

**PENGUNAAN STRATEGI METAKOGNITIF
UNTUK MENINGKATKAN *SELF EFFICACY* SISWA SEKOLAH DASAR
DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA**

ARTIKEL

Rini Nuryani; Dindin Abdul Muiz Lidinillah ; Edi Hendri Mulyana

Program Studi S-1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *self efficacy* siswa dan mengetahui peningkatan *self efficacy* yang terjadi pada siswa yang mendapat pembelajaran dengan strategi metakognitif dalam tugas pemecahan masalah matematika; dilaksanakan di dua SD di Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Subjek penelitian adalah kelas V SD semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013, dikelompokkan menjadi kelompok eksperimen (N=34) dan kelompok kontrol (N=28). Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest design with nonequivalent control group*. Instrumen penelitian berupa angket pengukuran *self efficacy* berbentuk skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan *self efficacy* dalam memecahkan masalah matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan strategi metakognitif lebih tinggi daripada yang belajar secara konvensional.

Kata Kunci: *Self Efficacy*, Strategi Metakognitif, Pemecahan Masalah

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika seringkali dipandang sebagai sumber stres bagi siswa terutama ketika dihadapkan dengan persoalan matematika yang rumit. Salah satu penyebabnya adalah keyakinan diri siswa yang rendah dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Keyakinan seperti ini disebut dengan istilah *self efficacy*. *Self efficacy* diartikan sebagai “*perceived self-efficacy is concerned with people’s beliefs in their capabilities to produce given attainments*” (Bandura, 2006:307). Peranan *self efficacy* sangatlah penting bagi siswa karena merupakan salah satu aspek yang tidak dapat diabaikan dalam ranah afektif pembelajaran matematika. Kedudukan *self efficacy* dalam kompetensi matematika adalah sebagai suatu disposisi produktif (Killpatrick *et al*, 2001).

Self efficacy tidak dibawa sejak lahir dalam diri seseorang tetapi merupakan hasil dari proses kognitif yang banyak terjadi di dalam pembelajaran. Sehingga pengembangan *self efficacy* seseorang dapat dipacu melalui suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kesadaran siswa tentang proses kognitifnya. Kesadaran tentang proses berpikir ini mengacu pada istilah metakognitif. *Self efficacy* merupakan salah satu sumber motivasi yang berpengaruh pada persiapan dan keinginan siswa untuk mengatur dirinya dalam belajar, sehingga berdampak pada orientasi tujuan serta pilihan strategi yang digunakan oleh siswa dalam memecahkan masalah matematika. Karena itulah pengembangan *self efficacy* siswa dalam memecahkan permasalahan matematika dapat dicapai melalui pembelajaran matematika dengan strategi metakognitif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis telah melakukan penelitian mengenai “Penggunaan Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan *Self Efficacy* Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *self efficacy* siswa yang mendapat pembelajaran dengan strategi metakognitif dan secara konvensional serta untuk mengetahui apakah *self efficacy* dalam memecahkan masalah matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan strategi metakognitif lebih tinggi daripada *self efficacy* siswa yang mendapat pembelajaran secara konvensional. Semoga dengan hasil penelitian ini dapat diketahui pengaruh penggunaan strategi metakognitif dalam pembelajaran terhadap peningkatan *self efficacy* siswa dalam memecahkan masalah matematika.

KERANGKA PEMIKIRAN

Tarigan (Kartini, 2008) mendefinisikan strategi metakognitif sebagai strategi pembelajaran yang melibatkan pemikiran atau pengetahuan mengenai proses pembelajaran, perencanaan bagi pembelajaran, pemantauan pembelajaran selama berlangsung, penilaian pembelajaran setelah selesai tugas. O’Malley dan Chamot (1990 dalam Fard, 2010) menyebutkan tahapan dari strategi metakognitif yakni perencanaan (*planning*), pemantauan (*monitoring*), dan evaluasi (*evaluation*).

Instruksi metakognitif sering digunakan untuk membantu siswa memantau dan mengontrol keefektifan dan ketepatan pemahamannya dan tindakan pemecahan masalah (Lin, Schwartz, dan Hatano, 2005: 245). Guru dapat memodelkan pertanyaan-pertanyaan aplikasi dan dapat mendorong siswa untuk bertanya pada diri sendiri (*self questioning*) selama tahapan metakognitif (TEAL, 2010: 3). Ketika siswa mampu

merancang, memantau, serta merefleksikan proses belajarnya secara sadar, pada hakikatnya ia akan lebih percaya diri dalam belajar sehingga berdampak pada peningkatan *self efficacy*-nya.

Self efficacy adalah konsep utama yang besar pengaruhnya terhadap perilaku belajar seseorang. *Self efficacy* merupakan suatu keyakinan seseorang akan kemampuannya untuk melaksanakan atau menyelesaikan suatu tugas dalam situasi tertentu. Keyakinan seperti ini bukan merupakan fungsi dari keterampilan seseorang, tetapi merupakan penilaian yang dibuat orang tersebut mengenai apa yang dapat dilakukannya dengan kemampuan yang dimilikinya itu. Feist dan Feist (2008: 488) mengungkapkan karakteristik dari *self efficacy* yaitu: (1) *self efficacy* tidak menunjuk pada suatu kemampuan untuk melaksanakan keterampilan gerak dasar seperti berjalan, dan (2) *self efficacy* menyatakan secara tidak langsung bahwa seseorang dapat menampilkan perilaku tertentu tanpa rasa khawatir, stres, atau takut.

Terdapat empat sumber yang dapat mempengaruhi perkembangan atau perubahan *self efficacy* seseorang (Bandura, 1977: 195), yaitu: 1) *performance accomplishment (mastery experiences)*, yaitu penguasaan pengalaman individu; 2) *vicarious experiences*, yaitu pengalaman keberhasilan atau kegagalan yang telah ditunjukkan oleh orang lain (pemodelan dari orang lain); 3) *verbal persuasion*, yaitu melalui penggunaan sugesti atau saran, desakan atau peringatan, atau petunjuk diri; dan 4) *emotional arousal*, yaitu pengurangan kemunculan emosi seperti rasa takut, stres, dan gejala fisik sejak semua itu digabungkan dengan penurunan performa, mengurangi kesuksesan, dan penghindaran perilaku lainnya. Selanjutnya Bandura (1977: 194) menjelaskan bahwa *self efficacy* memiliki tiga dimensi, yaitu: 1) *magnitude*, berkaitan dengan tingkat kesulitan menyelesaikan tugas yang dihadapi seseorang; 2) *generality*, merupakan perasaan kemampuan yang ditunjukkan individu pada konteks tugas yang berbeda-beda; dan 3) *strength*, merupakan kuatnya keyakinan seseorang berkenaan dengan kemampuan yang dimiliki berkaitan dengan ketahanan dan keuletan seseorang dalam pemenuhan tugasnya.

Self efficacy merupakan keyakinan akan suatu kemampuan seseorang untuk belajar dalam suatu situasi tertentu. Situasi yang menjadi fokus penelitian adalah proses pemecahan masalah matematika. Krulik and Rudnick (1980 dalam Carson, 2007: 8) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai sebagai cara individu dalam menggunakan

pengetahuan sebelumnya, keterampilan, dan pemahaman untuk menghadapi tuntutan atau situasi yang tidak rutin. Adapun tahapan pemecahan masalah matematika menurut Krulik dan Rudnick (1995: 4) adalah: (1) *read and think*, kegiatan pemahaman dan pengidentifikasian masalah; (2) *explore and plan*, yaitu menyelidiki informasi-informasi serta merencanakan strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah; (3) *select a strategy*, berarti pemilihan strategi penyelesaian masalah; (4) *find an answer*, yaitu kegiatan perhitungan dan penggunaan kemampuan matematik untuk menemukan jawaban dari masalah; dan (5) *reflect and extend*, yaitu kegiatan pemeriksaan dan pengembangan jawaban dari masalah.

Dari beberapa pemaparan tersebut diperoleh pemahaman bahwa *self efficacy* menjadi salah satu sumber motivasi yang berpengaruh pada persiapan dan keinginan atau kesediaan siswa untuk mengatur dirinya dalam belajar, sehingga berdampak pada orientasi tujuan serta pilihan strategi pemecahan masalah yang digunakan oleh siswa. Dengan melatih penggunaan metakognisi siswa dalam belajar melalui proses pembelajaran dengan strategi metakognitif pada akhirnya akan berdampak pada pengembangan *self efficacy* siswa dalam proses pemecahan masalah.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan *pretest-posttest design with nonequivalent control group*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hanya siswa dalam kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan strategi metakognitif. Siswa dalam kelompok kontrol belajar secara konvensional tetapi mereka juga diberi permasalahan matematika yang sama dengan yang diterima oleh kelompok eksperimen pada setiap pembelajarannya. Kedua kelompok sama-sama menerima pretes dan postes.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berada pada Gugus Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Penetapan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SDN Cibunigeulis 1 (N=34) sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN Bantarsari (N=28) sebagai kelas kontrol.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur *self efficacy* siswa dalam memecahkan masalah matematika adalah skala sikap dalam bentuk angket dan dibuat dalam skala Likert. Angket disusun berdasarkan dimensi *self efficacy* dari Bandura (1977) yaitu *magnitude*, *generality* dan *strenght*. Selain itu penyusunan pernyataan dalam angket disesuaikan dengan tahapan pemecahan masalah menurut Krulik dan Rudnick (1995: 4). Hasil pengukuran *self efficacy* secara umum diklasifikasikan ke dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah berdasarkan model distribusi normal dengan mengacu pada aturan kategorisasi jenjang dari Saifuddin Azwar (2012:147). Data yang diperoleh diolah dan dianalisis dengan bantuan *software SPSS 18.0 for windows*. Untuk mengetahui pencapaian *self efficacy* pada kedua kelompok dilakukan uji perbedaan dua rerata kelompok dengan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan data pretes dan postes *self efficacy* pada kedua kelompok disajikan pada tabel berikut ini (perhitungan dengan rumus gain ternormalisasi).

Tabel 1. Analisis Deskriptif *Self Efficacy*

Aspek	N _{item}	Eksperimen (N=31)			Kontrol (N=27)		
		pre	Post	Gain (g)	Pre	post	Gain (g)
\bar{x}		85,4	88,9	0,11	87,0	83,7	-0,11
S		7,09	9,7	0,02	7,99	7,9	0,00
Kategori							
Sangat tinggi		9,7%	35,5%	28,6%	11,1%	7,4%	-4,2%
Tinggi		64,5%	48,4%	-45,4%	77,8%	70,4%	-33,3%
Sedang		25,8%	16,1%	-13,1%	11,1%	18,5%	8,3%
Rendah		-	-	-	-	3,7%	3,7%
Sangat rendah		-	-	-	-	-	-
Dimensi							
<i>Magnitude</i>	9	27,4	28,4	12,1%	27,8	27,5	-3,7%
<i>Generality</i>	4	11,7	12,2	11,6%	12,2	10,5	-44,7%
<i>Strenght</i>	16	46,3	48,3	11,3%	46,9	45,6	7,6%
Heuristik PS							
<i>Read & think</i>	8	77,6%	77,5%	-0,45%	80,0%	75,6%	-21,97%
<i>Explore & plan</i>	2	74,2%	78,2%	15,63%	76,4%	67,1%	-39,22%
<i>Select a strategy</i>	3	73,4%	75,5%	8,08%	68,2%	76,8%	27,18%
<i>Find an answer</i>	8	71,8%	76,5%	16,79%	74,5%	72,4%	-8,18%
<i>Reflect & extend</i>	8	71,5%	75,8%	15,19%	72,6%	67,6%	-18,14%

Dari tabel tersebut nilai negatif pada gain menunjukkan adanya penurunan *self efficacy* pada aspek terkait dalam kelompok tersebut. Secara keseluruhan, pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan *self efficacy* dari aspek rerata, kategori,

dimensi dan tahapan pemecahan masalah (kecuali tahap *read and think*) setelah mendapat pembelajaran matematika dengan strategi metakognitif. Sedangkan pada kelompok kontrol terjadi penurunan *self efficacy* dari aspek rerata, kategori, dimensi dan tahapan pemecahan masalah (kecuali tahap *select a strategy*) setelah mendapat pembelajaran matematika secara konvensional.

Proses pembelajaran matematika dengan strategi metakognitif dilaksanakan sesuai dengan tahapannya (O'Malley dan Chamot, 1990, dalam Fard, 2010). Pengembangan LKS berdasarkan tahapan pemecahan masalah membantu siswa menyelesaikan soal cerita matematika, seperti memahami informasi-informasi dalam soal serta membuat strategi penyelesaian masalah yang paling mudah dan dipahami oleh siswa. Dalam perencanaan, siswa bisa saja langsung menggunakan pita yang telah disediakan oleh guru untuk menemukan panjang pita semula yang ditanyakan dalam soal, tetapi siswa yang merasa sulit dalam mengukur panjang secara langsung, pada umumnya memilih penggunaan ilustrasi gambar untuk menyelesaikan soal.

Pengajuan pertanyaan-pertanyaan oleh guru pada awal kegiatan seperti 'apa yang diketahui dalam soal? Pengetahuan apa yang berkaitan dengan soal? bagaimana kamu akan mengerjakannya?', secara tidak langsung mendorong dan mengembangkan proses metakognitif dalam diri siswa dalam merencanakan penyelesaian soal cerita yang dihadapinya (Lin, Schwartz, dan Hatano, 2005: 245). Sehingga hal-hal inilah yang memberi dampak pada peningkatan *self efficacy* siswa pada setiap indikator dimensi *self efficacy* yang berhubungan dengan tahapan pemecahan masalah yaitu *explore and plan* ($g=15,63\%$) dan *select a strategy* ($g=8,08\%$).

Namun untuk tahap *read and think* terjadi sedikit penurunan *self efficacy* dari semula pada kelompok eksperimen ($g=-0,45\%$), faktor penyebab utamanya karena siswa belum terbiasa mengerjakan soal berdasarkan tahapan pemecahan masalah, sehingga siswa masih kaku dalam menginterpretasikan maksud dari suatu soal. Selain itu, adanya kegagalan atau kehabisan waktu saat mengerjakan soal pada LKS, membuat siswa merasa kurang yakin jika diberi soal yang baru.

Selain itu, siswa juga dilatih untuk mengemukakan alasan dari pemilihan strategi penyelesaian soal dan melakukan tahap perhitungan jawaban dengan instruksi 'tuliskan penyelesaian berdasarkan cara yang sudah kamu pilih! Bisakah mengerjakan dengan cara lain?'. Pada LKS juga terdapat instruksi yang secara tidak langsung mendorong

siswa untuk melakukan pemeriksaan jawaban yang telah diperolehnya. Hal inilah yang memberi dampak pada peningkatan *self efficacy* siswa pada setiap indikator dimensi yang berkaitan dengan tahap *find an answer* (g=16,79%) dan *reflect and extend* (g=15,19%) pada kelompok eksperimen.

Adapun penurunan *self efficacy* yang terjadi pada kelompok kontrol dikarenakan tidak adanya peran banyak dari guru dalam pembelajaran yang berupa pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing siswa ke arah penyelesaian soal sesuai dengan tahapan pemecahan masalah, sehingga hanya terjadi peningkatan *self efficacy* pada indikator yang berkaitan dengan tahap *select a strategy* (g=27,18%). Dalam hal ini siswa hanya mampu melakukan perilaku menebak-nebak jawaban dari soal yang dikerjakannya secara langsung tanpa adanya perencanaan serta alasan kuat yang mendukung tindakannya tersebut, karena ia merasa kurang memahami soal dan merencanakan strategi penyelesaian yang efektif sehingga berdampak kepada ketidakyakinan dalam melakukan perhitungan serta pengembangan jawabannya.

Selanjutnya, hasil pengujian rerata skor pretes, postes dan gain kedua kelompok dengan *software SPSS 18.0 for windows* disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Analisis *Self Efficacy* dengan Statistik Inferensial

Pengujian	Uji Beda Rerata			Kesimpulan
	t_{hitung}	Sig. 2-tailed	Sig. 1-tailed	
Skor pretes	0,779	0,439	-	Rerata <i>self efficacy</i> kelompok eksperimen sama dengan kelompok kontrol
Skor postes	2,246	0,029	0,0145	Rerata <i>self efficacy</i> kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol
Skor <i>gain</i>	-	0,001	0,0005	Peningkatan <i>self efficacy</i> kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol

dk=56; $\alpha=0,05$; $t_{tabel}=2,003$

Dari hasil uji-t rerata postes diperoleh $\alpha < 0,05$ (sig.1-tailed), sehingga secara signifikan *self efficacy* dalam memecahkan masalah matematika kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan hasil pengujian rerata skor gain kedua kelompok dengan *Mann Whitney U-test* diperoleh $\alpha < 0,05$ (sig.1-tailed), sehingga peningkatan *self efficacy* siswa yang menerima pembelajaran dengan strategi metakognitif secara signifikan lebih baik dibandingkan yang menerima pembelajaran secara konvensional. Peningkatan *self efficacy* yang terjadi pada kelompok eksperimen disebabkan oleh keempat sumber *self efficacy* (Bandura, 1977: 195) yang

dikembangkan oleh peneliti dalam langkah pembelajaran matematika dengan strategi metakognitif.

Pertama, sumber *mastery experiences* diperoleh siswa dari pengalamannya mengerjakan soal pada LKS. Siswa yang menguasai cara penyelesaian rutin dan berhasil memecahkan masalah dalam LKS merasakan adanya peningkatan *self efficacy* pada dirinya setelah pembelajaran. Siswa yang gagal menyelesaikan LKS dan menganggap soal yang diberikan cukup sulit cenderung menghasilkan dua reaksi, yaitu pantang menyerah dan langsung putus asa.

Kedua, pengembangan sumber *vicarious experiences* menggunakan model guru dan teman sebaya. Dalam kegiatan awal pembelajaran, guru menjadi model bagi siswa dalam memberi contoh cara penyelesaian soal. Sementara penempatan siswa secara berkelompok dalam belajar, menjadikan siswa secara langsung melihat pengalaman siswa lainnya (model teman sebaya) dalam menyelesaikan soal cerita. Dalam hal ini yang terpenting adalah pertanyaan yang diajukan oleh guru kepada siswa seperti 'apa kamu sudah yakin mengerjakannya? Temanmu juga berhasil, pasti kamu bisa!'.
'

Ketiga, sumber *verbal persuasion* berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing langkah pemecahan masalah dari guru kepada siswa. Secara tidak langsung kegiatan tanya jawab tersebut membuat *self questioning* pada diri siswa pada setiap tahapan strategi metakognitif (TEAL, 2010:3). Hal ini menjadikan petunjuk diri bagi siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang dihadapinya, sehingga semakin sering siswa melakukan *self questioning* semakin siswa yakin untuk memahami setiap tahapan pemecahan masalahnya.

Keempat, guru berupaya menciptakan kegiatan pembelajaran dengan strategi metakognitif yang nyaman dan menarik untuk pengembangan sumber *emotional arousal*. Hal yang sangat membantu dalam hal ini adalah dengan penyediaan alat dan bahan seperti pita dan gambar ikan yang tertera nilai pecahan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menentukan dan mengembangkan strategi pemecahan masalah serta menjelaskan alasan dari pemilihan strategi tersebut dalam menyelesaikan soal cerita pada LKS.

SIMPULAN

Simpulan yang didapat dari hasil pengolahan dan analisis data pada penelitian ini yaitu gambaran *self efficacy* siswa kelas V SD dalam memecahkan masalah yang mendapatkan pembelajaran matematika dengan strategi metakognitif meningkat dari

sebelumnya ditinjau dari segi dimensi *self efficacy* dan tahapan pemecahan masalah. Sedangkan siswa kelas V SD yang mendapatkan pembelajaran matematika secara konvensional memiliki perkembangan *self efficacy* kurang baik dari. *Self efficacy* siswa kelas V SD yang mendapatkan pembelajaran dengan strategi metakognitif secara signifikan lebih tinggi daripada siswa yang belajar secara konvensional.

Peran penting guru dalam hal ini adalah bentuk intervensi guru melalui instruksi-instruksi metakognitif yang diajukannya kepada siswa sehingga siswa dapat menyadari pemikirannya ketika menyelesaikan soal matematika, yang pada akhirnya siswa menjadi lebih yakin diri dalam menghadapi tugas pemecahan masalah matematika. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan strategi metakognitif dapat meningkatkan *self efficacy* siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, Albert. (1977). "Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change". *Psychological Review Vol. 84, No. 2, 191-215*. Stanford University.
- _____. (2006). *Guide for Constructing Self-Efficacy Scales. Self-Efficacy Beliefs of Adolescents, PP. 307-337*. [Online]. Tersedia di: http://www.des.emory.edu/mfp/014_BanduraGuide2006.pdf.
- Fard, Fatemeh E. (2010). "The Effect of Cognitive and Metacognitive Strategy-based Grammar Instruction on Intermediate Iranian EFL Learners" Development of Structural Knowledge". In: Reinelt, R. (ed.) (2010) *The new decade and (2nd) FL Teaching: The Initial Phase Rudolf Reinelt Research Laboratory EU Matsuyama, Japan, p. 31 – 57*. [Online]. Tersedia di: web.iess.ehime-u.ac.jp/.../3%20Fatemeh%20Esmaili%20Fard.pdf
- Feist, J., dan Feist, G. (2008). *Theories of Personality, Seventh Edition*. United States of America: The McGraw-Hill Companies.
- Kartini, Christina. (2008). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Metakognitif Siswa Kelas X_f Sma Negeri 2 Klaten*. Skripsi FMIP Universitas Negeri Yogyakarta. [Tidak diterbitkan]
- Klipatrick, Jeremy., et al. (2001). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. [online]. Tersedia di: http://www.nap.edu/catalog.php?record_id=9822
- Krulik, Stephen., dan Rudnick, Jesse A. (1995). *The New Sourcebook for: Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School*. USA: A Simon & Schuster Company.
- Lin, X., Schwartz, D.L., dan Hatano, G. (2005). "Toward Teachers' Adaptive Metacognition". *Jurnal Educational Psychologist, 40(4), 245–255*.
- TEAL. (2010). "Metacognitive Processes". *TEAL Center Fact Sheet No. 4: Metacognitive Processes, American Institutes for research*. [Online]. Tersedia di: communitycolleges.wy.edu/.../ntt---module-6---fs-4-teal-center-...