

**PENGARUH *SELF-EFFICACY* DAN PEMBELAJARAN STRATEGI
POLYA BERBANTUAN MEDIA *MATHCITYMAP* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA
MATERI SPLDV KELAS VIII SMPN 2 PONTIANAK**

TESIS

Oleh:

**ILKA NUR AWALIYAH
NIM. F2181231001**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2025

**PENGARUH *SELF-EFFICACY* DAN PEMBELAJARAN STRATEGI
POLYA BERBANTUAN MEDIA *MATHCITYMAP* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA
MATERI SPLDV KELAS VIII SMPN 2 PONTIANAK**

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Matematika

Oleh:

ILKA NUR AWALIYAH
NIM. F2181231001



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH *SELF-EFFICACY* DAN PEMBELAJARAN STRATEGI
POLYA BERBANTUAN MEDIA *MATHCITYMAP* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA
MATERI SPLDV KELAS VIII SMPN 2 PONTIANAK**

Tanggung Jawab Yuridis

**ILKA NUR AWALIYAH
NIM. F2181231001**

Disetujui

Pembimbing I

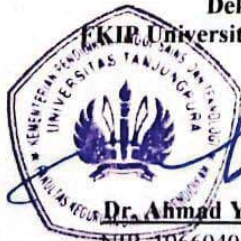
Prof. Dr. Tomo Djudin, M.Pd
NIP. 196306031990021003

Pembimbing II

Dr. Rustam, M.Pd
NIP. 196507041989031003

Mengetahui,
Dekan

EKIP Universitas Tanjungpura



Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011991021001

2.3/6 ms

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH *SELF-EFFICACY* DAN PEMBELAJARAN STRATEGI
POLYA BERBANTUAN MEDIA *MATHCITYMAP* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA
MATERI SPLDV KELAS VIII SMPN 2 PONTIANAK**

Tanggung Jawab Yuridis

**ILKA NUR AWALIYAH
NIM. F2181231001**

Disetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Tomo Djudin, M.Pd
NIP. 196306031990021003

Pembimbing II



Dr. Rustam, M.Pd
NIP. 196507041989031003

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Matematika
FKIP Universitas Tanjungpura**



Dr. Hamdani, M.Pd
NIP. 1965020819910310

Lulus ujian tanggal: 4 Juli 2025

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH *SELF-EFFICACY* DAN PEMBELAJARAN STRATEGI
POLYA BERBANTUAN MEDIA *MATHCITYMAP* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA
MATERI SPLDV KELAS VIII SMPN 2 PONTIANAK**

Tanggung Jawab Yuridis

**ILKA NUR AWALIYAH
NIM. F2181231001**

Disahkan

Pembimbing I



Prof. Dr. Tomo Djudin, M.Pd
NIP. 196306031990021003

Pembimbing II



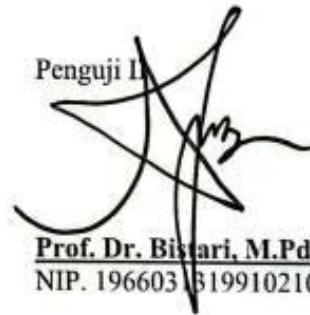
Dr. Rustam, M.Pd
NIP. 196507041989031003

Penguji I



Dr. Dede Suratman, M.Si
NIP. 196603131992031002

Penguji II



Prof. Dr. Bistari, M.Pd
NIP. 196603131991021001

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Matematika
FKIP Universitas Tanjungpura**



Dr. Hamdani, M.Pd
NIP. 196502081991031002

Lulus ujian tanggal: 4 Juli 2025

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin... Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini. Saya persembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang sangat membantu saya dalam menyelesaikannya.

1. Bapak Beni Susandi dan Ibu Mulyani tercinta, saya persembahkan karya sederhana ini sebagai tanda terima kasih karna telah memberikan kasih sayang yang luar biasa dan kesempatan untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Berkat bapak dan ibu, saya bisa sampai ke tahap ini yang merupakan langkah saya untuk memberikan kebahagiaan walaupun ini tidak sebanding dengan pengorbanan yang telah dilakukan.
2. Adikku tercinta, Berry Zulhajri Buchori dan Bibi saya, Jauhariah, serta Bapak Yudi Darma dan Ibu Firda Khairatih. Saya ucapkan terima kasih banyak atas semua dukungan, bantuan, motivasi dan semangat yang telah diberikan selama mengerjakan tugas akhir ini.
3. Dosen Pembimbing 1 (Prof. Dr. Tomo Djudin, M.Pd.) dan Pembimbing 2 (Dr. Rustam, M.Pd.), terima kasih banyak atas semua waktu dan ilmu yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Civitas akademika SMPN 2 Kota Pontianak, terima kasih banyak atas semua pengalaman dan motivasinya kepada saya.
5. Teman-teman seperjuangan angkatan 2023. Terima kasih banyak atas semua bantuan, semangat dan dukungannya yang selalu diberikan kepada saya.

6. Tesis ini tentunya saya persembahkan juga untuk kampus tercinta Universitas Tanjungpura Pontianak dan Program Studi Magister Pendidikan Matematika

“Motto Hidup”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا
إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilka Nur Awaliyah
NIM : F2181231001
Jurusan/Prodi : Magister Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Juli 2025
Yang membuat pernyataan,



Ilka Nur Awaliyah
NIM F2181231001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *self-efficacy* dan penerapan pembelajaran strategi Polya Berbantuan Media *Mathcitymap* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah matematika siswa pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMPN 2 Pontianak. Jenis penelitian yaitu kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*, dengan desain *post-test only control design*. Rancangan penelitian dengan desain faktorial 2x2. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Pontianak. Sampel diambil menggunakan teknik random sampling. Uji statistik menggunakan *two-way anova* dan uji *T independent*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran yang menggunakan strategi Polya dan strategi pembelajaran ekspositori; (2) Terdapat pengaruh kemampuan pemecahan masalah siswa yang mempunyai *self-efficacy* tinggi dan rendah; (3) Tidak terdapat pengaruh interaksi model pembelajaran pemecahan masalah strategi polya berbantuan *MathCityMap* dan *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa; (4) Tidak terdapat perbedaan kemampuan menyelesaikan masalah antara siswa yang mempunyai *self-efficacy* tinggi yang terlibat pembelajaran dengan strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* dan pembelajaran dengan strategi pembelajaran ekspositori; (5) Terdapat perbedaan kemampuan menyelesaikan masalah antara siswa yang mempunyai *self-efficacy* rendah yang terlibat pembelajaran dengan strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* dan yang terlibat pada strategi pembelajaran ekspositori.

Kata kunci: *Self-efficacy*, strategi Polya, *MathCityMap*, pemecahan masalah, SPLDV.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh *Self-Efficacy* dan Pembelajaran Strategi Polya Berbantuan Media *MathCityMap* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMPN 2 Pontianak”.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Matematika di Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam proses penyusunan tesis ini, peneliti mendapat dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak hingga akhirnya dapat terselesaikan.

Tesis ini merupakan hasil karya asli dari peneliti, sehingga peneliti bertanggung jawab sepenuhnya atas isi dan bentuk penulisannya. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan tesis ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan masukan serta kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Harapannya, karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumber yang berguna, baik bagi peneliti sendiri maupun para pembaca.

Pontianak, Juni 2025
Penulis

Ilka Nur Awaliyah

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan ini masih terdapat kekurangan, sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan karya ini. Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Tomo Djudin, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, saran, masukan, bimbingan, semangat, serta dorongan dengan penuh kesabaran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan baik.
2. Dr. Rustam, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang banyak memberikan bimbingan, masukan, motivasi dan arahan dengan sabar sehingga tesis ini bisa selesai dengan baik.
3. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Dr. Hamdani, M.Pd selaku kepala Program Studi Magister Pendidikan Matematika yang telah mendukung, mengarahkan, memotivasi dan mendorong peneliti dalam proses pembuatan tesis ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Tanjungpura Pontianak yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, serta pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Civitas akademika SMPN 2 Pontianak yang sudah berkenan memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis ini.

6. Keluarga peneliti, khususnya kedua orang tua tercinta, yang selalu setia mendoakan, membimbing, memberikan nasihat, serta memberikan dukungan tanpa henti dalam segala situasi, baik secara moral maupun materi, selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan tesis ini.
7. Teman-teman angkatan 2023 yang telah memberikan dukungan, motivasi dan semangat kepada peneliti.
8. Seluruh Staf Program Studi Magister Pendidikan Matematika FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah membantu menyiapkan dan bekerjasama dalam proses perkuliahan dan persiapan persyaratan tesis ini, serta
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu Peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan tesis ini.

Pontianak, Juli 2025

Penulis

Ilka Nur Awaliyah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO HIDUP.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
UCAPAN TERIMA KASIH.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Karakteristik Masalah	18
B. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	20
C. Pembelajaran Strategi Polya	26
D. Pembelajaran Strategi Ekspositori	28
E. <i>Self-Efficacy</i>	32
F. Media <i>MathCityMap</i>	39
G. Penggunaan <i>MathCityMap</i>	40
H. Hubungan <i>Self-Efficacy</i> dan Penggunaan Media <i>MathCityMap</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah	41

I. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	44
J. Kesulitan Siswa Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hubungan dengan <i>Self-Efficacy</i>	46
K. Penelitian yang Relevan.....	47
L. Teori yang Mendukung	49
M. Hipotesis Penelitian.....	55
N. Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.....	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	71
A. Bentuk dan Rancangan Penelitian.....	71
B. Populasi dan Sampel Penelitian	73
C. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	73
D. Teknik Analisis Data.....	86
E. Prosedur Penelitian.....	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	93
A. Hasil Penelitian	93
1. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	93
2. Angket <i>Self-efficacy</i> Siswa.....	95
3. Analisis Perbedaan Rata-rata antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	96
B. Pembahasan.....	107
1. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Strategi Polya Berbantuan <i>MathCityMap</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah	107
2. Pengaruh <i>Self-efficacy</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	126
3. Interaksi <i>Self-efficacy</i> dan Penerapan Pembelajaran Strategi Polya Berbantuan <i>MathCityMap</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah	131
4. Perbedaan Kemampuan Menyelesaikan Masalah pada Siswa <i>Self-efficacy</i> Tinggi	135

5. Perbedaan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Siswa pada Siswa <i>Self-efficacy</i> Rendah.....	138
BAB V PENUTUP	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN.....	156

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keterkaitan Dimensi Dan Indikator <i>Self-Efficacy</i>	16
Tabel 2.1 Karakteristik <i>Self-Efficacy</i> Tinggi Dan <i>Self-Efficacy</i> Rendah	34
Tabel 2.2 Indikator <i>Self-Efficacy</i>	38
Tabel 3.1 <i>Factorial Design</i> (Desain Factorial 2x2)	72
Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Kemampuan Pemecahan Masalah.....	74
Tabel 3.3 Instrumen Indikator <i>Self-Efficacy</i>	76
Tabel 3.4 Skor Angket <i>Self-Efficacy</i>	78
Tabel 3.5 Kriteria Validasi Instrument RPP	80
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Validasi RPP	80
Tabel 3.7 Kriteria Validasi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	81
Tabel 3.8 Hasil Perhitungan Validasi Tes Oleh Validator.....	82
Tabel 3.9 Kriteria Validasi Angket <i>Self-Efficacy</i>	83
Tabel 3.10 Hasil Perhitungan Validasi Angket Oleh Validator.....	83
Tabel 3.11 Hasil Perhitungan Uji Coba Kemampuan Pemecahan Masalah	84
Tabel 3.12 Hasil Analisis Uji Coba Angket <i>Self-Efficacy</i>	84
Tabel 3.13 Klasifikasi Tingkat <i>Self-Efficacy</i> Siswa.....	88
Tabel 4.1 Rekapitulasi Rata-Rata <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol ..	93
Tabel 4.2 Hasil Angket <i>Self-Efficacy</i>	96
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data	97
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	98
Tabel 4.5 <i>Output SPSS</i> Uji <i>Two Way Anova</i>	99
Tabel 4.6 Ringkasan <i>Two Way Anova</i> Hipotesis Pertama	100
Tabel 4.7 Ringkasan <i>Two Way Anova</i> Hipotesis Kedua.....	101

Tabel 4.8 Ringkasan <i>Two Way Anova</i> Hipotesis Ketiga.....	102
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>T</i> Hipotesis Keempat	105
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>T</i> Hipotesis Kelima.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Beranda <i>Mathcitymap</i>	39
Gambar 2.2 Tampilan Aplikasi <i>Mathcitymap</i> Di <i>Playstore</i> Dan <i>Appstore</i>	40
Gambar 2.3 Relevansi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada <i>Self-Efficacy</i> ..	43
Gambar 2.4 Hasil Metode Grafik.....	69
Gambar 4.1 Grafik Interaksi Model Pembelajaran dan <i>Self-Efficacy</i>	103
Gambar 4.2 Jawaban siswa indikator memahami masalah	115
Gambar 4.3 Jawaban siswa indikator memahami masalah 2	116
Gambar 4.4 Jawaban siswa indikator mmebuat rencana masalah	117
Gambar 4.5 Jawaban siswa indikator melaksanakan rencana penyelesaian ...	120
Gambar 4.6 Jawaban siswa indikator memeriksa kembali	123

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran A.1 RPP dan LKPD Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	156
Lampiran A.2 RPP dan LKPD Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	174
Lampiran A.3 RPP dan LKPD Pertemuan 1 Kelas Kontrol	192
Lampiran A.4 RPP dan LKPD Pertemuan 2 Kelas Kontrol	207
Lampiran A.5 Kisi-kisi Soal <i>Post-test</i> KPM SPLDV	222
Lampiran A.6 Soal <i>Post-test</i> KPM SPLDV	226
Lampiran A.7 Kunci Jawaban dan Rubrik Penskoran <i>Post-test</i>	228
Lampiran A.8 Kisi-kisi Angket <i>Self-efficacy</i>	242
Lampiran A.9 Angket <i>Self-efficacy</i> Siswa	245

LAMPIRAN B

Lampiran B.1 Data Hasil Uji Coba Soal	247
Lampiran B.2 Hasil Uji Validitas Soal	248
Lampiran B.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal	249
Lampiran B.4 Data Hasil Uji Coba Angket	250
Lampiran B.5 Hasil Uji Validitas Angket.....	252
Lampiran B.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	254
Lampiran B.7 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	255
Lampiran B.8 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	257
Lampiran B.9 Hasil Angket Kelas Eksperimen	259
Lampiran B.10 Hasil Angket Kelas Kontrol.....	261
Lampiran B.11 Perhitungan Hasil Analisis <i>Uji Two Way Anova</i> dan <i>Uji T</i>	263

LAMPIRAN C

Lampiran C.1 Lembar Validasi RPP.....	269
Lampiran C.2 Lembar Validasi <i>Post-test</i>	287
Lampiran C.3 Lembar Validasi Angket <i>Self-efficacy</i> Siswa.....	296
Lampiran C.4 Rekapitulasi Validasi RPP, <i>Post-test</i> , dan Angket <i>Self-efficacy</i> ...	305

LAMPIRAN D

Lampiran D.1 Surat Pra-Observasi	309
Lampiran D.2 Surat Permohonan Validasi	311
Lampiran D.3 Surat Uji Coba Instrumen	314
Lampiran D.4 Surat Izin Penelitian.....	315
Lampiran D.5 Surat Balasan Penelitian	317

LAMPIRAN E

Lampiran E.1 Jawaban <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	318
Lampiran E.2 Jawaban <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	330
Lampiran E.3 Jawaban Angket <i>Self-efficacy</i> Kelas Eksperimen	342
Lampiran E.4 Jawaban Angket <i>Self-efficacy</i> Kelas Kontrol.....	345
Lampiran E.5 Dokumentasi Penelitian	348

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Esensi dalam penyelesaian permasalahan dalam bidang matematika oleh pelajar tingkat sekolah menengah pertama sering kali menghadapi hambatan (Ayyubi et al., 2024). Tantangan ini seringkali tercermin dalam rendahnya hasil belajar dalam menyelesaikan soal matematika, bahkan sikap apatis siswa terhadap pelajaran matematika (Nurmala E, 2022). Menurut Kartika dkk (2021), kemampuan untuk menyelesaikan masalah matematika terjadi akibat adanya pengaruh internal dan eksternal. Beberapa contoh faktor internal seperti pengetahuan siswa, minat dan *self-efficacy* dalam menghadapi tantangan matematis. Pengaruh lingkungan belajar, metode pengajaran dan ketersediaan sumber belajar yang relevan termasuk faktor eksternal. Oleh karena itu, pendekatan inovatif penting untuk meningkatkan masalah matematika.

Sesuai Standar Kompetensi Lulusan Permendikbud No. 21 Tahun 2016, yaitu diharapkan siswa menerapkan pemahaman serta keterampilannya untuk menyelesaikan masalah melalui kehidupan nyata (Badrudin et al., 2024). Siswa gagal menyelesaikan masalah karena kurangnya berlatih soal dan tidak mampu menggunakan strategi pemecahan masalah yang efektif (Darma et al., 2019). Dalam era yang semakin kompetitif, kemampuan pemecahan masalah dalam belajar menjadi semakin penting (Fithriyana, 2018). Namun, berbagai kendala seperti kurangnya variasi metode pembelajaran, keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, serta beban kerja guru yang tinggi seringkali menjadi

hambatan dalam menerapkan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, terutama di proses pembelajaran matematika.

Menurut Polya (1973), langkah-langkah pembelajaran dalam kemampuan penyelesaian masalah melibatkan kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan persoalan yang ada, merancang langkah atau strategi yang tepat, melaksanakan rencana tersebut dengan sistematis, serta melakukan peninjauan kembali untuk mengevaluasi efektivitas solusi dan memperbaiki kekurangan jika diperlukan. Berdasarkan indikator ini guru dapat mengubah pendekatan pembelajaran agar lebih fleksibel dan efektif, tujuan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan masalah. Upaya yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran menarik dan interaktif adalah melibatkan media pembelajaran (Manurung, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media *MathCityMap*. Paramitha & Agoestanto (2023), menegaskan bahwa penggunaan media *MathCityMap* sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan inovatif yang menggabungkan teknologi dan konteks nyata untuk memperkuat keterampilan siswa dalam mengatasi permasalahan matematika maupun kehidupan sehari-hari.

MathCityMap merupakan sebuah aplikasi yang didukung oleh teknologi *mobile* yang membantu siswa meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika dengan memberikan visualisasi konsep matematika yang nyata (Cahyono & Miftahudin, 2018). Melalui aplikasi tersebut, siswa dilibatkan

secara langsung dalam mencari solusi terhadap suatu permasalahan di lingkungan mereka (Cahyono & Ludwig, 2016). Hasil Penelitian Barlovits dan Ludwig (2023), menemukan bahwa logika siswa, keinginan untuk belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan jejak matematika seperti *MathCityMap*. Selain itu menurut Ismaya et al., (2018), menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang dikombinasikan dengan aplikasi *MathCityMap* dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa ketika memecahkan masalah matematika. Berdasarkan hasil riset Barbosa and Vale (2023), menjelaskan penggunaan media *MathCityMap* dan strategi pembelajaran efektif dapat memfasilitasi peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika melalui pemanfaatan media konkret.

Namun, keberhasilan penggunaan media *MathCityMap* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, efektivitasnya disebabkan oleh faktor internal salah satu diantaranya yaitu *self-efficacy* (Barlovits & Ludwig, 2023). Peningkatan *self-efficacy* menstimulus siswa agar terlibat aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, serta mendorong mereka untuk berani mengambil risiko dan terbuka terhadap hal-hal yang baru (Fitrianty Adirestuty, 2017). Namun, pada kenyataannya siswa terkadang tidak terlalu percaya diri dengan potensi yang mereka miliki (Shaleha et al., 2022). Menurut Barlovits & Ludwig (2023), penggunaan media *MathCityMap* dapat meningkatkan pengalaman serta efikasi diri siswa. Berdasarkan penelitian Joerg Zender et al., (2020), bahwa pemanfaatan media *MathCityMap* juga terbukti

dapat memacu motivasi, memperkuat keyakinan diri, serta memperbaiki hasil belajar pada sesi pembelajaran tertentu.

Salah satu aspek materi matematika sekolah menengah Kelas VIII yaitu Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) yang memiliki pemecahan masalah berbasis kontekstual (Lestari & Afrilianto, 2021). Sejalan dengan hal tersebut Monisa et al., (2023), menjelaskan bahwa materi ini berkaitan dengan kemampuan dasar yang perlu dimiliki peserta didik, yaitu memahami sistem persamaan linear dan menerapkan strategi efektif untuk menyelesaikan masalah. Beberapa siswa mengalami kesulitan menyelesaikan masalah pada materi SPLDV yang tercermin pada rendahnya performa mereka dalam ujian dan tugas matematika. Penelitian Pradini et al., (2020), menemukan siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi variabel dengan tepat, menyusun persamaan, dan menerapkan metode penyelesaian yang sesuai terkait materi SPLDV. Berdasarkan penelitian dari Bahanan et al., (2023), permasalahan SPLDV biasanya disajikan dalam bentuk soal cerita, dimana siswa merasa sulit untuk mengidentifikasi dan memodelkan kedalam bentuk matematika. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan ini antara lain kurangnya kemampuan menganalisis soal, merencanakan dan melakukan perhitungan dengan benar pada materi SPLDV dan pendekatan pengajaran yang kurang interaktif (Irmawati dan Hadi 2024).

Penelitian Fahrozy (2023), mengungkapkan bahwa ketidakmampuan siswa dalam mengkorelasikan konsep matematika terhadap konteks kehidupan sehari-hari. Penelitian Auliya et al., (2024), menjelaskan kemungkinan lain

yaitu, ketidaksesuaian antara strategi pembelajaran dan media yang dipilih oleh guru. Dengan demikian, guru memainkan tugas krusial dalam memilih media pembelajaran yang serasi dan efektif serta menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian Mulyaningsih et al., (2024) ditemukan siswa yang tidak menjawab soal SPLDV dengan benar, seperti salah memisalkan objek konkret dengan variabel maupun salah dalam menafsirkan soal cerita kedalam bentuk matematika. Kesulitan tersebut bukan sekadar mempengaruhi bagaimana siswa mencerna isi pelajaran, namun berpengaruh juga pada penguasaan siswa dalam penyelesaian masalah matematika (Hidayah et al., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, penting untuk memperhatikan bagaimana proses belajar mengajar dapat dioptimalkan melalui pemilihan media dalam materi SPLDV.

Berdasarkan informasi dari guru matematika SMPN 2 Pontianak, bahwa penguasaan siswa ketika menyelesaikan masalah masih rendah ketika diberikan masalah terkait SPLDV. Faktor penyebabnya adalah kesulitan siswa dalam mengidentifikasi variabel, menyusun persamaan (model matematika), serta memilih teknik pemecahan masalah yang tepat. Selain itu, siswa menghadapi tantangan ketika diberikan soal berbentuk cerita, karena mereka harus menerapkan pengetahuan matematika mereka ke situasi dunia nyata. Menurut pengalaman guru mengajar, ketika siswa menghadapi masalah yang berbeda dari contoh, mereka bingung saat mengerjakan soal pemecahan masalah yang relevan. Guru juga memberikan informasi bahwa proses belajar mengajar hanya melibatkan buku paket biasa tanpa adanya bantuan media belajar, hanya sesekali

menggunakan *powerpoint*. Lazimnya guru hanya menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan data tersebut diperlukan penerapan upaya strategi belajar yang sukses menumbuhkan kecakapan siswa dalam menyelesaikan masalah dalam materi SPLDV. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang mengutamakan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dari Polya, dianggap relevan dan tepat untuk diterapkan. Menurut Darma et al., (2019), kemampuan pemecahan masalah dari Polya ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam saja namun, strategi pembelajaran Polya berkontribusi dalam melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi masalah. Dengan memanfaatkan metodologi Polya, siswa dapat lebih mudah memahami langkah-langkah dalam menyelesaikan SPLDV, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam matematika (Fauziah & Kurniasih, 2022). Menurut Rahmadita et al., (2024), kemampuan menyelesaikan masalah secara mandiri membangun kemandirian dan kepercayaan diri peserta didik, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan selanjutnya. Dalam hal ini adanya korelasi dalam pemecahan masalah dengan tingkat *self-efficacy* yang mereka miliki.

Menurut Noviza et al., (2019), terdapat 3 tingkat *self-efficacy* pada siswa, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Menurut Shaleha et al., (2022), siswa yang bisa menafsirkan permasalahan, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, meninjau kembali, dan membuat kesimpulan, cenderung lebih percaya diri terhadap kemampuannya dalam pemecahan masalah dan apa yang

telah dikerjakan. Keterkaitan ini disampaikan oleh Islamiati et al., (2025), bahwa *self-efficacy* penting dalam mengelola tantangan internal, termasuk keterampilan pemecahan masalah, siswa juga menunjukkan ketekunan lebih tinggi dalam menghadapi masalah kognitif dan memilih strategi pemecahan masalah yang lebih efektif. Sehingga *self-efficacy* memegang peranan penting dalam mengelola tantangan internal, termasuk dalam hal keterampilan pemecahan masalah. Penelitian Fauziah & Kurniasih, (2022), mengungkapkan bahwa SPLDV merupakan topik pembelajaran yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah secara kontekstual dan relevan agar siswa dapat mengaitkan teori dengan praktik nyata.

Dari penelitian beberapa judul diyakini belum banyak penelitian yang mengkaji pengaruh keunggulan media *MathCityMap* dan *self-efficacy* terhadap kemampuan siswa dalam pemecahan masalah terkait materi SPLDV. Penelitian ini mengintegrasikan keduanya dan menguji pengaruh interaktifnya terhadap siswa dengan tingkat *self-efficacy* yang berbeda. Selain itu, penggunaan media *MathCityMap* dalam konteks SPLDV masih tergolong minim dalam literatur. *MathCityMap* tidak hanya menyediakan berbagai tantangan yang dapat diselesaikan siswa, namun dapat melihat hubungan antara teori dan aplikasi nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi SPLDV. Penelitian Nisa et al., (2020), mengungkapkan bahwa ketika siswa terlibat dalam proses pemecahan masalah dan melihat hasil positif dari usaha, sehingga mereka cenderung akan merasa mampu dan percaya diri dalam keterampilan matematika mereka. Dengan demikian, kombinasi dari strategi pembelajaran berbasis

pemecahan masalah dan media yang inovatif seperti *MathCityMap* diyakini berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar serta *self-efficacy* siswa dan dianggap layak untuk dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh *self-efficacy* dan penerapan strategi pembelajaran polya berbantuan media *MathCityMap* terhadap kemampuan pemecahan masalah secara simultan pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 2 Pontianak?”

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan pembelajaran strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 2 Pontianak?
2. Apakah *self-efficacy* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 2 Pontianak?
3. Apakah ada interaksi antara penerapan pembelajaran strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* dan *self-efficacy* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah?
4. Apakah ada perbedaan kemampuan menyelesaikan masalah antara siswa yang mempunyai *self-efficacy* tinggi yang terlibat pembelajaran strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* dan yang terlibat pada pembelajaran ekspositori?

5. Apakah ada perbedaan kemampuan menyelesaikan masalah antara siswa yang mempunyai *self-efficacy* rendah yang terlibat pembelajaran strategi polya berbantuan media *MathCityMap* dan yang terlibat pada pembelajaran ekspositori?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, tujuan umum adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* dan *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa secara simultan pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 2 Pontianak.

Berikut tujuan penelitian secara khusus untuk mengetahui:

1. Pengaruh penerapan pembelajaran strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 2 Pontianak.
2. Pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 2 Pontianak.
3. Adanya interaksi antara penerapan pembelajaran strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* dan *self-efficacy* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Perbedaan kemampuan menyelesaikan masalah antara siswa yang mempunyai *self-efficacy* tinggi yang terlibat pembelajaran strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* dan yang terlibat pada pembelajaran ekspositori.

5. Perbedaan kemampuan menyelesaikan masalah antara siswa yang mempunyai *self-efficacy* rendah yang terlibat pembelajaran strategi Polya berbantuan media *MathCityMap* dan yang terlibat pada pembelajaran ekspositori.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini ditargetkan memberi andil dalam memberikan pengetahuan teoritis yang berpengaruh terhadap bidang pendidikan, terutama terkait bagaimana media *MathCityMap* dapat membantu siswa memecahkan masalah dengan lebih baik dan berpartisipasi secara aktif. Studi ini akan memperkuat argumen bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat membantu siswa menumbuhkan keyakinan terhadap kemampuan mereka dan menunjukkan bagaimana *self-efficacy* mempengaruhi hasil belajar mereka. Diharapkan hasil ini akan menambah literatur tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Siswa

Dengan meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dicapai melalui pemanfaatan media *MathCityMap*, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini diharapkan berdampak positif bagi siswa, dengan meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar dan memperkuat kemampuan memecahkan soal matematika.

b. Guru

- 1) Guru dapat memanfaatkan media *MathCityMap* sebagai alternatif inovatif dalam metode pengajaran matematika yang lebih interaktif, sehingga meningkatkan keterampilan siswa dalam mengatasi masalah.
- 2) Guru menerima umpan balik tentang betapa krusialnya memperhatikan kepercayaan diri siswa dalam merancang metode pengajaran yang lebih individual dan efisien.

c. Sekolah

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan pihak sekolah untuk mempertimbangkan peningkatan pada infrastruktur teknologi pendidikan, seperti menyediakan media pembelajaran yang mendukung pelajaran matematika di sekolah.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional**1. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup studi ini meliputi aspek yang dikaji. Menurut Sugiyono (2021), variabel penelitian adalah ciri, karakter, atau elemen yang bisa diukur atau dilihat dan dapat berbeda-beda. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

a. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2021), aspek bebas dalam penelitian mengacu pada variabel yang diatur atau dimodifikasi oleh peneliti untuk mengetahui efeknya terhadap variabel yang dipengaruhi. Variabel ini penyebab

perubahan yang terjadi pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang diteliti mencakup *self-efficacy* (X1) yang dibagi dua kategori yaitu (*self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah) serta strategi pembelajaran Polya (X2). Dalam konteks penelitian ini, strategi pembelajaran Polya berbantuan media *MathCityMap* dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu pembelajaran berbasis lokasi yang melibatkan perangkat *mobile* untuk mengamati lingkungan sekitar mereka dan melakukan aktivitas matematika (Rosanti & Harahap, 2022). Sementara itu, kelas kontrol menggunakan pembelajaran ekspositori, di mana guru memberikan materi secara langsung lewat ceramah dan latihan soal, tanpa melibatkan penggunaan teknologi interaktif.

b. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2021), variabel terikat adalah elemen yang diamati dan dicatat untuk mengetahui pengaruh variabel bebas. Penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan masalah matematika, khususnya pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).

c. Variabel Kontrol

Menurut Sugiyono (2021), variabel kontrol adalah elemen yang dipertahankan tetap agar efek variabel bebas terhadap variabel terikat tidak terdistorsi oleh pengaruh lainnya. Dalam penelitian ini, variabel kontrol meliputi durasi pembelajaran, materi ajar dan guru yang mengajar.

d. Variabel Ekstraneous

Menurut Sugiyono (2021), variabel ekstraneous adalah faktor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian meskipun tidak berhubungan dengan variabel independen atau dependen. Variabel ekstraneous dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa, gaya belajar siswa, dan IQ.

2. Definisi Operasional

a. Pembelajaran Strategi Polya Berbantuan Media *MathCityMap*

Pembelajaran strategi Polya adalah pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah Polya yang mencakup memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan penyelesaian hingga menarik kesimpulan. Media *MathCityMap* merupakan sebuah *tool* (alat/aplikasi) yang mengaitkan konsep-konsep matematika secara kontekstual yang relevan. Pembelajaran yang berbantuan media *MathCityMap* yaitu siswa diajak untuk menyelesaikan soal-soal matematika yang berbentuk tantangan (*task*) yang berada di lokasi-lokasi nyata, sehingga siswa dapat melakukan pengukuran langsung, mengumpulkan data, dan memecahkan masalah berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Sehingga pembelajaran strategi Polya berbantuan media *mathcitymap* adalah pembelajaran yang mengarah pada langkah-langkah pemecahan masalah Polya dengan mengintegrasikan media *mathcitymap* sebagai alat dalam menunjang pembelajaran menjadi efektif dan inovatif yang berbasis task di lokasi tertentu. Dalam Penelitian ini, langkah-langkah operasional dalam menerapkan strategi pembelajaran Polya dengan media *MathCityMap* terhadap materi SPLDV dalam penelitian ini menyoroti beberapa poin, di

antaranya: (1) Guru mendorong siswa untuk mengenali dan memahami masalah matematika yang mereka temui di lingkungan sekitar. Dalam tahap ini, guru dapat memberikan contoh soal yang relevan dengan situasi nyata yang ada dalam media *MathCityMap*; (2) siswa menggunakan informasi dari media *MathCityMap* untuk merencanakan langkah-langkah penyelesaian masalah. Mereka akan berdiskusi tentang metode yang akan mereka terapkan untuk menyelesaikan persoalan SPLDV; (3) siswa menerapkan rencana yang telah disusun dengan mengerjakan soal-soal SPLDV di dalam media *MathCityMap*. Mereka melakukan perhitungan (di LKPD) berdasarkan data yang didapatkan dari lokasi-lokasi yang ditunjukkan dalam aplikasi; (4) setelah menyelesaikan soal, siswa mengevaluasi hasil jawaban mereka. Hal ini dilakukan untuk memverifikasi kebenaran hasil akhir. Pada langkah ini, siswa dapat merefleksikan tahapan yang digunakan dan mendiskusikan hasilnya dalam kelompok.

b. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kemampuan pemecahan masalah diukur berdasarkan skor akhir yang diperoleh. Skor tersebut didapatkan melalui tes yang berbentuk soal uraian. Tes ini dirancang untuk menilai empat aspek utama dalam kemampuan pemecahan masalah, yaitu (1) mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan; (2) merumuskan masalah matematik melalui pembuatan model matematika; (3) menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah; (4) menafsirkan

hasil dari penyelesaian masalah atau memeriksa kembali perhitungan. Pada indikator 1, 2 dan 3 dinilai menggunakan skala skor 0 hingga 3, di mana skor 0 menunjukkan jawaban tidak benar atau tidak relevan, dan skor 3 menunjukkan jawaban sangat tepat dan lengkap. Sedangkan indikator 4 dengan skor maksimal 2, sehingga skor maksimal tes dalam penelitian ini adalah 11. Soal-soal tes dikembangkan pada jenjang kognitif berdasarkan taksonomi *Bloom*. Pada indikator 1, soal mengukur kemampuan C2 (memahami). Pada indikator 2 dan 3, soal mengukur C3 (mengaplikasikan) dan C4 (menganalisis), karena siswa harus membuat model matematis dari informasi yang ada serta menyelesaikan permasalahan menggunakan metode substitusi, eliminasi, campuran, atau grafik. Sedangkan pada indikator 4, soal mengukur C5 (mengevaluasi), dimana siswa memverifikasi kembali hasil perhitungan dengan memasukkan nilai variabel ke dalam persamaan awal untuk memastikan kebenaran solusi yang mereka peroleh dari indikator sebelumnya.

c. Pembelajaran Ekspositori Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah

Pembelajaran ekspositori dalam matematika adalah model yang biasa diterapkan di ruang kelas, di mana guru berperan sebagai sumber informasi utama untuk para siswa. Pembelajaran ekspositori dalam kemampuan pemecahan masalah yaitu pembelajaran yang menekankan *teacher center* dan mengarahkan siswa dalam melakukan pemecahan masalah. Pembelajaran ekspositori dijalankan melalui lima tahap utama, dimulai dari tahap (1) persiapan, dilanjutkan dengan; (2) penyajian materi;

(3) menghubungkan konsep melalui korelasi, kemudian; (4) merumuskan kesimpulan dalam tahap generalisasi, hingga akhirnya peserta didik; (5) mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata pada tahap aplikasi. Dalam penelitian ini, pembelajaran ekspositori diterapkan melalui langkah-langkah berikut: (1) mempersiapkan siswa agar siap untuk belajar; (2) menyampaikan isi pelajaran yang sesuai persiapan; (3) mengkorelasikan pembelajaran dengan pengalaman siswa atau aspek lain dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya; (4) meminta siswa untuk memberikan kesimpulan; (5) memberikan tugas yang relevan terhadap materi yang telah dijelaskan.

d. *Self-Efficacy*

Self-efficacy mencerminkan sejauh mana seseorang memiliki kepercayaan pada dirinya sendiri mengenai kemampuan seseorang dalam merencanakan dan melaksanakan langkah-langkah untuk mencapai sasaran tertentu. *Self-efficacy* menentukan cara seseorang mengolah informasi dan membuat keputusan ketika menghadapi tantangan, sekaligus seberapa keras usaha dan ketekunan yang mereka tunjukkan di situasi sulit. *self-efficacy* mengacu pada keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugas. Dalam penelitian ini, *self-efficacy* diukur menggunakan kuesioner, dengan hasil yang disajikan dalam bentuk skor. Rentang skor 33 hingga 52 menunjukkan tingkat *self-efficacy* yang tinggi, sementara skor antara 13 sampai 32 menggambarkan *self-efficacy* yang rendah. Berikut ini adalah

hubungan antara indikator-indikator *self-efficacy* yang digunakan dalam penelitian dengan dimensi-dimensinya.

Tabel 1. 1 Keterkaitan dimensi dan indikator self-efficacy

Dimensi	Indikator
<i>Level</i>	keyakinan akan kemampuan dalam memahami materi matematika
<i>Strength</i>	keyakinan akan kemampuan menyelesaikan tugas terkait matematika
<i>Strength</i>	keyakinan berhasil mencapai tujuan dalam pembelajaran matematika
<i>Generality</i>	keyakinan akan ketahanan dan keuletan dalam pembelajaran matematika

e. Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

SPLDV adalah konsep matematika yang menjelaskan hubungan antara dua variabel yang dapat dinyatakan dalam bentuk persamaan linear. Persamaan umum SPLDV dapat dinyatakan sebagai $ax + by = c$. SPLDV terdiri atas dua persamaan linear yang melibatkan dua variabel. Terdapat 4 metode dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan SPLDV antara lain : (1) metode grafik; (2) metode substitusi; (3) metode eliminasi; dan (4) metode campuran. Indikator SPLDV dalam penelitian ini adalah: (1) Memahami informasi yang ada dan pertanyaan yang harus dijawab; (2) Mampu membuat persamaan berdasarkan informasi yang ada; (3) Menghitung nilai menggunakan metode yang tepat; (4) Memverifikasi hasil perhitungan dan konsistensi informasi.