mencari metode yang cocok terlebih dahulu sebelum melaksanakan penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan suatu kegiatan untuk mencari permasalahan yang saling berkaitan. Hal tersebut mencakup pencarian pola, pemecahan komponen menjadi lebih detail, serta mengenali tanda-tanda, hubungan, dan fungsi masing-masing komponen untuk dijadikan bahan perbandingan sehingga didapatkan sebuah kesimpulan dari proses perbandingan tersebut untuk mengetahui kebenarannya. Oleh karena itu, analisis memerlukan kerja keras, daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi.

Pada analisis data terdapat beberapa aktivitas yang perlu dilakukan. Tujuan dari analisis data adalah untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan Sugiyono (2019). Terdapat beberapa model analisis data yang berbeda, seperti analisis data model Miles dan Huberman, analisis data model Spradley, analisis data model Creswell, dan analisis data kualitatif model lain. Teori-teori yang disajikan dalam model tersebut dijelaskan terperinci dalam Sugiyono (2019) yaitu sebagai berikut.

1. Analisis Data Model Miles dan Huberman

Analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarainya. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data ini, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data merupakan suatu proses untuk memilih dan memberikan informasi daya yang muncul dari catatan yang diperoleh di lapangan. Data display atau penyajian data merupakan proses untuk menampilkan informasi atau hasil yang sudah diperoleh. Penyajian data dilakukan bersifat naratif dengan penyajian data dalam bentuk uraian, bagan, dan hubungan antar kategori. Kesimpulan/verifikasi merupakan proses untuk mencari makna data yang sudah dikumpulkan dan disajikan untuk melihat keteraturan, pola-pola, penjelasan, susunan yang mungkin, perbandingan, dan alur sebab akibat (Sugiyono, 2019).

2. Analisis Data Model Spradley

Spradley membagi analisis data dalam penelitian kualitatif berdasarkan tahapan dalam penelitian kualitatif. Proses penelitian kualitatif setelah memasuki lapangan, dimulai dengan menetapkan seseorang informan kunci "*key informant*" yang merupakan informan yang berwibawa dan dipercaya mampu "membukakan pintu" kepada peneliti untuk memasuki obyek penelitian. Setelah itu, peneliti melakukan wawancara kepada informan tersebut, dan mencatat hasil wawancara. Setelah itu perhatian peneliti pada obyek penelitian dan memulai mengajukan pertanyaan deskriptif, dilanjutkan dengan analisis terhadap wawancara. Proses penelitian berangkat dari yang luas, kemudian memfokuskan, dan meluas lagi. Terdapat tahapan analisis data yang dilakukan dalam

penelitian kualitatif, yaitu analisis domain, taksonomi, kompensial, dan analisis tema kultural (Sugiyono, 2019).

3. Analisis Data Model Creswell

Analisis data kualitatif model creswell memiliki beberapa langkah-langkah yaitu menyediakan data mentah yang berupa transkrip, catatan lapangan dan pandangan peneliti sendiri, mengorganisasikan dan menyiapkan data yang akan dianalisis, membaca seluruh data, melakukan koding, menyusun tema-tema dan deskripsi data, mengontruksi antar tema, interpretasi dan memberi makna tema yang telah tersusun (Sugiyono, 2019).

4. Analisis Data Kualitatif Model Lain

Analisis data kualitatif merupakan proses memilih, memilah dan mengorganisasikan data yang terkumpul dari catatan lapangan, hasil observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi, sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam, bermakna, unik dari temuan baru yang bersifat deskriptif, kategorisasi dan pola-pola hubungan antar kategori dari obyek yang diteliti (Sugiyono, 2019). Proses penelitian dan analisis data meliputi langkah-langkah seperti pengumpulan data, penyajian data mentah, reduksi data, kategorisasi data, dan mengontruksi hubungan kategorisasi.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan mengambil penelitian kualitatif dengan metode deskriptif karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan analisis pengambilan keputusan dalam menyelesaikan soal cerita sistem persamaan linear dua variabel ditinjau dari *self-efficacy*. Sumber data penelitian akan mengacu pada teori Spradley yang terdiri dari 3 elemen yakni tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*). Teknik pengumpulan data penelitian akan menggunakan angket atau kuesioner, tes pengambilan keputusan, dan wawancara. Selanjutnya, untuk analisis data akan digunakan pendekatan yang mengikuti teori Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan dan verifikasi (*drawing and verifying conclusion*). Untuk memastikan kebenaran data yang dikumpulkan, maka peneliti akan melakukan uji keabsahan dengan triangulasi teknik dan waktu yang melibatkan tes pengambilan keputusan, wawancara, dan dokumentasi untuk menguji kredibilitas data.

2.1.2 Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)

Keputusan merupakan hasil dari suatu proses pengambilan keputusan, yang pada dasarnya keputusan dapat diartikan sebagai pilihan akhir yang diambil oleh seseorang setelah mempertimbangkan berbagai faktor yang relevan. Keputusan yang baik dapat diambil berdasarkan suatu analisis yang mendasar. Menurut Wang & Ruhe (2007) menjelaskan bahwa mengambil keputusan merupakan aktivitas mengambil sebuah pilihan alternatif dari kriteria tertentu sebagai suatu proses kognitif dasar yang dilakukan manusia dalam berfikir sadar maupun tidak sadar. Sedangkan menurut Steinberg (dalam Mamahit, 2014) mengambil keputusan dipandang sebagai proses pemberian alasan (*reasoning*) atau merupakan proses emosional untuk memunculkan pemikiran suatu hal, didasarkan pada asumsi yang eksplisit, jelas atau asumsi terselubung. Kemampuan dalam membuat keputusan memiliki peran penting sebagai bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini merupakan suatu keharusan bagi para siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka dalam matematika. Ardiana & Sudarmin (2015) mengatakan bahwa terdapat kaitan antara berpikir ilmiah dengan pengambilan keputusan, khususnya saat menggunakan aturan logika dan bukti untuk mengidentifikasi permasalahan.

Terdapat empat kompetensi yang harus dipenuhi seseorang dalam *decision making* menurut Bavolar (2013), yaitu:

1. Asesmen Keyakinan (*Belief Assessment*)

Terdapat dua tugas dalam asesmen keyakinan, yaitu adanya beberapa kemungkinan alternatif jawaban beserta resiko yang mungkin muncul (*consistency in risk perception*) dan keterkaitan permasalahan tersebut dengan aturan atau konsep yang ada (*recognizing social norms*).

2. Asesmen Nilai yang ada di dalamnya (*Value Assessment*)

Terdapat dua tugas dalam asesmen nilai, yaitu mampu mendeteksi kesalahan penyusunan jawaban (*resistance to framing*) dan mampu mengetahui beberapa dasar *decision making* yang tidak relevan (*resistance to sunk cost*).

3. Integrasi (*Integration*)

Integrasi merupakan kombinasi antara keyakinan dan nilai. *Decision maker* harus mampu mengintegrasikan antara keyakinan dan nilai yang berkaitan dengan permasalahan.

4. Metakognisi (*Metacognition*)

Metakognisi merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh *decision maker* agar dapat berpikir tentang apa yang dia pikirkan.

Menurut Bergmann & Rudman (1985) terdapat beberapa proses dalam membuat suatu keputusan yaitu sebagai berikut.

1. Menentukan masalah: apa tujuan dari keputusan yang dibuat?
2. Mengumpulkan informasi apa yang dibutuhkan untuk membuat keputusan dengan parameter yang digunakan pada tahap 2?
3. Informasi utama: informasi apa yang paling penting dan mana yang paling lemah?
4. Penilaian nilai: apa yang saya percaya dan bagaimana keyakinan saya memengaruhi keputusan saya?
5. Penilaian nilai: apa yang saya percaya dan bagaimana keyakinan saya memengaruhi keputusan saya?
6. Alternatif dan konsekuensi: solusi apa yang mungkin untuk permasalahan ini apa konsekuensinya bagi saya dari setiap alternatif-alternatif ini? Risiko apa yang ada pada setiap alternatif dan konsekuensi?
7. Aksi: apa yang sebenarnya akan saya lakukan mengenai keputusan ini? Kapan dan dimana saya beraksi?
8. Evaluasi: apakah aksi perbuatan saya pada keputusan ini sesuai dengan yang saya yakini, informasi yang saya kumpulkan, dan alternatif yang diberikan? Apakah saya membuat keputusan yang sama pada waktu berikutnya? Bagaimana keputusan saya memengaruhi kehidupan saya?

Selain itu, Wang & Ruhe (2007) mengemukakan bahwa terdapat proses pengambilan keputusan (*Decision Making*) kognitif, yaitu sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi masalah pada soal
2. Mengidentifikasi tujuan
3. Menemukan alternatif jawaban
4. Menyelesaikan masalah
5. Mengevaluasi alternatif jawaban
6. Dapat mengambil keputusan
7. Mengevaluasi hasil keputusan

8. Mampu mempresentasikan hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal – hal yang diketahui dalam soal dengan keputusan yang telah diambil
9. Mampu mengingat hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal yang diketahui dalam soal dengan keputusan yang telah diambil

Pengambilan keputusan (*decision making*) dapat dilihat dari beberapa sisi salah satunya yaitu berdasarkan strategi dan kategori cara pengambilan keputusan.

1. Strategi Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)

Dalam proses pengambilan keputusan, siswa harus mampu mengolah data dan informasi sehingga dapat mengambil beberapa opsi dan akhirnya memilih satu pilihan yang akan diambil. Proses pengambilan keputusan ini erat kaitannya dengan strategi yang digunakan. Strategi *decision making* yang digunakan siswa berkaitan dengan penggunaan *trade off* sebagai salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa untuk mencapai *decision*. *Trade off* merupakan salah satu kompetensi yang penting dalam proses *decision making*. Penggunaan *trade off* ditandai sebagai kemampuan untuk mempertimbangkan dan membandingkan keuntungan dan kekurangan dari beberapa pilihan. Penting bagi siswa mempunyai kemampuan untuk fokus terhadap alasan memilih pilihan yang dipilih dan menolak pilihan lainnya (Eggert et al., 2013; Eggert & Bögeholz, 2010; Gresch et al., 2012).

Strategi yang rumit ditandai dengan penggunaan *trade off* atau menggunakan kemampuan untuk menimbang kriteria *decision*. Dalam penelitian Eggert & Bögeholz (2010) menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menggunakan *cut off*, yaitu hanya fokus pada salah satu aspek dibandingkan dengan menggunakan *trade off* yang mempertimbangkan aspek positif dan negatif dari beberapa pilihan di saat yang sama.

Dalam penelitian Papadouris & Constantinou (2010) tugas *decision making* dengan pilihan yang sama-sama logis harus diselesaikan dengan menggunakan proses *trade off* yang mempertimbangkan aspek positif dan negatif. Penggunaan *trade off* menjadi penting dalam memperoleh *decision* karena siswa harus mampu menjelaskan mengapa ia memilih sebuah pilihan dan menolak pilihan lainnya. Bagaimana cara siswa menggunakan *trade off* berkaitan dengan strategi yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan. Adapun strategi yang dapat digunakan siswa dalam mengolah informasi untuk memperoleh *decision*, yaitu sebagai berikut:

1) Strategi Compensatory

Strategi *compensatory* merupakan strategi *decision making* dengan cara mempertimbangkan semua pilihan yang ada berdasarkan aspek positif dan aspek negatif untuk menetapkan sebuah pilihan. Setiap pilihan dianggap memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan, sehingga perlu banyak informasi untuk mengevaluasi kualitas setiap pilihan. Kriteria yang penting akan lebih mempengaruhi *decision* dibandingkan kriteria yang kurang penting. Strategi ini mengasumsikan bahwa semua pilihan adalah sama logisnya dan *decision maker* memerlukan seluruh informasi sebagai bahan pertimbangan (Gresch et al., 2012). Dalam strategi ini, kelebihan dan kekurangan saling mengkompensasi satu sama lain, sehingga keputusan yang dibuat masih memungkinkan kekurangan dalam satu kriteria tetapi kekurangan tersebut ditutupi oleh kelebihan yang dimiliki pilihan tersebut.

2) Strategi Noncompensatory

Dalam beberapa kasus, jika tingkat kelogisan yang disajikan dalam pilihan tidak sama, maka siswa dapat menggunakan strategi *noncompensatory*. Dengan strategi ini siswa dapat menerima dan mengeliminasi pilihan. Kekurangan pilihan tidak dapat dikompensasi oleh kelebihan pilihan tersebut, sehingga siswa dapat mengeliminasi pilihan tersebut. Strategi ini hanya akan memilih pilihan jika pilihan tersebut mencapai nilai tertentu, maka sebuah kekurangan dalam suatu pilihan tidak dapat dikompensasi dengan kelebihan kriteria lainnya. Artinya, suatu kriteria harus memiliki nilai ambang batas (Böttcher & Meisert, 2013). Menurut Papadouris & Constantinou (2010) mengatakan bahwa jika pilihan-pilihan mengandung kriteria yang sama-sama penting, maka diperlukan skala prioritas kriteria. Kriteria penting pertama akan gugur jika ada kriteria yang lebih penting. Siswa melakukan pilihan ini secara berulang hingga hanya tersisa satu pilihan. Strategi ini lebih memfokuskan pada kriteria tunggal dan mengabaikan sebagian besar informasi.

3) Strategi Campuran

Menurut Eggert & Bögeholz (2010) mengatakan bahwa siswa dapat menggunakan strategi campuran, yaitu gabungan dari strategi *compensatory* dan *noncompensatory* untuk mendapatkan satu *decision*. Siswa mengeliminasi beberapa pilihan-pilihan yang tidak akan dipertimbangkan lebih lanjut dan kemudian tersisa beberapa pilihan lainnya untuk dipertimbangkan lebih dalam hingga akhirnya diperoleh

decision. Strategi ini menjadi salah satu aspek peningkatan kompetensi *decision making* untuk situasi tertentu.

2. Kategori Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)

Kategori pengambilan keputusan (*decision making*) merupakan bagian dari ranah kognitif yang lebih luas, yang umumnya dijelaskan sebagai metode yang digunakan individu dalam memanfaatkan kapasitas intelektual mereka atau pendekatan mereka terhadap tugas-tugas berpikir (Galotti et al., 2006). Dalam proses berpikir seseorang terdapat proses *decision making*. Proses berpikir diawali dengan pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan *decision making*. *Decision making* yang dilakukan seseorang didasarkan pada suatu cara atau kategori yang mendasar. Berdasarkan penelitian Wang & Ruhe (2007) terdapat 4 kategori atau cara seseorang dalam *decision making*, yaitu berdasarkan *intuitive*, *empirical*, *heuristic*, dan *rational*.

1. Intuisi (*Intuitive*)

Menurut Scott & Bruce (1995) *Decision Making* berdasarkan kategori *intuitive* menekankan pada penggunaan perasaan dalam menentukan benar dan salah. Dalam prosesnya, walaupun waktu yang digunakan untuk mengambil keputusan relative singkat, tetapi hasil keputusan yang diambil seringkali relative tidak tepat, karena mereka sering mengabaikan dasar pertimbangan lain. Alter (dalam Jia et al., 2019) mengatakan bahwa intuisi dapat mengaktifkan berpikir analitis dalam kegiatan *decision making*.

Menurut Rifa'i (2020) intuisi berasal dari bahasa latin *intuire* atau *intuitus* yang berarti “memandang” atau “melihat”. Intuisi bukan berasal dari pikiran yang logis, rational dan analitis melainkan suatu kemampuan untuk dapat memahami dan menangkap sesuatu dengan cepat yang terjadi secara spontan dan seketika tanpa melalui dari proses berpikir dari otak. Oleh karena itu, intuisi dianggap sebagai sesuatu yang tidak dapat diajarkan karena muncul secara tiba-tiba. Intuisi muncul ketika seseorang telah melatih kepekaannya terhadap kondisi alam bawah sadar, memungkinkannya untuk merasakan dan memahami dengan cepat arah atau tujuan yang dihadapi.

Menurut Adiandari (2020) intuisi sebagai suatu proses berpikir yang terjadi secara tidak sadar dan dalam waktu cepat yang berpengaruh terhadap suatu keputusan yang akan dibuat dengan mendasarkan pada pola-pola atas pengalaman terdahulu yang telah terbentuk dan tersimpan dalam memori bawah seseorang pada kurun waktu

tertentu. Intuisi perlu dikenali dalam proses pengambilan keputusan karena pengambilan keputusan dapat dijelaskan melalui pengungkapan fakta-fakta yang mandalam. Intuisi memberikan pemahaman yang lebih efektif bagi seseorang ketika dihadapkan pada situasi-situasi khusus dimana pengambilan keputusan secara rasional menjadi sulit dilakukan. Contohnya, dalam keadaan minim informasi, keberadaan fakta yang kontradiktif, atau tekanan waktu yang sangat mendesak. Maka dari itu, intuisi dapat menjadi alat yang berharga bagi seseorang untuk memandu proses pengambilan keputusan dengan lebih efisien. Adapun beberapa karakteristik dari intuisi yaitu sebagai berikut: a) Terkait langsung dengan proses berpikir; b) Berlangsung secara tidak sadar/bawah sadar; c) Dihasilkan dalam waktu yang cepat, bahkan tiba-tiba; d) mendasarkan pada pengalaman sebagai salah satu sumbernya; e) Berpengaruh terhadap suatu keputusan yang akan dibuat.

Menurut Syagga (2012) berpikir intuitif merupakan perasaan yang tidak menggunakan proses rasional seperti fakta dan data, namun berasal dari pengalaman bertahun-tahun. Ini merupakan kemampuan untuk mencapai pemahaman tanpa asumsi atau penerapan yang tinggi. Adapun pertimbangan-pertimbangan yang telah diidentifikasi mengenai kapan orang yang paling mungkin menggunakan pengambilan keputusan intuitif menurut Robbins (dalam Syagga, 2012) diantaranya sebagai berikut: (1) ketika terdapat tingkat ambiguitas yang tinggi; (2) ketika hanya ada sedikit contoh untuk diilustrasikan; (3) ketika variabel-variabelnya kurang konvensional secara teknis; (4) ketika “fakta” tidak lengkap; (5) ketika fakta tidak secara jelas mendukung pendekatan tersebut; (6) ketika fakta-fakta logis tidak banyak berguna; (7) ketika ada lebih dari beberapa solusi pengganti yang kredibel untuk dipilih, dengan pendapat yang lebih unggul untuk masing-masing solusi; (8) ketika waktu tidak mencukupi dan terdapat kesulitan untuk mencapai kesimpulan yang akurat.

Menurut George R. Terry dan Brinckloe (dalam Hayati, 2019) menyebutkan bahwa pengambilan keputusan yang didasarkan atas intuisi memiliki kelebihan dan kekurangan. Pengambilan keputusan ini berdasarkan perasaan sehingga mudah terpengaruh karena perasaan mempunyai sifat yang subjektif. George R. Terry (dalam Pasolong, 2023) menyebutkan bahwa pengambilan keputusan berdasarkan intuisi memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut:

- a. Keputusan yang dihasilkan relative kurang baik.
- b. Sulit mencari alat komparasinya, sehingga sulit diukur kebenarannya.
- c. Dasar-dasar lain dalam pengambilan keputusan sering kali diabaikan.

Selain kelemahan, pengambilan keputusan berdasarkan intuisi juga memiliki kelebihan diantaranya:

- a. Waktu yang digunakan untuk mengambil keputusan relatif lebih cepat.
- b. Untuk masalah yang pengaruhnya terbatas, pengambilan keputusan akan memberikan kepuasan pada umumnya.
- c. Kemampuan mengambil keputusan itu sangat berperan, oleh karena itu perlu dimanfaatkan.

2. Empirik (*Empirical*)

Decision making dalam kategori *empirical* merupakan *decision making* berdasarkan data dan fakta empiris yang dapat menghasilkan *decision* yang sehat, solid, dan baik. Menurut George R. Terry (dalam Pasolong, 2023) fakta merupakan pengambilan keputusan berdasarkan fakta dapat memberi keputusan yang sehat, solid, dan baik. Dengan fakta, maka tingkat kepercayaan terhadap pengambil keputusan dapat lebih tinggi, sehingga orang cepat menerimanya dengan ikhlas.

Menurut Tawil dan liliasari (dalam Novianawati & Nahadi, 2015) pengambilan keputusan dalam kategori empiris merupakan pengambilan keputusan berdasarkan data dan fakta empiris yang dapat menghasilkan keputusan yang sehat, kokoh dan baik.

3. Heuristik (*Heuristic*)

Decision making dalam kategori *heuristic*, dalam prosesnya seseorang yang mengambil keputusan menggunakan teori ilmiah berdasarkan informasi yang terbatas, aturan yang ada, asumsi dan pertimbangan individu. Berdasarkan penelitian Wang & Ruhe (2007) *decision making* dalam kategori *heuristic* sering digunakan oleh manusia sebagai pengambil keputusan. Sedangkan menurut Khader et al (2011) mengatakan bahwa *decision making* berdasarkan *heuristic* sangat tergantung pada kemampuan seseorang untuk mengingat informasi yang telah dipelajari dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan dipengaruhi oleh aktivasi memori dalam otak.

Kategori *heuristic* ini juga dapat disebut dengan pengalaman. Menurut George R. Terry (dalam Pasolong, 2023) pengambilan keputusan berdasarkan pengalaman memiliki manfaat bagi pengetahuan praktis. Karena pengalaman seseorang dapat

memperkirakan keadaan sesuatu, dapat memperhitungkan untung ruginya, baik buruknya keputusan akan dihasilkan karena pengalaman, seseorang yang menduga masalahnya walaupun hanya dengan melihat sepintas saja mungkin sudah dapat menduga cara penyelesaiannya.

4. Rasional (*Rational*)

Decision making berdasarkan kategori *rational* mengandung arti bahwa keputusan itu objektif, logis, lebih transparan dan konsisten untuk memaksimalkan hasil atau nilai dalam Batasan tertentu, sehingga dapat dikatakan lebih dekat dengan kebenaran dan memenuhi harapan.

Menurut Syagga (2012) proses pengambilan keputusan yang rasional selalu ditepatkan diatas intuisi. Biasanya dikatakan bahwa proses-proses ini selalu dapat dipuji ulang serta diukur berdasarkan keandalannya. Pengambil keputusan yang rasional akan lebih memilih untuk mengatasi masalah daripada menghindari masalah atau keputusan yang mereka hadapi. Mereka lebih cenderung memikirkan segala sesuatunya secara menyeluruh dan mengingat dengan jelas penggangtunya. Pengambil keputusan rasional harus digunakan sepanjang waktu, hampir secara eksklusif. Ketika dihadapkan pada masalah yang asing atau yang sebelumnya belum pernah ditemui, seseorang akan lebih cenderung menggunakan pendekatan rasional dalam pengambil keputusan, dimana mereka menggunakan analisis untuk mendukung pilihan keputusan baru.

Menurut George R. Terry (dalam Pasolong, 2023) keputusan rasional merupakan keputusan yang bersifat objektif, logis, lebih transparan, konsisten untuk memaksimumkan hasil atau nilai dalam batas kendala tertentu, sehingga dapat dikatakan mendekati kebenaran atau sesuai denga napa yang diinginkan. Pengambilan keputusan dapat tercapai jika: (1) kejelasan masalah, yaitu tidak keraguan dan kekaburan masalah; (2) orientasi tujuan merupakan kesatuan pengertian tujuan yang ingin dicapai; (3) pengetahuan alternatif, yaitu seluruh alternatif diketahui jenisnya dan konsekuensinya; (4) preferensi yang jelas, yaitu alternatif bisa diturunkan sesuai kriteria; (5) hasil maksimal yaitu pemilihan alternatif terbaik didasarkan atas hasil ekonomis yang maksimal.

Dari teori-teori diatas, penulis akan meneliti mengenai teori Wang & Ruhe sebagai acuan untuk meneliti pengambilan keputusan. Teori tersebut terdiri dari 4 dimensi yaitu *Intuitive*, *Empirical*, *Heuristic*, dan *Rational*.

2.1.3 Soal Cerita Persamaan Linear Dua Variabel

Soal cerita merupakan soal yang menggunakan bahasa sehari-hari dan sering berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Siswa diharapkan tidak hanya memiliki keterampilan menghitung, tetapi juga memahami proses penyelesaiannya. Siswa diharapkan mampu menyelesaikan soal-soal secara bertahap sehingga guru dapat menganalisis kemampuan yang telah dimiliki siswa. Hal ini menunjukkan karakteristik pemahaman siswa terhadap konsep yang digunakan untuk memecahkan masalah matematika yang diberikan (Goliah et al., 2023).

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) merupakan suatu persamaan matematika yang terdiri atas lebih dari satu persamaan linear, di mana setiap persamaan memiliki dua variabel (misalnya x dan y). Dengan demikian, bentuk umum SPLDV dalam variabel x dan y dapat dituliskan sebagai berikut (Annisa, 2020, p. 7).

$$a_1x + b_1y = c_1$$

$$a_2x + b_2y = c_2$$

Keterangan :

Variabel disimbolkan dengan x dan y

Koefisien disimbolkan dengan $a_1, a_2, b_1, \text{ dan } b_2$

Konstanta disimbolkan dengan $c_1 \text{ dan } c_2$

Untuk setiap $x, y, a_1, a_2, b_1, b_2, c_1$, dan c_2 yang merupakan bilangan real, kedua persamaan tersebut harus bernilai benar. SPLDV biasanya digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang membutuhkan penerapan matematika, seperti menentukan harga barang, menghitung keuntungan penjualan, hingga menentukan ukuran suatu benda.

Adapun ciri – ciri dari sistem persamaan linear dua variabel yaitu: (a) menggunakan relasi tanda sama dengan ($=$); (b) memiliki dua persamaan yang masing-masing memiliki dua variabel; (c) kedua variabel memiliki derajat satu (berpangkat satu). Terdapat empat cara atau metode dalam penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel yaitu metode grafik, substitusi, eliminasi, dan campuran. Berikut penjelasan mengenai masing masing metode:

1. Metode Grafik

Metode grafik adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan SPLDV dengan menggunakan diagram kartesius. Berikut adalah langkah-langkah untuk menyelesaikan SPLDV menggunakan metode grafik:

a) Langkah Pertama

- Menentukan nilai koordinat titik potong dari masing-masing persamaan terhadap sumbu-X dan sumbu-Y.
- Menggambar grafik dari setiap persamaan pada bidang kartesius.

b) Langkah Kedua

- Jika kedua garis pada grafik berpotongan di satu titik, maka himpunan penyelesaiannya memiliki satu solusi.
- Jika kedua garis sejajar, maka himpunan penyelesaiannya tidak memiliki anggota. Dalam hal ini, himpunan penyelesaiannya adalah himpunan kosong, yang dapat ditulis dengan simbol ($\emptyset$).
- Jika kedua garis saling berhimpit, maka himpunan penyelesaiannya memiliki anggota yang tak terhingga.

2. Metode Substitusi

Metode substitusi adalah cara untuk menyelesaikan SPLDV dengan menggantikan salah satu variabel. Berikut adalah langkah-langkah untuk menyelesaikan SPLDV menggunakan metode substitusi:

- a) Mengubah salah satu persamaan menjadi bentuk $x = cy + d$ atau $y = ax + b$.
- b) Setelah memperoleh persamaannya, substitusikan nilai x atau y .
- c) Selesaikan persamaan untuk mendapatkan nilai x atau y .
- d) Gunakan nilai variabel yang sudah diketahui dari langkah sebelumnya untuk mencari nilai variabel yang belum diketahui.

3. Metode Eliminasi

Metode eliminasi merupakan cara untuk menyelesaikan SPLDV dengan menghapus salah satu variabel melalui penyamaan koefisiennya dalam persamaan. Berikut adalah langkah-langkah untuk menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel menggunakan metode eliminasi:

- a) Perhatikan koefisien dari variabel x atau y . Jika koefisiennya memiliki tanda yang sama, maka lakukan pengurangan antara persamaan (1) dan (2).

- b) Jika koefisien berbeda, sesuaikan koefisiennya sehingga menjadi sama, lalu lanjutkan dengan operasi penjumlahan atau pengurangan seperti yang dijelaskan pada langkah pertama.

4. Metode Campuran

Metode campuran atau yang sering disebut metode gabungan adalah cara untuk menyelesaikan suatu persamaan linear dengan menggunakan dua metode sekaligus, yaitu metode eliminasi dan substitusi. Kedua metode ini memiliki kelebihan masing-masing yaitu metode eliminasi lebih efektif di awal penyelesaian, sementara metode substitusi lebih efektif di tahap akhir penyelesaian. Dengan menggabungkan kedua metode ini, akan mempermudah proses penyelesaian SPLDV.

Berikut ini merupakan contoh soal pengambilan keputusan (*decision making*) pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV):

Dewi ingin membeli baju dan rok untuk kebutuhan lebaran nanti. Ia berencana membeli baju dan rok tersebut di toko. Ada 4 toko yang menjual baju dan rok dengan jenis yang Dewi inginkan, yaitu Toko Anugrah, Toko Bajulux, Toko Cantik, dan Toko Komala. Toko Anugrah menjual baju dan rok dengan harga Rp. 150.000,-. Sedangkan 4 rok dan setengah lusin baju seharga Rp. 760.000,-. Toko Bajulux menjual 3 baju dan 4 rok dengan harga 3 kali lipat dari harga baju dan rok di Toko Anugrah. Sedangkan 4 rok dan setengah lusin baju harganya lebih murah Rp. 100.000,- dibandingkan Toko Anugrah. Toko Cantik menjual baju dan rok dengan harga 2 kali lipat lebih mahal dari Toko Anugrah. Sedangkan harga baju dan 3 rok seharga Rp. 690.000,- dengan potongan diskon sebesar 10%. Toko Komala menjual baju dan rok lebih murah Rp. 25.000,- dibandingkan harga di Toko Anugrah. Sedangkan 3 baju dan 4 rok harganya sama seperti di Toko Bajulux tetapi terdapat potongan harga sebesar Rp. 20.000,-. Dewi ingin membeli 4 baju dan 2 rok secara bersamaan. Namun, Dewi hanya memiliki uang sebesar Rp. 395.000,-. Toko manakah yang harus dipilih Dewi untuk membeli 4 baju dan 2 rok dengan harga yang paling murah dan cukup dengan uang dimiliki Dewi?

- A. Toko Bajulux
- B. Toko Anugrah
- C. Toko Komala
- D. Toko Cantik

Bagaimana anda menyelesaikan soal tersebut?

- ☐ Saya menjawab soal dengan perasaan saya
- ☐ Saya pernah mengerjakan soal seperti ini sebelumnya
- ☐ Saya menjawab berdasarkan konsep yang sudah diajarkan
- ☐ Saya menjawab berdasarkan pertimbangan yang masuk akal atau logis

Penyelesaian:

Mengidentifikasi Masalah
Diketahui: - Toko Anugrah Baju dan rok = Rp. 150.000,- Setengah lusin baju dan 4 rok = Rp. 760.000,- - Toko Bajulux 3 baju dan 4 rok = 3 × harga di toko Anugrah Setengah lusin baju dan 4 rok = lebih murah Rp. 100.000,- dari toko Anugrah - Toko Cantik Baju dan rok = 2 × lebih mahal dari toko Anugrah Baju dan 3 rok = Rp. 690.000,- dengan diskon 10% - Toko Komala Baju dan rok = lebih murah Rp. 25.000,- dari toko Anugrah 3 baju dan 4 rok = harga sama seperti toko Bajulux dengan potongan harga Rp. 20.000,- - Uang yang dimiliki Dewi Rp. 395.00,-
Mengidentifikasi Tujuan
Toko manakah yang harus dipilih Dewi untuk membeli 4 baju dan 2 rok dengan harga yang lebih murah dan cukup dengan uang yang dimiliki Dewi?
Menemukan Alternatif Jawaban
Misalkan: Baju (x) dan rok (y) - Toko Anugrah $x + y = 150.000$ $6x + 4y = 760.000$ - Toko Bajulux $3x + 4y = 3 \times 150.000$ $6x + 4y = 760.000 - 100.000$ - Toko Cantik $x + y = 2 \times 150.000$ $x + 3y = 690.000 - 10\%$ - Toko Komala $x + y = 150.000 - 25.000$ $3x + 4y = \text{sama dengan toko Bajulux} - 20.000$
Menyelesaikan Masalah
- Toko Anugrah $x + y = 150.000 \quad \times 4$ $6x + 4y = 760.000 \quad \times 1$

$$4 + 4y = 600.000$$

$$\underline{6x + 4y = 760.000}$$

$$-2x = -160.000$$

$$x = \frac{-160.000}{-2}$$

$$x = 80.000$$

$$\text{Substitusi } x = 80.000$$

$$x + y = 150.000$$

$$80.000 + y = 150.000$$

$$y = 150.000 - 80.000$$

$$y = 70.000$$

Harga 4 baju dan 2 rok

$$4x + 2y = 4(80.000) + 2(70.000)$$

$$= 320.000 + 140.000$$

$$= 460.000$$

- Toko Bajulux

$$3x + 4y = 450.000$$

$$\underline{6x + 4y = 660.000}$$

$$-3x = -210.000$$

$$x = \frac{-210.000}{-3}$$

$$x = 70.000$$

$$\text{Substitusi } x = 70.000$$

$$3x + 4y = 450.000$$

$$3(70.000) + 4y = 450.000$$

$$210.000 + 4y = 450.000$$

$$4y = 450.000 - 210.000$$

$$4y = 240.000$$

$$y = \frac{240.000}{4}$$

$$y = 60.000$$

Harga 4 baju dan 2 rok

$$4x + 2y = 4(70.000) + 2(60.000)$$

$$= 280.000 + 120.000$$

$$= 400.000$$

- Toko Cantik

$$x + y = 300.000$$

$$\underline{x + 3y = 621.000}$$

$$-2y = -321.000$$

$$y = \frac{-321.000}{-2}$$

$$y = 160.500$$

$$\text{Substitusi } y = 160.500$$

$$x + y = 300.000$$

$$x + 160.500 = 300.000$$

$$x = 300.000 - 160.500$$

$x = 139.500$ Harga 4 baju dan 2 rok $4x + 2y = 4(139.500) + 2(160.500)$ $= 558.000 + 160.500$ $= 879.000$ - Toko Komala $x + y = 125.000 \quad \times 3$ $3x + 4y = 430.000 \quad \times 1$ $3x + 3y = 375.000$ $\underline{3x + 4y = 430.000}$ $-y = -55.000$ $\quad \underline{-55.000}$ $y = \frac{-1}{-1}$ $y = 55.000$ Substitusi $y = 55.000$ $x + y = 125.000$ $x + 55.000 = 125.000$ $x = 125.000 - 55.000$ $x = 70.000$ Harga 4 baju dan 2 rok $4x + 2y = 4(70.000) + 2(55.000)$ $= 280.000 + 110.000$ $= 390.000$	
Mengevaluasi Alternatif Jawaban	
- Toko Anugrah $x + y = 150.000$ $80.000 + 70.000 = 150.000$ $150.000 = 150.000$ $6x + 4y = 760.000$ $6(80.000) + 4(70.000) = 760.000$ $480.000 + 280.000 = 760.000$ $760.000 = 760.000$ - Toko Bajulux $3x + 4y = 450.000$ $3(70.000) + 4(60.000) = 450.000$ $210.000 + 240.000 = 450.000$ $450.000 = 450.000$ $6x + 4y = 660.000$ $6(70.000) + 4(60.000) = 660.000$ $420.000 + 240.000 = 660.000$ $660.000 = 660.000$ - Toko Cantik $x + y = 300.000$ $139.500 + 160.500 = 300.000$ $300.000 = 300.000$	

$x + 3y = 621.000$ $139.500 + 3(160.500) = 621.000$ $139.500 + 481.500 = 621.000$ $621.000 = 621.000$ - Toko Komala $x + y = 125.000$ $70.000 + 55.000 = 125.000$ $125.000 = 125.000$ $3x + 4y = 430.000$ $3(70.000) + 4(55.000) = 430.000$ $210.000 + 220.000 = 430.000$ $430.000 = 430.000$
Dapat Mengambil Keputusan
Jadi, toko yang sesuai dengan uang yang dimiliki Dewi untuk membeli 4 baju dan 2 rok adalah toko Komala.
Mengevaluasi Hasil Keputusan
Uang yang dimiliki Dewi yaitu 395.000. Oleh karena itu, toko komala memiliki harga lebih murah dengan uang yang dimiliki Dewi sehingga cukup untuk membeli 4 baju dan 2 rok secara bersamaan. Sedangkan toko Anugrah, toko Bajulux, dan toko Cantik memiliki harga yang lebih tinggi dari uang yang dimiliki Dewi sehingga tidak akan cukup untuk membeli 4 baju dan 2 rok secara bersamaan.
Siswa dapat memberikan penjelasan dan alasan mengenai bagaimana siswa menyelesaikan soal tersebut. Indikator ini akan dilihat pada tahap wawancara dengan siswa.
Mampu mempresentasikan dan mengingat hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal-hal yang diketahui dalam soal dengan keputusan yang telah diambil.

2.1.4 Self-Efficacy

Self-efficacy merupakan pengendalian keyakinan atau kepercayaan diri seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan terhadap lingkungannya. Bandura mendefinisikan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan individu mengenai kemampuan dirinya dalam melakukan tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. *Self-efficacy* secara umum yaitu keyakinan seseorang mengenai kemampuannya dalam mengatasi beraneka ragam situasi yang muncul dalam hidupnya. *Self-efficacy* tidak tergantung pada tingkat keahlian yang dimiliki oleh seseorang, melainkan lebih terkait dengan berbagai aspek kondisi dan perilaku individu tersebut. Oleh karena itu, perilaku seseorang dapat bervariasi dari satu individu ke individu lainnya. Berdasarkan penelitian Utami & Wutsqa (2017) menyatakan bahwa *self-efficacy* memengaruhi bagaimana seseorang berpikir, merasakan, memotivasi diri sendiri dan bertindak. Dengan kata lain,

maka dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan atau kepercayaan seseorang dalam melakukan suatu tindakan terhadap dirinya sendiri.

Menurut Jatisunda (2017) memaparkan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan atau kepercayaan yang dimiliki setiap individu dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapi dalam situasi dan kondisi tertentu. Keyakinan ini memungkinkan individu untuk mengatasi hambatan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Nahdi (2018) mengatakan bahwa *self-efficacy* merupakan kepercayaan atau keyakinan seseorang terhadap kekuatan diri (percaya diri) dalam mengerjakan atau menjalankan suatu tugas tertentu. Sedangkan menurut Omrod (dalam Jatisunda, 2017) secara umum *self-efficacy* merupakan penilaian seseorang tentang kemampuannya sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu.

Beberapa ahli memberikan definisi *self-efficacy* yang berbeda-beda. Menurut Schunk, Alwisol, dan Canfields & Watkins (dalam Hendriana et al., 2017) mengungkapkan beberapa pengertian mengenai *self-efficacy*. Schunk mengartikan *self-efficacy* sebagai keyakinan seseorang tentang apa yang mampu dilakukannya. Sedangkan *self-efficacy* menurut Alwisol adalah pandangan terhadap pertimbangan seseorang bahwa sesuatu itu baik atau buruk, tepat atau salah, mampu atau tidak mampu untuk dikerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan. Canfield & Watkins mengemukakan juga bahwa kesuksesan individu dapat ditentukan oleh pandangan diri terhadap kemampuannya. Pandangan tersebut berulang, berkelanjutan, sulit diubah, dan membudaya pada diri individu. Istilah *self-efficacy* melukiskan perilaku yang disertai dengan kedisiplinan dan upaya melakukan tindakan yang lebih bijak dan cerdas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam mencapai suatu tujuan yang memiliki dampak luas pada berbagai aspek kehidupan. Keyakinan ini memengaruhi pola pikir dan motivasi diri, serta berperan penting dalam menentukan sejauh mana individu dapat mencapai tujuannya. *Self-efficacy* bukan hanya tentang keyakinan saja melainkan mengenai pemahaman mendalam akan kemampuan diri yang akan berdampak pada tindakan individu tersebut dalam menghadapi permasalahan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Fungsi *self-efficacy* menurut Bandura (1997) yang sudah dibangun akan memberikan fungsi pada kegiatan yang dialami individu, yaitu:

1. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif ini didefinisikan sebagai cara individu untuk mengatur tujuan dan aspirasi mereka dalam melakukan sesuatu. *Self-efficacy* dapat membantu dalam menetapkan tujuan yang menantang. Keyakinan atau kemampuan mereka mempengaruhi seberapa tinggi atau rendah tujuan yang mereka tetapkan. Tujuan yang lebih tinggi akan ditetapkan dengan *self-efficacy* yang lebih besar, yang berarti komitmen yang lebih besar untuk mencapai tujuan tersebut. Sedangkan *self-efficacy* yang lebih rendah, maka tujuan akan ditetapkan dengan *self-efficacy* yang lebih rendah, yang berarti komitmen yang lebih rendah untuk mencapai tujuan tersebut.

2. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi ini bisa dilihat dari cara individu mengatur usaha dan ketekunan melalui motivasi *self-efficacy*. Keyakinan individu terhadap aktivitas yang mereka pilih, ketekunan, dan pantang menyerah saat menghadapi masalah dipengaruhi oleh *self-efficacy* ini. Misalkan, fungsi motivasi ini terlihat ketika membentuk keyakinan untuk menentukan apa yang akan dilakukan dan mengantisipasi hasil dari berbagai sudut pandang untuk mencapai tujuan tersebut, maka mereka akan menyusun langkah-langkah.

3. Fungsi Afeksi

Fungsi afektif ini bisa dilihat dari seberapa baik individu tersebut mengenai stres pada saat situasi yang tegang atau situasi sulit, hal ini akan terlihat ketika mereka dapat mengontrol diri dalam mengalami kecemasan dan kegelisahan. Individu yang percaya bahwa dirinya akan dapat mengendalikan pikiran tersebut dengan merasa tenang dan aman.

Menurut Bandura (1997) mengemukakan secara garis besar bahwa *self-efficacy* terbagi menjadi dua, yaitu *self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah. Individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan cepat mencari solusi jika pekerjaannya salah, menyelesaikan lebih banyak masalah, tidak mudah menyerah, dan lebih akurat dalam mengerjakan sesuatu dibandingkan dengan individu yang memiliki *self-efficacy* rendah. Pada dasarnya setiap individu memiliki *self-efficacy* dalam dirinya masing-masing. Hal yang membedakannya adalah seberapa besar tingkat *self-efficacy* tersebut apakah tergolong tinggi atau rendah.

Adapun ciri – ciri individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi menurut (Noviandari & Kawakib, 2016) yaitu: (a) mampu menangani masalah yang mereka hadapi dengan efektif; (b) yakin terhadap kesuksesan dalam menghadapi masalah; (c) masalah dipandang sebagai tantangan yang harus dihadapi bukan dihindari; (d) gigih dalam usaha menyelesaikan masalah; (e) percaya pada kemampuan sendiri; (f) cepat bangkit dari kegagalan yang dihadapi; (g) suka mencari situasi yang baru.

Sedangkan ciri – ciri individu yang memiliki *self-efficacy* rendah menurut (Noviandari & Kawakib, 2016) yaitu: (a) lamban dalam membenahi atau mendapatkan kembali *self-efficacy*nya ketika menghadapi kegagalan; (b) tidak yakin bisa menghadapi masalahnya; (c) menghindari masalah yang sulit (ancaman yang dipandang sebagai sesuatu yang harus dihindari); (d) mengurangi usaha dan cepat menyerah ketika menghadapi masalah; (e) ragu pada kemampuan diri sendiri; (f) tidak suka mencari situasi yang baru.

Menurut Bandura 1997 (dalam Hendriana et al., 2017) mengemukakan bahwa terdapat indikator kemampuan diri yang dirinci dari ketiga dimensi kemampuan diri, antara lain:

1. Dimensi *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) Melihat tugas yang sulit sebagai suatu tantangan; e) Belajar sesuai dengan jadwal yang diatur; f) Bertindak selektif dalam mencapai tujuannya.
2. Dimensi *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 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; e) Mencoba tantangan baru.

Indikator *self-efficacy* mengacu pada 3 dimensi yaitu dimensi magnitude, dimensi generality, dan dimensi strenght. Indikator ini disusun berdasarkan kemampuan diri (*self-efficacy*) sebagai pandangan menempatkan posisi dirinya dalam mengatasi situasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Menurut Bandura (dalam Hendriana et al., 2017) dimensi ini diklasifikasikan menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut meliputi:

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 atau tidak mudah menyerah

Selain indikator diatas, adapun indikator menurut (Yunianti et al., 2016) merumuskan beberapa indikator dari *self-efficacy* yaitu meliputi:

- a) Yakin dapat menyelesaikan tugas tertentu

Individu yakin bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas tertentu yang mana individu sendirilah yang menetapkan tugas (target) apa yang harus diselesaikan.

- b) Yakin dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas

Individu mampu menumbuhkan motivasi dirinya untuk melakukan serangkaian tindakan yang diperlukan dalam rangka menyelesaikan tugas.

- c) Yakin bahwa mampu berusaha dengan keras, gigih dan tekun

Individu mempunyai ketekunan dalam rangka menyelesaikan tugas dengan menggunakan segala daya yang dimiliki.

- d) Yakin bahwa diri mampu bertahan menghadapi hambatan dan kesulitan

Individu mampu bertahan saat menghadapi kesulitan dan hambatan yang muncul serta mampu bangkit dari kegagalan.

e) Yakin dapat menyelesaikan permasalahan di berbagai situasi

Individu mempunyai keyakinan menyelesaikan permasalahan tidak terbatas pada kondisi atau situasi tertentu saja.

Penentuan indikator *self-efficacy* pada penelitian ini yang digunakan yaitu indikator menurut Bandura (dalam Hendriana et al., 2017). Indikator *self-efficacy* tersebut yaitu Mampu mengatasi 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.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Mawarti (2020) dengan judul “Analisis Decision Making Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Matematika TIMSS” menyimpulkan bahwa siswa cenderung menggunakan strategi compensatory decision making untuk menyelesaikan soal pilihan ganda dan cenderung menggunakan kategori heuristic decision making untuk menyelesaikan soal constructed response. Capaian siswa dalam menyelesaikan soal matematika TIMSS pada bentuk pilihan ganda lebih tinggi dibandingkan dengan capaian siswa pada soal bentuk constructed response.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti et al (2021) dengan judul “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari *Self-Efficacy* Siswa pada Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 1 Dau” menyimpulkan bahwa hasil rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis pada setiap klasifikasi tingkat *self-efficacy* yaitu 80,8 untuk tingkat klasifikasi tinggi, 70,7 untuk tingkat klasifikasi sedang, dan 63,1 untuk tingkat klasifikasi rendah. Siswa dengan tingkat *self-efficacy* tinggi mampu memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah dan memeriksa kembali dengan benar dan lengkap, siswa dengan tingkat *self-efficacy* sedang mampu memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan, dan memeriksa kembali tetapi kurang lengkap, dan siswa dengan tingkat *self-efficacy* rendah mampu dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah, dan tidak melakukan pengecekan kembali sehingga salah dalam membuat kesimpulan.

Penelitian yang dilakukan oleh Adetia & Adirakasiwi (2022) dengan judul “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari *Self-Efficacy* Siswa” menyimpulkan bahwa siswa dengan tingkat *self-efficacy* yang tinggi cenderung mampu menyelesaikan soal dengan sangat baik, sedangkan siswa dengan tingkat *self-efficacy* yang rendah cenderung mampu menyelesaikan soal dengan kurang baik.

2.3 Kerangka Teoretis

Pengambilan keputusan merupakan aktivitas mengambil sebuah pilihan alternatif dari kriteria tertentu sebagai suatu proses kognitif dasar yang dilakukan manusia dalam berfikir sadar maupun tidak sadar. Kemampuan dalam mengambil keputusan memiliki peran penting sebagai bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini merupakan suatu keharusan bagi para siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka dalam matematika. Wang & Ruhe (2007) mengemukakan kategori dalam kemampuan mengambil keputusan (*decision making*), yaitu: (1) *intuitive*, dengan kriteria berdasarkan pilihan mana yang lebih mudah dan lebih sering didengar, kecenderungan dan dugaan, serta pernyataan tidak ada bukti, (2) *empiris*, dengan kriteria berdasarkan hasil percobaan, estimasi atau perkiraan, dan pengetahuan yang sudah dimiliki, (3) *heuristic*, dengan kriteria berdasarkan teori ilmiah, peraturan yang ada, dan informasi yang terbatas, (4) *rational*, dengan kriteria berdasarkan permasalahan, kelebihan dan kekurangan, serta macam-macam pilihan yang tersedia.

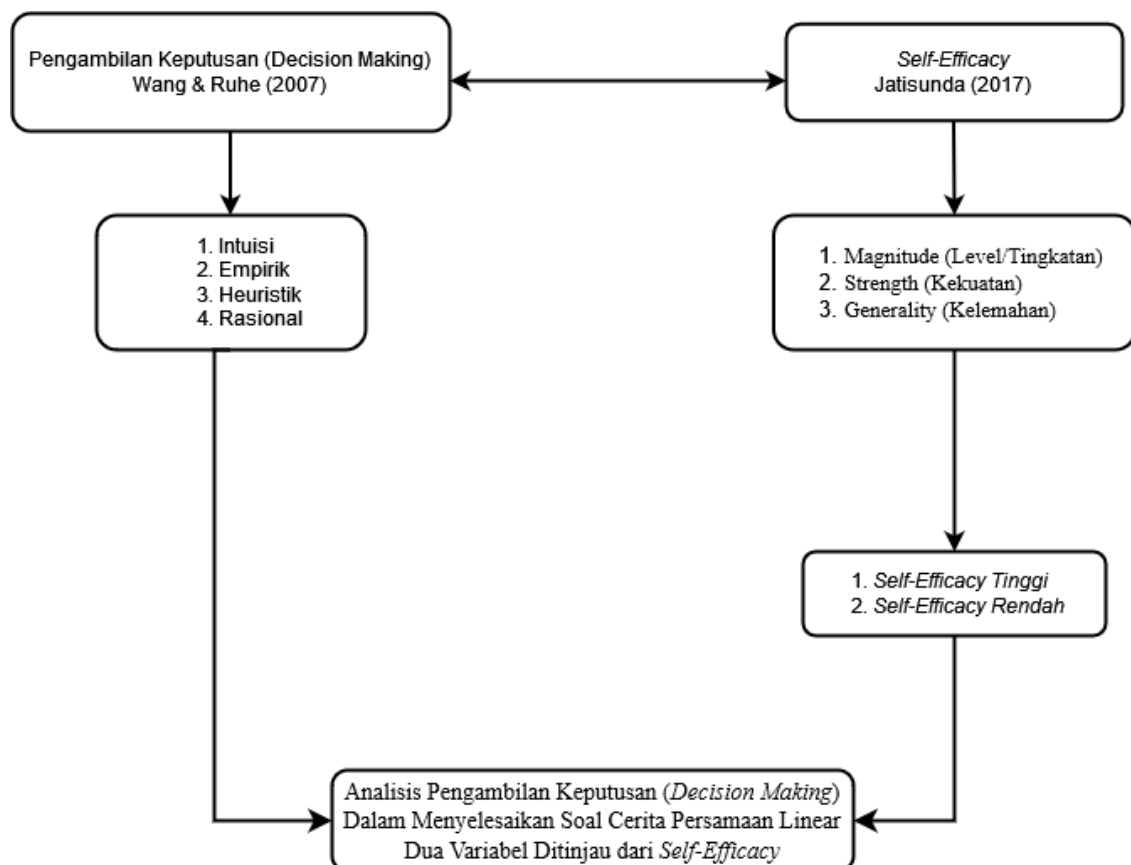
Dalam menyelesaikan masalah, siswa tidak hanya membutuhkan kemampuan mengambil keputusan saja, tetapi siswa juga harus memiliki keyakinan yang kuat agar senantiasa mendorong untuk tetap terus berusaha sampai tujuan yang diinginkan. Keyakinan atau kepercayaan seseorang dalam melakukan suatu tindakan terhadap dirinya sendiri dinamakan *self-efficacy*.

Secara garis besar *self-efficacy* terbagi menjadi dua, yaitu *self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah. Setiap individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi maupun *self-efficacy* rendah pasti memiliki perbedaan pola perilaku antar individunya. Sejalan dengan pendapat Robert Kreiner & Angelo Kinicki (dalam Hanum & Casmini, 2017) menyatakan bahwa ada beberapa perbedaan pola perilaku antara seseorang yang mempunyai *self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah. Individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan cepat mencari solusi jika pekerjaannya salah, menyelesaikan lebih

banyak masalah, tidak mudah menyerah, dan lebih akurat dalam mengerjakan sesuatu dibandingkan dengan individu yang memiliki *self-efficacy* rendah.

Indikator *self-efficacy* mengacu pada 3 dimensi *self-efficacy* yaitu dimensi magnitude, dimensi generality, dan dimensi strength. Indikator kemampuan diri (*self-efficacy*) sebagai pandangan menempatkan posisi dirinya dalam mengatasi situasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Menurut Bandura (dalam Hendriana et al., 2017) indikator tersebut meliputi (1) Mampu mengatasi masalah yang dihadapi, (2) Yakin akan keberhasilan dirinya, (3) Berani menghadapi tantangan, (4) Berani mengambil resiko atas keputusan yang diambilnya, (5) Meyakini kekuatan dan kelemahan dirinya; (6) Mampu berinteraksi dengan orang lain; (7) Tangguh atau tidak mudah menyerah.

Oleh karena itu, peneliti dapat menganalisis pengambilan keputusan (*decision making*) dalam menyelesaikan soal cerita persamaan linear dua variabel ditinjau dari *self-efficacy*. Kerangka teoretis penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 2. 1. Kerangka Teoretis

2.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada penelitian ini yaitu untuk menganalisis kategori pengambilan keputusan (*decision making*) dalam menyelesaikan soal cerita persamaan linear dua variabel. Pengambilan keputusan (*decision making*) dianalisis berdasarkan kategori *self-efficacy*. Di mana *self-efficacy* digolongkan menjadi dua kategori, yaitu *self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah.