PENGGARUH *SELF-EFFICACY* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA MI KECAMATAN CIPARI KABUPATEN CILACAP

TESIS

Disusun dan diajukan kepada Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar M.Pd.

USWATUN NI'MAH
224120300017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2024

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN TESIS

Nama Peserta Ujian : Uswatun Ni'mah
NIM : 22410300017
Program Studi : S2
Judul Tesis : Pengaruh *Self-efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag. NIP. 19680816 199403 1 004 Ketua Sidang/ Penguji		16/12/24
2	Dr. Siswadi, M.Ag. NIP. 19701010200003 1 004 Sekretaris/ Penguji		16/12/24
3	Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd. NIP. 19831110 200604 2 003 Pembimbing/ Penguji		16/12/24
4	Dr. H. M. Slamet Yahya, M.Ag. NIP. 19721104 200312 1 003 Penguji Utama		12.12.2024
5	Dr. Muh. Hanif, M.Ag. NIP. 19831110 200604 2 003 Penguji Utama		12-12-2024

Purwokerto, 11 Desember 2024
Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. H. Siswadi, M. Ag.
NIP. 19701010 200003 1 004

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Nomor 39 Tahun 2025

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama	:	Uswatun Ni'Mah
NIM	:	224120300017
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Mi Kec Cipari

Telah disidangkan pada tanggal **03 Januari 2025** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.

Purwokerto, 7 Januari 2025
Direktur,

Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag.
NIP. 19680816 199403 1 004

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS

Nama Peserta Ujian	:	Uswatun Ni'mah
NIM	:	224120300017
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis	:	Pengaruh *Self-Efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap

Mengetahui
Ketua Program Studi

Dr. H. Siswadi, M.Ag.
19701010 200003 1 004
Tanggal: 7 Oktober 2024

Pembimbing

Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd.
198311 200604 2 003
Tanggal: 7 Oktober 2024

NOTA DINAS PEMBIMBING

HAL : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri
di Purwokerto

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa:

Nama	:	Uswatun Ni'mah
NIM	:	224120300017
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis	:	Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap

Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Purwokerto, 7 Oktober 2024
Pembimbing

Dr. Hj.Ifada Novikasari, M.Pd
NIP. 19831112006042003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Uswatun Ni'mah
NIM	: 224120300017
Program Studi	: PGMI
Fakultas	: Tarbiyah
Universitas	: UIN SAIZU Purwokerto

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis dengan judul **"Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa MI Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap"** adalah hasil karya saya sendiri. Tesis ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan, serta tidak mengandung karya atau pendapat yang pernah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain kecuali secara tertulis disebutkan sumbernya dalam teks.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kesalahan, plagiarisme, atau ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UIN SAIZU Purwokerto .

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Purwokerto, 07 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



[Uswatun Ni'mah]

PENGGARUH *SELF-EFFICACY* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA MI KECAMATAN CIPARI KABUPATEN CILACAP

USWATUN NI'MAH
224120300017

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik dan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kecamatan Cipari. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei. Populasi penelitian berjumlah 2.384 siswa, dengan sampel yang dipilih secara purposive sampling, berfokus pada siswa kelas 5 dan 6. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan tes yang dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik, namun pengaruh tersebut sangat kecil, yaitu hanya sebesar 1.3%. Selain itu, self-efficacy juga memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik dengan kontribusi sebesar 4.4%. Meskipun pengaruh *self-efficacy* signifikan secara statistik, besar kontribusinya terhadap kedua variabel dependen masih relatif kecil, yang mengindikasikan adanya faktor lain yang lebih dominan dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa.

Penelitian ini sejalan dengan studi terdahulu yang menyoroti peran penting *self-efficacy* dalam pembelajaran matematik. Namun, perbedaan signifikan dalam besar pengaruh *self-efficacy* di berbagai konteks menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang turut berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematik siswa.

Kata Kunci: *Self-efficacy*, Berpikir kratif, Pemecahan Masalah Matematika

CREATIVE THINKING SKILLS AND MATHEMATICAL PROBLEM-SOLVING ABILITIES OF STUDENTS IN ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOLS IN CIPARI SUB-DISTRICT, CILACAP REGENCY

USWATUN NI'MAH
224120300017

ABSTRAK

This study aims to analyze the influence of self-efficacy on mathematical creative thinking skills and mathematical problem-solving abilities of elementary school students (Madrasah Ibtidaiyah) in Cipari District. The method used is a quantitative approach with a survey design. The population consists of 2,384 students, with a sample selected through purposive sampling, focusing on students in grades 5 and 6. Data collection was conducted through questionnaires and tests, which were analyzed using simple linear regression with the help of SPSS software.

The results show that self-efficacy has a significant effect on students' mathematical creative thinking skills, but the effect is relatively small, at only 1.3%. In addition, self-efficacy also has a significant impact on mathematical problem-solving skills, contributing 4.4%. Although the effect of self-efficacy is statistically significant, its contribution to both dependent variables is still relatively small, indicating that other factors play a more dominant role in influencing students' creative thinking and problem-solving abilities.

This research is in line with previous studies that highlight the important role of self-efficacy in mathematics learning. However, the significant differences in the effect size of self-efficacy across various contexts suggest the need for further research to identify other factors that contribute to improving students' mathematical creative thinking and problem-solving skills.

Keywords: self-efficacy, creative thinking skills, problem-solving skills mathematics

MOTTO

“Percayalah pada kemampuan diri, karena keyakinan itulah yang membuka jalan untuk berpikir kreatif dan menemukan Solusi dari setiap masalah”
(Abert Einstein)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT serta dengan segala kerendahan hati, peneliti mempersembahkan Tesis ini kepada:

Kedua orang tua Almarhum Bapak Supangat dan Almarhumah Ibu Sofiyah, semoga Tesis ini bisa menjadi salah satu pengukir senyum di akhirat.

Untuk suami tercinta Mas Sofiyanto terimakasih atas doa restu serta dukungannya, serta untuk putra-putriku tersayang Ida Zakiyah Sofyan, Elsa Nuri Ramadhani, dan Dafa Bahtiar Aziz mudah-mudahan ini menjadi salah satu motivasi kalian untuk senantiasa terus belajar.

Juga tidak lupa pada teman-teman yang setia menemani dalam pejuangan menulis Tesis.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya memberikan kekuatan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Sholawat serta salam tercurahkan selalu kepada Nabi Muhammad SAW beserta pengikutya.

Dalam penulisan ini penulis menyadari tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang turut serta mensukseskan selesainya tesis ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto .
2. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag, Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto .
3. Dr. H. Siswadi, M. Ag. Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto .
4. Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd M.Si sebagai pembimbing dalam menyelesaikan penulisan tesis. Terimakasih saya ungkapkan dalam doa atas segala masukan dalam diskusi serta kesabarannya dalam memberikan bimbingan demi terselesaikannya penyusunan tesis ini. Semoga beliau senantiasa sehat dan dapat mendapat lindungan dari Allah SWT. Aamiin.
5. Segenap Dosen dan Staf Karyawan Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah banyak membantu dalam penulisan dan penyelesaian studi.
6. Orang tua tercinta Almarhum Bapak Supangat dan Almarhum Ibu Sofiyah, Suami tercinta Mas Sofiyanto, serta putra-putriku Ida Zakiyah Sofyan, Esla Nuri Ramadhani, dan Dafa Bahtiar Aziz.
7. Kepala Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Cipari Bapak H. Wasiludin, M.Pd serta guru dan staff Madrasah Ibtidaiyah seluruh Cipari

terimakasih atas kesempatan dan ketersediannya menjadi tempat penelitian tesis ini.

8. Teman-teman yang saya sayangi, teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah menjadi teman yang baik dan banyak membantu dalam proses penulisan tesis ini.

Saya menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan baik isi maupun tata tulis. Oleh sebab itu, mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya tesis ini.

Semoga bantuan dan kebaikan kalian mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT dan semoga tesis saya ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Purwokerto, 29 Nopember 2024

Saya yang menyatakan

Uswatun Ni'mah
NIM. 224120300017

DAFTAR ISI

COVER i
PENGESAHAN TESIS ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING ..... **iv**
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **v**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **vi**
ABSTRAK INDONESIA ..... **vii**
ABSTRAK INGGRIS ..... **viii**
MOTTO ..... **ix**
PERSEMBAHAN ..... **x**
KATA PENGANTAR ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah 5
1. Batasan Masalah 5
2. Rumusan masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitaian 6
1. Manfaat Teoritis. 6
2. Manfaat Praktis. 6
BAB II LANDASAN TEORI 8
A. Self-Efficacy. 8
1. Definisi *Self-Efficacy*. 8
2. Komponen-Komponen *Self-Efficacy*. 9
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Sef-Efficacy*. 10
4. Manfaat *Self-Efficay* dalam Pembelajaran Matematika. 11
5. Cara Meningkatkan *Self-Efficacy.* 13
6. Tingkatan *Self-Efficacy* yang dimiliki Individu 15
B. Berpikir Kreatif 16
1. Definisi Berpikir Kreatif 16
2. Karakteristik Berfikir Kreatif Matemarika 16

3. Poses Berpikir Kretif Matematis Siswa Sekolah Dasar. 19
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar 21
C. Pemecahan Masalah 22
1. Definisi Pemecahan Masalah 22
2. Tahap Pemecahan Masalah 23
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemecahan Masalah. 24
D. Matematika 25
1. Definisi Matematika 25
2. Kurikulum Matematika 26
3. Indikator Berpikir Kreatif Matematika 27
4. Indikator Pemecahan Masalah Matematika 28
5. Indikator *Self-Efficacay* Matematika 29
6. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika. 30
E. Hasil Penelitian yang Relevan 31
F. Kerangka Berpikir 48
G. Hipotesis Penelitian. 50
BAB III METODE PENELITIAN 52
A. Paradigma, Pendekatan Penelitian, dan Desain Penelitian 52
1. Paradigma Penelitian 52
2. Pendekatan Penelitian 52
3. Desain Penelitian 52
B. Waktu dan Tempat Penelitian 53
1. Waktu Penelitian 53
2. Tempat Penelitian 53
C. Populasi dan Sampel 57
D. Variable Penelitian 57
E. Teknik Pengumpulan Data 57
F. Instrumen Penelitaian 63

1. Instrumen Variabel Bebas 63
2. Instrumen Variabel Terikat 67
G. Teknik Analisis Data 72
1. Analisis Data Pengaruh 72
2. Analisis Pengujian Hipotesis Penelitian 73
BAB IV HASIL PENELITIAN 75
A. Penyajian Data 75
1. Deskripsi Data *self-efficacay.* 75
2. Data Kemampuan Berpikir Kreatif 76
3. Data Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik 77
B. Pengujian Persayaratan Analisis Data 78
1. Uji Normalitas 79
2. Uji Linearitas 81
3. Uji Keberartian Regresi 83
C. Pengujian Hipotesis 85
1. Hipotesis pengaruh *self-efficacy* (X) terhadap kemampuan berpikir kreatif (Y1) 86
2. Hipotesis pengaruh *self-efficacy* (X) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika (Y2) 89
D. Pembahasan Hasil Penelitian 93
1. Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa MI Kecamatan Cipari 94
2. Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik siswa MI Kecamatan Cipari 96
BAB V KESIMPULAN 103
A. Simpulan 103
B. Implikasi 104
C. Saran 105
DAFTAR PUSTAKA 107

DAFTAR TABEL

Table 1. Populasi penelitian (52)

Tabel 2. Sampel Penelitian (54)

Tabel 3. Alternative Jawaban dan Pensekoran angket (56)

Tabel 4. Interpretasi Kategori *Self-efficacy* (57)

Tabel 5. Pensekoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (58)

Tabel 6. Interpretasi Kategori Tes Berpikir Kreatif (59)

Tabel 7. Interval Rentang Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (60)

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen *self-efficacy* (61)

Tabel 10. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Angket *self-efficacy* (63)

Tabel 11. Kisi-kisi Operasional Variabel Terikat (66)

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah (68)

Tabel 13. Hasil Uji Realibilitas Kemampuan Berpikir kreatif (69)

Tabel 14. Hasil Uji Realibilitas Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (69)

Tabel 15. Nilai Statistik Deskriptif hasil *Self-efficacy* (73)

Tabel 16. Nilai Data Kemampuan Berpikir Kreatif (

Tabel 17. Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (

Tabel 18. Uji Normalitas *Self-efficacy* dan Kemampuan Berpikir Kreatif (77)

Tabel 19. Uji Normalitas *Self-efficacy* dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (78)

Tabel 20. Uji Linearitas *Self-efficacy* terhadap Kemampuan berpikir Kreatif dan Kemampuan pemecahan Masalah (80)

Tabel 21. Uji Keberartian regresi *self-efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif (82)

Tabel 22. Uji Keberartian regresi *Self-efficacy* dan Kemampuan Pemacahan masalah Matematika (83)

Tabel 23. *Coefficients Self-efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif (85)

Tabel 24. *Model Summary self-efficacy* terhadap Kemampuan pemecahan Masalah (86)
Tabel 25. *Anova self-efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif (87)
Tabel 26. *Coefficients self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan Masalah matematika (88)
Tabel 27. *Model Summary self-efficacy* terhadap kemampuan Pemecahan masalah matematika (90)
Tabel 28. *Anova Self-efficacy* terhadap kemampuan Pemecahan Masalah matrematika (90)

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut tidak hanya diperlukan dalam dunia kerja, tetapi juga dalam memahami dan menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi dalam pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang sering kali dianggap sulit oleh sebagian siswa adalah matematika.[1] Tantangan ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan memecahkan masalah dalam konteks matematika. Berpikir kreatif dalam matematika melibatkan kemampuan untuk memecahkan masalah matematika dengan pendekatan yang inovatif dan non-tradisional. Para ahli mengakui pentingnya berpikir kreatif dalam matematika untuk mengembangkan penemuan baru, membuka jalan bagi pemecahan masalah yang kompleks, dan mempromosikan pemikiran yang lebih luas[2] Dalam pemecahan masalah matematika perlu ditekankan pentingnya pemahaman masalah yang baik, merencanakan pendekatan yang sistematis, dan merefleksikan kembali solusi yang ditemukan. Pendekatan ini membantu mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif dalam pemecahan masalah matematika.[3]

Kemampuan berpikir kreatif pada siswa akan secara bertahap mengubah persepsi mereka terhadap pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan. Ini karena dengan berpikir kreatif, siswa dapat mendekati permasalahan matematika dengan cara yang lebih variatif, tidak hanya terpaku pada satu pendekatan penyelesaian yang

[1] Agung Utomo and others, 'Peran Guru Dalam Mengembangkan Bakat Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 34/I Teratai', *Jurnal PGSD*, 12.2 (2019) <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.2.166-173>.
[2] A. J. Cropley, 'In Praise of Convergent Thinking', *Creativity Research Journal*, 18.3 (2006), 391–404.
[3] George Pólya, *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (Princeton University Press, 2014).

konvensional.[4] Tentu hal ini dapat terlaksana jika guru bisa mendampingi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, agar siswa bisa mengembangkan berpikir kreatif anak didiknya.

Pemecahan masalah merupakan keterampilan yang dapat membantu peserta didik untuk menyelesaikan masalah matematika dengan baik dan meningkatkan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari.[5] Dengan kata lain pemecahan masalah merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika. Melalui pemecahan masalah, peserta didik dapat menerapkan pengetahuan dan pemahaman matematika yang telah mereka pelajari untuk menyelesaikan masalah nyata.

Kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, terutama di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Kemampuan ini membantu siswa untuk tidak hanya memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi kehidupan nyata. Namun, tantangan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa sering kali disebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri atau *self-efficacy* siswa dalam menghadapi permasalahan matematika.

Self-efficacy merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya untuk menyelesaikan suatu tugas atau mencapai tujuan tertentu. Menurut Bandura*, self-efficacy* memiliki pengaruh besar terhadap bagaimana seseorang berpikir, merasa, dan bertindak dalam menghadapi tantangan yang dihadapi, termasuk dalam menyelesaikan masalah matematika. Oleh karena itu, peningkatan *self-efficacy* siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif dan memecahkan masalah.

---

[4] Siska Susilawati, Heni Pujiastuti, and Sukirwan Sukirwan, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Self-Concept Matematis Siswa', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.2 (2020) <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.244>.

[5] Hestu Tansil La'ia and Darmawan Harefa, 'Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.2 (2021) <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>.

Sebagai mahasiswa yang telah mempelajari konsep-konsep *self-efficacy*, kemampuan berpikir kreatif, dan pemecahan masalah matematika di perkuliahan, peneliti merasa terdorong untuk menerapkan ilmu tersebut dalam penelitian di lapangan. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap, di mana kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika siswa MI masih perlu ditingkatkan. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat MI, serta memberikan bukti empiris tentang pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika siswa di wilayah tersebut.

Pendidikan matematika merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika adalah *self-efficacy* atau keyakinan diri mereka terhadap kemampuan mereka untuk berhasil dalam mempelajari dan menggunakan konsep matematika.[6] Diharapkan siswa yang mempunyai *self-efficac*y dapat berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan adanya hubungan positif antara *self-efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif serta pemecahan masalah. Penelitian oleh Pajares & Miller mengungkapkan bahwa siswa dengan tingkat *self-efficacy* yang tinggi cenderung memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dan mampu menemukan solusi inovatif dalam pemecahan masalah matematika . Di sisi lain, siswa dengan *self-efficacy* rendah seringkali merasa cemas dan ragu dalam mengerjakan soal-soal matematika, yang pada akhirnya menghambat perkembangan kreativitas mereka. Kondisi ini juga diamati di MI Kecamatan Cipari, di mana sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan untuk menyerah ketika menghadapi soal-soal yang menuntut pemikiran kreatif dan pemecahan masalah yang lebih kompleks.

---

[6] Albert Bandura, *Self-Efficacy: The Exercise of Control* (W.H. Freeman and Company., 1997).

Konteks lokal Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap, juga memberikan dimensi unik dalam penelitian ini. Kondisi geografis, sosial, dan budaya di wilayah ini dapat memengaruhi proses belajar siswa, termasuk tingkat *self-efficacy* mereka dalam matematika. Misalnya, apakah siswa di Cipari memiliki tingkat kepercayaan diri yang cukup untuk menghadapi tantangan belajar matematika? Apakah ada hambatan psikologis atau lingkungan yang memengaruhi keyakinan siswa terhadap kemampuannya? Dengan mengkaji karakteristik lokal ini, penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih relevan dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan di wilayah tersebut.

Selain itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi kebutuhan mendesak di Kabupaten Cilacap, termasuk Kecamatan Cipari. Data dari hasil ujian nasional atau asesmen kompetensi dasar mungkin menunjukkan perlunya perhatian lebih terhadap pembelajaran matematika. Salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah memahami faktor-faktor psikologis yang mendukung keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti *self-efficacy*. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi landasan bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran yang memberdayakan kepercayaan diri siswa serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah.

Dari hasil wawancara dengan beberapa guru MI di wilayah kecamatan Cipari, dapat disimpulkan bahwa keyakinan diri yang tinggi dalam kemampuan matematika memainkan peran penting dalam pengembangan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika. Guru-guru MI di Kecamatan Cipari berharap dapat terus memberikan dukungan dan dorongan kepada siswa-siswa mereka untuk terus percaya diri dan mengembangkan potensi kreatif mereka dalam belajar matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat gap yang penting untuk diteliti, yaitu sejauh mana *self-efficacy* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah siswa MI di Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pendidikan matematika di daerah tersebut,

sekaligus memperkaya wawasan mengenai pentingnya *self-efficacy* dalam pembelajaran matematika secara umum.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa MI di Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap. Dengan memahami pengaruh *self-efficacy* terhadap dua kemampuan kognitif penting tersebut, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika di madrasah-madrasah tersebut.

B. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

   Penelitan ini akan difokuskan pada masalah penggaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.

2. Rumusan masalah

   Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang penulis pilih untuk dijadikan fokus penelitian adalah:

   a. Adakah terdapat pengaruh antara *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran Matematika siswa MI Kecmatan Cipari Kabupaten Cilacap?
   b. Adakah terdapat pengaruh antara *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa MI Kecmatan Cipari Kabupaten Cilacap?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh antara *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran Matematika siswa MI Kecmatan Cipari Kabupaten Cilacap.

2. Untuk mengetahui pengaruh antara *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa MI Kecmatan Cipari Kabupaten Cilacap.

D. Manfaat Penelitaian

1. Manfaat Teoritis.
   a. Untuk mengembangkan wawasan bagi semua pihak yang mempunyai peran dalam penelitian khusunya pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa MI Kecamatan Cipari dalam Sebagai sumbangan wacana baru terhadap perkembangan keilmuan dalam bidang kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Matematika.
   b. Dapat memberikan kontribusi pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa MI Kecamatan Cipari.
   c. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan memperkaya kajian teori tentang hubungan antara *self-efficacy*, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan pemecahan masalah dalam bidang pendidikan matematika.
   d. Menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji aspek psikologis seperti *self-efficacy* dalam konteks pembelajaran matematika.
2. Manfaat Praktis.
   a. Bagi pendidik, penelitan ini dapat dijadikan bahan referensi dan alternatif pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa MI Kecamatan Cipari. Penelitian ini juga dapat memberikan panduan kepada guru dalam merancang metode pembelajaran yang dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa, sehingga mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa dalam matematika.
   b. Bagi siswa, diharapkan setelah mendapatkan pembelajaran Matematika, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka sehingga bisa dengan mudah memecahkan masalah dengan sikap *self-efficacy* mereka dalam kehidupan. Hasil penelitian dapat memberikan

pemahaman kepada siswa bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri (*self-efficacy*) penting dalam meningkatkan kinerja belajar, terutama dalam memecahkan masalah matematika dan berpikir kreatif.

c. Bagi sekolah penelitian dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan ide-ide cara berpikir kreatif terutama dalam pembelajaran Matematika agar siswa dapat lebih mudah dalam memecahkan masalah dan semakin mantap dengan sikap *self-efficacy* mereka dalam pembelajaran matematika MI Kecamatan Cipari. Dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan program-program pembelajaran yang mendukung pengembangan *self-efficacy* siswa demi meningkatkan prestasi belajar matematika.
d. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun acuan bagi mereka yang sedang melakukan kajian yang berkaitan dengan pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa MI Kec. Cipari.
e. Manfaat bagi Penentu Kebijakan: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi para pembuat kebijakan pendidikan, terutama di tingkat MI, untuk merumuskan kebijakan yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa dengan memperhatikan faktor psikologis seperti *self-efficacy*.
f. Manfaat bagi Orang Tua: Orang tua dapat memahami pentingnya dukungan terhadap kepercayaan diri anak dalam proses belajar, khususnya untuk pelajaran matematika, agar dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika, baik dari aspek psikologis maupun akademis di sekolah dasar tingkat MI. sehingga dapat menjadikan Pendidikan di negara kita akan berangsur-angur semakin maju.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. *Self-Efficacy.*

1. Definisi *Self-Efficacy*.

Self-efficacy merupakan konsep yang diperkenalkan oleh Albert Bandura, seorang psikolog sosial terkemuka, yang merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri untuk berhasil dalam mencapai tujuan, mengatasi tantangan, dan menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks. Berikut adalah definisi *self-efficacy* menurut beberapa ahli:

a. Albert Bandura mendefinisikan "*Self-efficacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya untuk mengorganisir dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu."[7]
b. Edwin A. Locke menyatakan bahwa "*Self-efficacy* adalah keyakinan individu akan kemampuannya untuk menghasilkan hasil yang diinginkan dengan melakukan tindakan yang diperlukan dan memperoleh kesuksesan dalam situasi tertentu."[8]
c. Judith M. Harackiewicz dan Chris S. Hulleman, mereka berdua mengemukakan bahwa "*Self-efficacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk memenuhi tuntutan-tuntutan yang diperlukan untuk mencapai prestasi akademik yang tinggi."[9]

Dari beberapa definisi di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa *Self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengorganisir, melaksanakan tindakan, dan memenuhi tuntutan yang diperlukan guna mencapai tujuan tertentu, memperoleh hasil yang

[7] Albert Bandura, *Self-Efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), Encyclopedia of Human Behavior (Vol. 4, Pp. 71-81)* (Academic Press., 2014).
[8] E. A Locke, 'Motivation, Cognition, and Action: An Analysis of Studies of Task Goals and Knowledge', *Applied Psychology*, 49.3 (2000), 408–29.
[9] J. M. Harackiewicz and C. S Hulleman, 'Promoting Interest and Performance in High School Science Classes.', *Science*, 326.5958 (2009), 1410–12.

diinginkan, atau meraih kesuksesan, baik dalam konteks umum maupun situasi spesifik seperti prestasi akademik.

2. Komponen-Komponen *Self-Efficacy*.

Self-efficacy memiliki beberapa komponen yang mempengaruhi tingkat keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya.[10] Berikut adalah komponen-komponen *self-efficacy*:

a. Pengalaman sebelumnya (*prior experience*): Pengalaman sebelumnya yang sukses dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dapat meningkatkan *self-efficacy*. Pengalaman sukses memberikan bukti kepada individu bahwa mereka memiliki kemampuan yang diperlukan untuk berhasil.
b. Pengamatan sosial (*vicarious experience*): Melihat orang lain dengan kemampuan serupa berhasil dalam suatu tugas atau situasi dapat meningkatkan *self-efficacy* individu. Pengamatan sosial ini memberikan model peran yang memperlihatkan bahwa pencapaian tersebut mungkin juga dapat dicapai oleh individu.
c. Percakapan verbal (*verbal persuasion*): Pujian, dukungan, dan dorongan verbal dari orang lain dapat mempengaruhi *self-efficacy*. Ketika individu mendengar bahwa mereka memiliki kemampuan dan potensi untuk berhasil, mereka cenderung memiliki *self-efficacy* yang lebih tinggi.
d. Reaksi fisiologis (*physiological arousal*): Reaksi fisiologis individu, seperti detak jantung yang meningkat atau perasaan tegang, dapat mempengaruhi *self-efficacy*. Jika individu merasa tenang dan percaya bahwa reaksi fisiologis tersebut normal dan dapat dikendalikan, *self-efficacy* mereka cenderung lebih tinggi.

Secara sederahana Albert Bandura menyatakan *Self-efficacy* dipengaruhi oleh empat komponen utama, yaitu: Pengalaman sebelumnya, di mana keberhasilan masa lalu meningkatkan keyakinan terhadap

[10] Albert Bandura, *Self-Efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), Encyclopedia of Human Behavior (Vol. 4, Pp. 71-81)* (Academic Press., 1994).

kemampuan diri. Pengamatan sosial, di mana melihat keberhasilan orang lain yang serupa memberikan motivasi bahwa pencapaian tersebut juga mungkin dilakukan. Percakapan verbal, berupa dukungan atau pujian dari orang lain yang memperkuat keyakinan individu terhadap potensinya. Reaksi fisiologis, di mana kemampuan mengelola respons tubuh seperti rasa tegang atau gugup dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri terhadap kemampuan diri.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Sef-Efficacy*.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi self-efficacy individu. Berikut adalah beberapa faktor tersebut:[11]

a. Pengalaman sebelumnya: Pengalaman sukses dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan secara konsisten akan meningkatkan *self-efficacy*. Sebaliknya, pengalaman gagal atau kegagalan berulang dapat merendahkan *self-efficacy*.
b. Model peran (*role models*): Melihat orang lain yang berhasil dalam tugas atau situasi serupa dapat mempengaruhi *self-efficacy*. Jika individu memiliki model peran yang sukses dan dapat diidentifikasi, mereka cenderung merasa lebih yakin akan kemampuan mereka sendiri.
c. Dukungan sosial: Dukungan dari orang lain, seperti pujian, dorongan, dan dukungan emosional, dapat meningkatkan *self-efficacy*. Ketika individu merasa didukung dan diakui oleh orang lain, mereka lebih cenderung memiliki keyakinan yang lebih tinggi terhadap kemampuan mereka sendiri.
d. Penyesuaian tugas: Karakteristik tugas yang disesuaikan dengan kemampuan dan minat individu dapat meningkatkan *self-efficacy*. Tugas yang terlalu mudah atau terlalu sulit dapat merendahkan *self-efficacy*, sementara tugas yang menantang namun dapat dicapai dengan usaha yang memadai dapat meningkatkan *self-efficacy.*

[11] Bandura, *Self-Efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), Encyclopedia of Human Behavior (Vol. 4, Pp. 71-81)*.

e. Pembelajaran berbasis prestasi: Pengalaman mencapai prestasi dan mendapatkan umpan balik positif secara bertahap dapat meningkatkan *self-efficacy*. Proses belajar yang melibatkan langkah-langkah kecil menuju pencapaian yang lebih besar dapat memperkuat keyakinan individu terhadap kemampuan mereka.
f. Emosi dan suasana hati: Emosi dan suasana hati individu juga dapat mempengaruhi *self-efficacy*. Ketika individu merasa positif, termotivasi, dan percaya diri, *self-efficacy* mereka cenderung lebih tinggi. Sebaliknya, suasana hati yang negatif atau rasa takut dapat merendahkan *self-efficacy*.

Peneliti menarik garis merah bahwa *Self-efficacy* dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pengalaman sebelumnya, di mana keberhasilan konsisten dapat meningkatkan keyakinan diri, sedangkan kegagalan berulang cenderung menurunkannya. Model peran juga berperan penting; melihat orang lain yang sukses dalam situasi serupa dapat meningkatkan rasa percaya diri. Dukungan sosial, berupa pujian, dorongan, dan pengakuan, memberikan pengaruh positif terhadap kepercayaan diri individu. Selain itu, penyesuaian tugas sesuai kemampuan dan minat membantu meningkatkan *self-efficacy*, sedangkan tugas yang terlalu mudah atau terlalu sulit bisa menurunkannya. Pembelajaran bertahap, dengan pencapaian kecil yang disertai umpan balik positif, memperkuat keyakinan diri. Akhirnya, emosi dan suasana hati juga memainkan peran penting, di mana emosi positif meningkatkan self-efficacy, sedangkan emosi negatif cenderung menurunkannya.

4. Manfaat *Self-Efficay* dalam Pembelajaran Matematika.

Dalam konteks pembelajaran matematika, *self-efficacy* berperan penting karena memengaruhi bagaimana siswa mendekati, merespons, dan mengatasi tantangan dalam pelajaran matematika. Berikut adalah beberapa manfaat *self-efficacy* terhadap pembelajaran matematika:

a. Motivasi dan Ketekunan: Siswa yang memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi dalam matematika cenderung lebih termotivasi dan tekun

dalam mempelajari mata pelajaran ini. Mereka merasa yakin bahwa mereka dapat mengatasi kesulitan dan memecahkan masalah matematika, sehingga mereka lebih mungkin untuk bekerja keras dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kendala.[12]

b. *Resilience: Self-efficacy* juga dapat membantu siswa menjadi lebih tahan terhadap kegagalan. Mereka melihat kegagalan sebagai tantangan yang bisa mereka atasi, bukan sebagai tanda kekurangan kemampuan. Ini dapat membantu mereka untuk tidak merasa putus asa saat menghadapi kesalahan atau hasil yang kurang memuaskan dalam matematika.[13]
c. Kreativitas dalam Pemecahan Masalah: Siswa dengan *self-efficacy* yang tinggi dalam matematika lebih cenderung menggunakan berbagai pendekatan kreatif dalam pemecahan masalah. Mereka merasa yakin dalam mencari solusi alternatif dan tidak terpaku pada satu cara pemecahan masalah saja.[14]
d. Pengembangan Kemampuan Sendiri: *Self-efficacy* yang tinggi dapat mendorong siswa untuk mencari sumber daya tambahan dan belajar secara mandiri. Mereka mungkin lebih mungkin mencari tutorial, buku, atau sumber belajar lainnya untuk memahami konsep matematika yang sulit.[15]
e. Prestasi yang Lebih Baik: Siswa dengan *self-efficacy* yang tinggi dalam matematika cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam ujian dan tugas matematika. Keyakinan diri mereka dalam kemampuan mereka memengaruhi performa mereka dalam mata pelajaran ini.[16]

---

[12] Bandura, *Self-Efficacy: The Exercise of Control*.
[13] D. H. Schunk and B. J. Zimmerman, 'Influencing Children's Self-Efficacy and Self-Regulation of Reading and Writing through Modeling', 23.1 (2007), 7–25.
[14] F Pajares, 'Self-Efficacy during Childhood and Adolescence: Implications for Teachers and Parents.', *Psychology in the Schools*, 43.5 (2006), 473–85.
[15] B. J Zimmerman, 'Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview', *Theory into Practice*, 41.2 (2002), 64–70.
[16] F. Pajares and M. D Miller, 'Role of Self-Efficacy and Self-Concept Beliefs in Mathematical Problem Solving: A Path Analysis', *Journal of Educational Psychology*, 86.2 (1994), 193.

f. Pemikiran Positif tentang Matematika: *Self-efficacy* yang tinggi dalam matematika dapat membantu siswa mengembangkan pandangan yang lebih positif terhadap mata pelajaran ini. Mereka mungkin lebih mungkin melihat matematika sebagai tantangan yang menarik daripada sebagai sesuatu yang menakutkan.[17]

Penting untuk diingat bahwa *self-efficacy* adalah sesuatu yang dapat ditingkatkan melalui dukungan dari guru, lingkungan pembelajaran yang positif, dan pengalaman positif dalam matematika. Dalam konteks pendidikan, membantu siswa untuk membangun *self-efficacy* yang tinggi dalam matematika adalah penting untuk membantu mereka meraih potensi penuh mereka dalam mata pelajaran ini.

5. Cara Meningkatkan *Self-Efficacy.*

Meningkatkan self-efficacy dalam pembelajaran matematika merupakan langkah penting untuk meraih kesuksesan dalam mata pelajaran tersebut. Berikut adalah beberapa cara yang dapat membantu meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika, beserta referensi yang relevan:

a. Memberikan Umpan Balik Positif: Guru dapat memberikan umpan balik positif kepada siswa ketika mereka mencapai keberhasilan dalam matematika. Ini dapat meningkatkan keyakinan diri siswa bahwa mereka memiliki kemampuan untuk berhasil dalam mata pelajaran ini.[18]
b. Set Tujuan yang Realistis: Siswa dapat membantu merencanakan tujuan pembelajaran matematika yang realistis. Tujuan yang terukur dan dapat dicapai dapat meningkatkan *self-efficacy* karena siswa melihat progres mereka.[19]
c. Berikan Dukungan: Dukungan dari guru, teman sebaya, atau orang tua dapat membantu siswa merasa lebih yakin dalam belajar matematika.

[17] J. A. Middleton and P. A Spanias, 'Motivation for Achievement in Mathematics: Findings, Generalizations, and Criticisms of the Research.', *Journal for Research in Mathematics Education*, 30.1 (1999), 65–88.
[18] B. J Zimmerman, '*Self-Efficacy:* An Essential Motive to Learn', *Contemporary Educational Psychology*, 25.1 (2000), 25(1), 82–91.
[19] E. A. Locke and G. P Latham, 'Building a Practically Useful Theory of Goal Setting and Task Motivation: A 35-Year Odyssey.', *American Psychologist*, 57.9 (2002), 705–17.

Ini termasuk dukungan emosional dan bantuan dalam mengatasi kesulitan.[20]

d. Gunakan Model Positif: Menyediakan contoh-contoh peran model positif dalam matematika dapat menginspirasi siswa. Ketika mereka melihat orang lain berhasil, ini dapat meningkatkan keyakinan diri mereka bahwa mereka juga bisa berhasil.[21]
e. Ajarkan Keterampilan Pembelajaran: Mengajarkan siswa keterampilan belajar, seperti bagaimana mengatasi kesulitan dan strategi pemecahan masalah, dapat membantu mereka merasa lebih siap dalam menghadapi tantangan matematika.[22]
f. Menggunakan Metode Pembelajaran yang Aktif: Metode pembelajaran yang aktif, seperti pembelajaran berbasis proyek, berkolaborasi, dan berdiskusi, dapat membantu siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran matematika, yang dapat meningkatkan *self-efficacy.*[23]
g. Berikan Kesempatan untuk Merespons: Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran matematika dan merespons pertanyaan atau masalah dapat membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan pemahaman mereka.[24]
h. Mengatasi Kegagalan dengan Konstruktif: Mengajarkan siswa bagaimana mengatasi kegagalan dengan cara yang konstruktif dan melihatnya sebagai langkah menuju keberhasilan dapat meningkatkan ketahanan mereka terhadap kesulitan.[25]

Secara sederhana cara meningkatkan *Self-Efficacy* dalam Pembelajaran Matematika *Self-efficacy* siswa dalam matematika dapat

---

[20] F Pajares, 'Gender and Perceived Self-Efficacy in Self-Regulated Learning', *Theory into Practice*, 41.2 (2002), 116–25.
[21] Albert Bandura, *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory* (Prentice-Hall, 1986).
[22] B. J. Zimmerman and D. H Schunk, *Self-Regulated Learning and Academic Achievement: Theoretical Perspectives.* (Lawrence Erlbaum Associates., 2001).
[23] J. Hiebert, R. Gallimore, and J. W Stigler, 'A Knowledge Base for the Teaching Profession: What Would It Look like and How Can We Get One?', *Educational Researcher*, 31.5 (2002), 3-15.
[24] J. Hattie and H Timperley, 'The Power of Feedback.', *Review of Educational Research*, 77.1 (2007), 81–112.
[25] C. S Dweck, *Mindset: The New Psychology of Success* (Random House, 2006).

ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti memberikan umpan balik positif, menetapkan tujuan yang realistis, dan menyediakan dukungan emosional serta akademik dari guru, teman, atau orang tua. Penggunaan model peran positif, pengajaran keterampilan belajar, dan metode pembelajaran aktif juga dapat membantu siswa merasa lebih percaya diri. Selain itu, memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengajarkan cara menghadapi kegagalan secara konstruktif akan memperkuat keyakinan diri mereka dalam mengatasi tantangan matematika.

6. Tingkatan *Self-Efficacy* yang dimiliki Individu

Bandura mengungkapkan bahwa setiap individu memiliki tingkat *self-efficacy* yang berbeda-beda, yang terbagi menjadi tiga dimensi:

a. ***Level* (Tingkat):** Ini mencakup tingkat kesulitan yang dirasakan oleh siswa saat menyelesaikan tugas individu. Setiap siswa memiliki *self-efficacy* yang berbeda, yang dapat diklasifikasikan sebagai mudah, sedang, atau sulit, sesuai dengan kemampuan mereka.
b. ***Strength* (Kekuatan):** Dimensi ini terkait dengan sejauh mana kekuatan keyakinan individu, bahkan ketika siswa belum memiliki pengalaman dalam menyelesaikan tugasnya.
c. ***Generality* (Umum):** Dimensi ini berkaitan dengan tingkah laku, karena *self-efficacy* meningkat seiring kemampuan individu dalam berbagai macam aktivitasnya.

Dengan kata lain, *self-efficacy* tidak hanya tergantung pada tingkat kesulitan suatu tugas, tetapi juga pada kekuatan keyakinan dan kemampuan umum individu dalam berbagai aspek kehidupannya.

B. Berpikir Kreatif

1. Definisi Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan konsep yang melibatkan kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi yang inovatif, dan melihat masalah atau situasi dari sudut pandang yang berbeda. Berikut adalah definisi berpikir kreatif menurut beberapa ahli:

a. Teresa Amabile menyatakan bahwa ”Berpikir kreatif adalah kemampuan menghasilkan karya yang orisinal dan berguna.”[26]
b. Robert J. Sternberg menyatakan bahwa “Berpikir kreatif melibatkan menghasilkan gagasan-gagasan baru atau menghasilkan gagasan yang unik dalam konteks yang relevan.”[27]
c. Paul Torrance mendefinisikan bahwa “Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mempertimbangkan banyak solusi yang mungkin dari suatu masalah atau situasi.”[28]

Jadi, definisi berpikir kreatif adalah proses mental di mana seseorang menghasilkan gagasan, konsep, atau solusi yang baru, orisinal, dan inovatif. Ini melibatkan penggunaan imajinasi, fleksibilitas berpikir, dan kemampuan untuk melihat masalah atau situasi dari sudut pandang yang berbeda. Berpikir kreatif dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk seni, ilmu pengetahuan, bisnis, dan kehidupan sehari-hari.

2. Karakteristik Berfikir Kreatif Matemarika

Karakteristik berpikir kreatif dalam matematika mencakup: Kemampuan Berpikir Di Luar Batas: Berpikir kreatif dalam matematika melibatkan kemampuan untuk mempertimbangkan solusi yang tidak konvensional atau pendekatan yang tidak biasa dalam menyelesaikan masalah matematika.[29] Berpikir di luar batas sering kali diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang rumit atau untuk mengeksplorasi konsep-

---

[26] Teresa Amabile, *The Social Psychology of Creativity* (Springer., 1983).
[27] Robert. J. Sternberg, *Wisdom, Intelligence, and Creativity Synthesized* (Cambridge University Press., 2003).
[28] E Torrance, Paul, *Guiding Creative Talent* (Prentice-Hall., 1962).
[29] Teresa Amabile, ‘The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization’, *Journal of Personality and Social Psychology,* 45.2 (1983), 357–76.

konsep matematika dengan cara yang baru. Ini adalah kemampuan yang sangat berharga dalam pengembangan kreativitas matematika, karena dapat membantu siswa dan pemecah masalah dalam berbagai konteks matematika untuk menemukan solusi yang lebih unik dan efektif.

Fleksibilitas Berpikir: Orang yang berpikir kreatif dalam matematika mampu beralih antara berbagai strategi dan metode untuk menemukan solusi yang efektif. Mereka tidak terpaku pada satu pendekatan saja. Orang yang berpikir kreatif dalam matematika memiliki fleksibilitas berpikir yang tinggi. Mereka tidak terpaku pada satu pendekatan saja, tetapi mereka mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menggunakan berbagai strategi untuk menemukan solusi yang efektif.

Kemampuan Mengidentifikasi Pola: Berpikir kreatif dalam matematika juga mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi pola-pola yang mungkin tidak terlihat oleh orang lain, sehingga memudahkan pemecahan masalah. Kemampuan untuk mengidentifikasi pola merupakan salah satu aspek penting dalam berpikir kreatif di bidang matematika. Hal ini berarti bahwa seseorang dapat melihat hubungan atau kesamaan dalam data atau situasi yang mungkin tidak langsung terlihat oleh orang lain. Dengan mengamati pola-pola ini, individu dapat menemukan cara-cara baru untuk menyelesaikan masalah, mengembangkan strategi, dan membuat prediksi yang lebih akurat. Misalnya, dalam suatu deret angka, seorang yang terampil dalam mengenali pola mungkin dapat memperkirakan angka berikutnya tanpa harus menghitung semua angka sebelumnya. Kemampuan ini sangat membantu dalam menyederhanakan pemecahan masalah yang kompleks.

Imajinasi dan Inovasi: Orang kreatif dalam matematika dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan solusi baru dan inovatif untuk masalah-masalah matematika yang rumit. Orang-orang yang memiliki kemampuan kreatif dalam matematika sering kali dapat memanfaatkan imajinasi mereka untuk menghasilkan solusi yang baru dan inovatif ketika menghadapi masalah matematika yang sulit. Ini berarti

mereka tidak hanya mengandalkan metode atau rumus yang sudah ada, tetapi juga berpikir di luar batasan yang umum. Misalnya, mereka mungkin membayangkan cara-cara berbeda untuk menyusun suatu masalah atau menciptakan pendekatan unik yang belum pernah dipertimbangkan sebelumnya. Dengan menggunakan imajinasi, mereka dapat menemukan strategi yang lebih efektif, menghasilkan model baru, atau bahkan menciptakan teori-teori baru yang dapat membantu menyelesaikan tantangan matematika. Pendekatan ini sangat penting, terutama dalam bidang-bidang yang memerlukan pemecahan masalah yang kompleks, seperti penelitian ilmiah atau pengembangan teknologi.

Keterbukaan terhadap Eksperimen: Mereka cenderung bersedia melakukan eksperimen dan mencoba pendekatan berbeda dalam mengeksplorasi solusi matematika, bahkan jika itu berarti melakukan kesalahan dalam prosesnya. Orang-orang yang kreatif dalam matematika biasanya memiliki sikap terbuka terhadap eksperimen. Ini berarti mereka siap untuk mencoba berbagai pendekatan dan metode baru saat mencari solusi untuk masalah matematika. Mereka tidak takut melakukan kesalahan atau menghadapi kegagalan dalam prosesnya, karena mereka menyadari bahwa setiap eksperimen, baik yang berhasil maupun yang gagal, dapat memberikan pelajaran berharga. Dengan mencoba berbagai cara, mereka dapat menemukan strategi yang lebih baik, memahami konsep dengan lebih mendalam, dan bahkan menciptakan ide-ide baru yang mungkin tidak terlintas sebelumnya. Keterbukaan ini sangat penting dalam perkembangan pemikiran matematis, karena sering kali inovasi dan penemuan muncul dari proses percobaan dan eksplorasi yang berani.

Kemampuan Berpikir Abstrak: Berpikir kreatif dalam matematika seringkali melibatkan kemampuan untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep abstrak, seperti aljabar atau geometri, dalam konteks yang tidak biasa. Kemampuan berpikir abstrak adalah salah satu komponen penting dalam berpikir kreatif di bidang matematika. Ini berarti bahwa seseorang dapat memahami dan menggunakan konsep-konsep yang tidak

selalu konkret atau langsung terlihat, seperti aljabar atau geometri. Misalnya, dalam aljabar, seseorang mungkin harus bekerja dengan variabel yang mewakili angka tanpa mengetahui nilai pastinya. Dalam geometri, mereka mungkin perlu membayangkan bentuk dan ruang dalam cara yang tidak biasa, seperti menerapkan prinsip geometri dalam situasi sehari-hari.

Ketika orang dapat menerapkan konsep-konsep abstrak ini dalam konteks yang tidak biasa, mereka dapat menemukan solusi baru untuk masalah yang kompleks atau menciptakan ide-ide inovatif. Misalnya, mereka mungkin menggunakan prinsip-prinsip geometri untuk merancang objek 3D atau menerapkan rumus aljabar untuk memecahkan masalah dalam bidang lain, seperti fisika atau ekonomi. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk melihat hubungan antara berbagai konsep dan menghasilkan wawasan baru yang berguna dalam pemecahan masalah.

3. Poses Berpikir Kretif Matematis Siswa Sekolah Dasar.

Proses berpikir kreatif matematis pada siswa sekolah dasar melibatkan tahapan-tahapan yang membantu mereka dalam mengeksplorasi, memahami, dan memecahkan masalah matematika dengan cara yang inovatif. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses berpikir kreatif matematis:

a. Persiapan: Tahap awal dalam proses berpikir kreatif matematis adalah persiapan. Di tahap ini, siswa memahami masalah matematika yang dihadapi dengan teliti. Mereka mengidentifikasi informasi yang relevan dan merumuskan pertanyaan atau tujuan yang jelas terkait masalah tersebut. Persiapan ini menciptakan dasar yang kuat untuk pemahaman lebih lanjut.[30]
b. Inkubasi: Setelah memahami masalah matematika, siswa mungkin memasuki tahap inkubasi. Ini adalah tahap di mana siswa "merendam" masalah dalam pikiran mereka, bahkan ketika mereka tidak aktif mencoba menyelesaikannya. Selama tahap ini, pikiran mereka bisa

[30] George Pólya, *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (Princeton University Press., 1957).

berjalan-jalan dan mencari hubungan-hubungan yang tidak terlihat sebelumnya. Proses ini mirip dengan merenungkan masalah secara mendalam.[31]

c. Iluminasi: Tahap iluminasi adalah saat siswa tiba-tiba mendapatkan pemahaman atau solusi yang inovatif terkait masalah matematika yang dihadapi. Ini seringkali terjadi secara tiba-tiba dan tidak bisa dipaksakan. Pada tahap ini, siswa mungkin menemukan solusi baru atau pendekatan yang kreatif untuk masalah tersebut.[32]
d. Verifikasi: Setelah menemukan solusi atau pendekatan yang inovatif, siswa kemudian memeriksa dan memverifikasi kebenaran dari solusi mereka. Ini melibatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah matematika dan mencari bukti atau alasan yang mendukung solusi mereka. Proses verifikasi ini membantu memastikan bahwa solusi yang ditemukan adalah benar dan valid.[33]
e. Evaluasi: Tahap terakhir dalam proses berpikir kreatif matematis adalah evaluasi. Siswa mengevaluasi solusi mereka, memikirkan apakah solusi tersebut memenuhi tujuan awal, apakah ada cara yang lebih efisien atau lebih baik, dan apa yang mereka pelajari dari pengalaman ini. Evaluasi membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang matematika dan proses berpikir kreatif.[34]

Proses berpikir kreatif matematis pada siswa sekolah dasar melibatkan tahapan persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi, dan evaluasi. Tahapan ini dimulai dengan memahami masalah secara teliti dan mengidentifikasi informasi yang relevan, diikuti dengan merenungkan masalah untuk menemukan hubungan baru. Setelah itu, siswa dapat memperoleh pemahaman atau solusi inovatif (iluminasi), memeriksa kebenarannya (verifikasi), dan mengevaluasi hasilnya untuk memastikan solusi tersebut efisien dan sesuai tujuan. Tahapan-tahapan ini

[31] G Wallas, *The Art of Thought. Harcourt* (Brace and Company, 1926).
[32] S. M. Smith and S. E Blankenship, 'Incubation and the Persistence of Fixation in Problem Solving', *American Journal of Psychology*, 102.1 (1989), 3–20.
[33] A. H. Schoenfeld, *Mathematical Problem Solving* (Academic Press, 1985).
[34] S. G. Isaksen and D. J Treffinger, *Creative Problem Solving: The Basic Course* (Buffalo, NY: Creative Problem Solving Group, Inc., 1985).

membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika secara mendalam dan sistematis.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi berpikir kreatif seseorang[35]. Berikut adalah beberapa faktor yang umumnya dianggap memengaruhi berpikir kreatif:

a. Keterampilan dan pengetahuan domain: Memiliki keterampilan dan pengetahuan yang luas dalam suatu domain tertentu dapat membantu individu membuat koneksi-koneksi baru dan menghasilkan ide-ide kreatif dalam domain tersebut.
b. Kebebasan dan otonomi: Lingkungan yang memberikan kebebasan dan otonomi kepada individu dalam memecahkan masalah atau mengeksplorasi gagasan dapat meningkatkan berpikir kreatif. Rasa kebebasan dan kemandirian memungkinkan individu untuk mengeksplorasi dan bereksperimen tanpa terlalu banyak pembatasan.
c. Dukungan sosial: Dukungan dari orang lain, baik dalam bentuk dukungan emosional maupun dukungan intelektual, dapat merangsang berpikir kreatif. Lingkungan yang mendorong diskusi, pertukaran ide, dan kolaborasi memungkinkan individu untuk terinspirasi dan memperluas pandangan mereka.
d. Motivasi intrinsik: Motivasi intrinsik yang kuat, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri individu karena kepuasan pribadi, minat, atau keinginan untuk mengatasi tantangan, dapat meningkatkan berpikir kreatif. Individu yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi cenderung lebih terbuka terhadap eksplorasi ide-ide baru.
e. Keterampilan pemecahan masalah: Keterampilan pemecahan masalah yang efektif, seperti kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, dan menghasilkan solusi yang inovatif, dapat membantu dalam berpikir kreatif.

[35] Teresa Amabile, *Reativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity.* (Westview Press, 1996).

C. Pemecahan Masalah

1. Definisi Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran matematika merupakan proses kognitif yang melibatkan identifikasi, analisis, dan penyelesaian suatu masalah matematika. Berikut adalah definisi pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika menurut beberapa ahli:

a. George Pólya mendefinisikan bahwa "Pemecahan masalah adalah suatu proses yang mengarahkan seseorang untuk memahami masalah, merencanakan strategi yang tepat, melakukan langkah-langkah yang relevan, dan menguji kembali hasilnya."[36]
b. Richard Lesh dan Helen M. Doerr menyatakan bahwa "Pemecahan masalah matematika adalah proses berpikir yang kompleks yang melibatkan pemahaman terhadap masalah, menghasilkan strategi pemecahan, mengimplementasikan strategi tersebut, dan merefleksikan kembali pemahaman dan solusi yang dihasilkan."[37]
c. Arthur Whimbey dan Jack Lochhead menyatakan bahwa "Pemecahan masalah matematika adalah pemikiran kreatif dan sistematis yang melibatkan penggunaan pengetahuan matematika dan strategi pemecahan masalah untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengatasi suatu masalah matematika."[38]

Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika adalah proses kognitif yang melibatkan pemahaman masalah, perencanaan strategi, pelaksanaan langkah-langkah, dan evaluasi hasilnya. Menurut para ahli, seperti George Pólya, Richard Lesh, Helen M. Doerr, Arthur Whimbey, dan Jack Lochhead, proses ini mencakup berpikir kreatif dan sistematis dengan menggunakan pengetahuan matematika serta strategi penyelesaian masalah

---

[36] Pólya, *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*.
[37] Richard Lesh and Helen M. Doerr, *Beyond Constructivism: Models and Modeling Perspectives on Mathematics Problem Solving, Learning, and Teaching.* (Routledge., 2003).
[38] Arthur Beane, James, *Curriculum Integration: Designing the Core of Democratic Education.* (Teachers College Press., 1997).

untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengatasi tantangan matematika secara efektif.

2. Tahap Pemecahan Masalah

Proses pemecahan masalah melibatkan serangkaian tahapan yang individu lalui dalam mencari solusi untuk suatu masalah.[39] Berikut adalah beberapa tahapan umum dalam pemecahan masalah:

a. Pemahaman masalah (*Problem Understanding*): Tahap ini melibatkan pemahaman yang mendalam terhadap masalah yang dihadapi. Individu perlu mengidentifikasi informasi yang relevan, mengklarifikasi tujuan, dan memahami batasan-batasan yang ada.
b. Merumuskan strategi (*Strategy Formulation*): Pada tahap ini, individu mengembangkan rencana atau strategi pemecahan masalah. Mereka mempertimbangkan pendekatan yang mungkin digunakan, mengidentifikasi rumus atau konsep matematika yang relevan, dan merencanakan langkah-langkah yang akan diambil.
c. Pelaksanaan strategi (*Strategy Execution*): Tahap ini melibatkan implementasi strategi yang telah dirumuskan. Individu menggunakan konsep matematika, mengaplikasikan rumus, dan melakukan operasi matematika yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
d. Evaluasi dan refleksi (*Evaluation and Reflection*): Setelah langkah-langkah dilakukan, individu mengevaluasi solusi yang dihasilkan. Mereka memeriksa kembali apakah solusi tersebut konsisten dengan tujuan awal, memeriksa kesalahan atau kekurangan, dan merefleksikan strategi yang digunakan.
e. Generalisasi dan transfer (*Generalization and Transfer*): Tahap ini melibatkan kemampuan individu untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pemecahan masalah tertentu ke situasi atau masalah baru. Generalisasi dan transfer membantu individu menghubungkan dan menggunakan konsep atau strategi yang telah dipelajari dalam konteks yang berbeda.

[39] A. H Schoenfeld, *Mathematical Problem Solving* (Academic Press., 1985).

Tahapan pemecahan masalah melibatkan proses yang sistematis, dimulai dari pemahaman masalah hingga penerapan hasil dalam konteks baru. Proses ini mencakup memahami masalah secara mendalam, merumuskan strategi yang relevan, melaksanakan langkah-langkah penyelesaian, mengevaluasi serta merefleksikan hasil, dan akhirnya menggeneralisasi atau mentransfer pengetahuan ke situasi baru. Setiap tahap saling mendukung untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan efektif, valid, dan dapat diaplikasikan lebih luas.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemecahan Masalah.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan individu dalam pemecahan masalah.[40] Berikut adalah beberapa faktor yang umumnya dianggap memengaruhi pemecahan masalah:

a. Pengetahuan dan pemahaman domain: Pengetahuan yang kuat tentang domain yang terkait dengan masalah yang dihadapi dapat membantu individu mengidentifikasi pola, mengenali hubungan antara konsep, dan menggunakan strategi yang tepat dalam pemecahan masalah.
b. Keterampilan pemecahan masalah: Kemampuan individu dalam menggunakan strategi pemecahan masalah yang efektif, seperti pemecahan masalah secara sistematis, analisis masalah, pemodelan, dan pengujian solusi, dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.
c. Kreativitas: Kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru dapat memperluas ruang solusi dan membantu dalam menemukan pendekatan yang inovatif dalam pemecahan masalah.
d. Motivasi dan sikap: Motivasi intrinsik yang tinggi, minat yang kuat, dan sikap positif terhadap pemecahan masalah dapat memengaruhi ketekunan dan ketekunan individu dalam menyelesaikan masalah. Motivasi dan sikap yang positif dapat meningkatkan keterlibatan dan upaya yang diperlukan untuk mencari solusi.

[40] *Pólya, How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method.*

e. Dukungan sosial dan kolaborasi: Dukungan sosial, seperti dukungan dari teman sebaya, guru, atau rekan kerja, dapat memberikan dorongan, masukan, dan perspektif tambahan dalam pemecahan masalah. Kolaborasi dengan orang lain juga dapat memperkaya ide-ide dan solusi yang dihasilkan.

Dari urain di atas peneliti mengambil kesimpulannya adalah Faktor-faktor yang memengaruhi pemecahan masalah mencakup pengetahuan dan pemahaman terhadap domain yang relevan, keterampilan dalam menerapkan strategi yang efektif, kemampuan berpikir kreatif, motivasi dan sikap positif, serta dukungan sosial dan kolaborasi. Semua faktor ini saling berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan individu untuk memahami masalah, mengeksplorasi berbagai pendekatan, serta menghasilkan solusi yang inovatif dan efektif.

D. Matematika

1. Definisi Matematika

Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari struktur, ruang, dan hubungan matematis, serta metode yang digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena yang melibatkan kuantitas, pola, dan abstraksi. Para ahli memiliki berbagai definisi untuk matematika. Berikut ini beberapa definisi matematika dari beberapa ahli terkenal:

a. Definisi Matematika menurut Alfred North Whitehead dan Bertrand Russell "Matematika adalah subjek yang mengkaji properti-properti abstrak seperti bilangan, ruang, hubungan, struktur, dan pola melalui deduksi logis." [41]
b. Definisi Matematika menurut David Hilbert : "Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep-konsep abstrak dengan

[41] North Whitehead, Alfred and Bertrand Russell, *Principia Mathematica.* (Cambridge: Cambridge University Press, 1913).

menggunakan logika sebagai alat untuk membuktikan kebenaran dari pernyataan-pernyataan matematika.". [42]

c. Definisi Matematika menurut Ian Stewart : "Matematika adalah bahasa yang digunakan oleh alam semesta untuk mengungkapkan prinsip-prinsip dasar yang berlaku di segala situasi." [43]
d. Definisi Matematika menurut Marcus du Sautoy : "Matematika adalah seni berpikir secara logis dan kreatif tentang pola-pola yang tersembunyi di balik angka-angka dan bentuk-bentuk."[44]

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari konsep abstrak seperti bilangan, ruang, hubungan, pola, dan struktur, dengan menggunakan logika sebagai alat analisis dan pembuktian. Para ahli mendefinisikan matematika sebagai bahasa universal yang mengungkapkan prinsip-prinsip alam semesta, seni berpikir logis dan kreatif, serta sarana untuk memahami fenomena melalui pola dan hubungan yang tersembunyi di balik angka dan bentuk.

2. Kurikulum Matematika

Kurikulum matematika adalah struktur dan rencana pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan siswa tentang konsep, keterampilan, dan aplikasi matematika dalam tingkat pendidikan tertentu. Kurikulum matematika dapat bervariasi antara negara, sistem pendidikan, dan tingkat pendidikan (misalnya sekolah dasar, menengah, atau perguruan tinggi).[45] Berikut adalah beberapa komponen yang umumnya ada dalam kurikulum matematika:

a. Tujuan Pembelajaran: Kurikulum matematika biasanya mencakup tujuan pembelajaran yang jelas, yang merinci keterampilan dan pemahaman yang diharapkan siswa capai pada akhir kursus atau tingkat pendidikan tertentu.

---

[42] David Hilbert, *Grundlagen Der Geometrie.* (leipzig: B.G. Teubner., 1899).
[43] Ian Stewart, *The Mathematics of Life.* (New York: Basic Books., 2011).
[44] Marcus Du Sautoy, *The Music of the Primes* (New York: Harper Perennial, 2003).
[45] Kemendikbud, *Kurikulum 2013 - Pendidikan Matematika Sekolah Dasar.* (Jakarta: ementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia., 2013).

b. Struktur Kurikulum: Kurikulum matematika biasanya terstruktur dalam serangkaian tingkatan atau kelas yang bertambah rumit seiring dengan kemajuan siswa dalam pemahaman dan keterampilan matematika. Ini dapat mencakup mata pelajaran seperti aritmetika, geometri, aljabar, trigonometri, kalkulus, statistika, dan topologi.
c. Konten Pembelajaran: Kurikulum matematika menentukan konsep matematika yang harus diajarkan pada setiap tingkatan. Ini termasuk konsep dasar seperti operasi hitung, angka dan bilangan, persamaan dan pertidaksamaan, garis dan sudut, serta konsep lanjutan seperti integral, probabilitas, dan transformasi geometri.
d. Metode Pengajaran: Kurikulum matematika mencakup metode pengajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Metode ini dapat meliputi ceramah, diskusi kelompok, kegiatan berbasis proyek, penggunaan teknologi, dan pemecahan masalah.

Evaluasi dan Penilaian: Kurikulum matematika juga mencakup metode evaluasi dan penilaian untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam matematika. Ini dapat meliputi tes, ujian, proyek, tugas, atau penilaian formatif dan sumatif lainnya.

3. Indikator Berpikir Kreatif Matematika

Indikator berpikir kreatif dalam matematika ada beberapa langkah yang bisa diempuh oleh peserta didik. Langkah-langkah tersebut adalah:

1) Kelancaran (*fluency*): Kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau solusi matematika dengan cepat dan tanpa hambatan.[46]
2) Keluwesan *(flexibility*): Kemampuan untuk memikirkan berbagai pendekatan atau sudut pandang yang berbeda dalam memecahkan masalah matematika.[47]
3) Keaslian (*originality*): Kemampuan untuk menghasilkan ide atau solusi matematika yang baru, orisinal, dan tidak konvensional.[48]

---

[46] E.P. Torrance, *The Torrance Tests of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition-Verbal Tests, Forms A and B-Figural Tests, Forms A and B* (Personnel Press., 1974).
[47] A.J. Cropley, J.C. Kaufman, and D.H. Cropley, 'Measuring Creativity for Innovation Management.', *Journal of Technology Management & Innovation*, 6.3 (2011), 14–27.
[48] J.P. Guilford, 'Creativity', *American Psychologist*, 5.9 (1950), 444–54.

4) *Elaborasi*: Kemampuan untuk mengembangkan dan memperluas ide atau solusi matematika dengan detail dan kejelasan yang lebih baik.[49]

Selain hal di atas indikator berpikir kreatif juga bisa dilihat melalui: Kemampuan untuk melihat pola-pola tersembunyi dalam data matematika yang diberikan dan mengidentifikasi hubungan atau aturan yang mendasarinya. [50] Keberanian untuk mengambil risiko dan mencoba pendekatan baru atau nonkonvensional dalam memecahkan masalah matematika.[51] Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal dalam konteks matematika, baik dalam menemukan rumus, mencari solusi, atau menafsirkan hasi. [52] Kreativitas dalam memperluas dan mengeneralisasi konsep matematika yang dikenal ke dalam situasi baru atau domain yang tidak dikenal sebelumnya.[53] Kemampuan untuk berpikir "*out of the box*" dan menghadapi tantangan matematika dengan pendekatan yang tidak konvensional dan inovatif.[54] ini hanya dapat dilakukan oleh guru yang memiliki tingkat kreativitas tinggi. Mereka harus mampu memanfaatkan kemampuan kreatif mereka dalam mengajar matematika dengan berbagai pendekatan, serta memiliki kesadaran untuk mengakomodasi perbedaan dalam cara siswa berpikir.[55]

4. Indikator Pemecahan Masalah Matematika

Tujuan memberikan masalah dalam pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah. Mengingat siswa memiliki latar belakang dan pengalaman yang beragam, pendekatan pembelajaran harus memungkinkan variasi dalam

---

[49] K.H Kim, 'The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking', *The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking*, 32.4 (2011), 285–95.
[50] R.J. Sternberg and T.I. Lubart, *The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms. In R.J. Sternberg (Ed.), Handbook of Creativity* (Cambridge University Press, 1999).
[51] Cropley.
[52] M.A Runco, 'Education for Creative Potential', *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47.3 (2003), 317–24.
[53] J Mason, *Researching Your Own Practice: The Discipline of Noticing.* (Routledge, 2002).
[54] Amabile, *The Social Psychology of Creativity*.
[55] Ifada Novikasari, *Keterampilan Berpikir Matematika* (Saizu Publisher, 2022).

cara mereka memecahkan masalah. Indikator pemecahan masalah matematika menurut NCTM[56] diantanya adalah:

a. Mengideantifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan.
b. Merumuskan masalah matematik atau menyusun model matematika.
c. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau diluar matematika.
d. Menjelaskan hasil sesuai permasalahan.
e. Menggunakan matematika secara bermakna.

Indikator pemecahan masalah matematika, berdasarkan NCTM, mencakup kemampuan mengidentifikasi informasi yang diketahui dan dibutuhkan, merumuskan atau memodelkan masalah matematika, menerapkan strategi penyelesaian untuk berbagai jenis masalah, menjelaskan hasil sesuai konteks masalah, serta menggunakan matematika secara bermakna. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang dan pengalaman mereka.

5. Indikator *Self-Efficacay* Matematika

Self-efficacy dalam konteks matematika mengacu pada keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengatasi tugas matematika, menyelesaikan masalah, dan menguasai konsep matematika [57] Berikut adalah indikator *self-efficacy* matematika:

a. Keyakinan Diri dalam Kemampuan Memahami Konsep Matematika: Ini mencakup keyakinan individu terhadap kemampuannya memahami dan menguasai konsep-konsep matematika.
b. Keyakinan Diri dalam Menyelesaikan Soal Matematika: Ini menggambarkan keyakinan individu terhadap kemampuannya menyelesaikan soal-soal matematika dengan berbagai tingkat kesulitan.

---

[56] NCTM, *Principles and Standards for School Mathematics Education* (Reston, VA: NCTM, 2000).
[57] Albert Bandura, *Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. Psychological Review* (Psychological Review, 84(2), 191-215., 1977).

c. Keyakinan Diri dalam Penggunaan Strategi Pemecahan Masalah: Ini melibatkan keyakinan individu dalam menggunakan strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah matematika.
d. Keyakinan Diri dalam Berkomunikasi dan Memperjuangkan Pemahaman Matematika: Ini mencakup keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam berkomunikasi, mempertanyakan, dan memperjuangkan pemahaman mereka tentang matematika.

Indikator *self-efficacy* matematika mencerminkan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam memahami konsep matematika, menyelesaikan soal dengan berbagai tingkat kesulitan, menerapkan strategi pemecahan masalah yang tepat, serta berkomunikasi dan memperjuangkan pemahaman matematika. Keyakinan diri ini memainkan peran penting dalam meningkatkan kepercayaan diri individu dalam menghadapi tugas-tugas matematika, yang pada gilirannya dapat memperkuat kemampuan dan pencapaian mereka dalam bidang matematika.

6. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika.

Siswa sering menghadapi berbagai kesulitan dalam pembelajaran Matematika. Berikut ini adalah beberapa kesulitan umum yang dapat dihadapi siswa:

a. Kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak, seperti pecahan, bilangan negatif, dan konsep aljabar.[58]
b. Kesulitan dalam mengembangkan pemahaman spasial dan geometri, seperti memvisualisasikan bentuk-bentuk tiga dimensi atau memahami konsep simetri.[59]
c. Kesulitan dalam menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari dan memahami relevansinya.[60]

---

[58] C. Kieran, *Learning and Teaching Algebra at the Middle School through College Levels: Building Meaning for Symbols and Their Manipulation. In Lester, F. K. Jr. (Ed.), Second Handbook of Research on Mathematics Teaching and Learning* . (Charlotte, NC: Information Age Publishing., 2007).

[59] D. H. Clements and J. Sarama, *Learning and Teaching Early Math: The Learning Trajectories Approach.* (New York: Routledge., 2009).

d. Kesulitan dalam menerapkan strategi pemecahan masalah, seperti pemodelan matematika, mengidentifikasi informasi yang relevan, atau merencanakan langkah-langkah solusi.[61]

Siswa sering menghadapi berbagai kesulitan dalam pembelajaran matematika, seperti kesulitan memahami konsep abstrak seperti pecahan, bilangan negatif, dan aljabar, serta dalam memahami konsep spasial dan geometri, seperti memvisualisasikan bentuk tiga dimensi atau memahami simetri. Selain itu, mereka juga menghadapi tantangan dalam menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari dan relevansinya. Kesulitan lainnya mencakup penerapan strategi pemecahan masalah, seperti pemodelan matematika, mengidentifikasi informasi relevan, dan merencanakan langkah-langkah solusi yang tepat. Semua hambatan ini dapat memengaruhi pemahaman dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dimenasi Metakognitif yang ditulis oleh Ekayanti Nur Anix penelitian ini Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi apakah metakognitif berperan sebagai mediator antara *self-efficacy* dan kemampuan pemecahan masalah. Sampel penelitian terdiri dari 295 siswa kelas XI IPS di SMA Negeri Kota Cirebon. Metode penelitian yang digunakan adalah survei eksplanatori dengan teknik analisis mediasi berbasis regresi. Peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data mengenai metakognitif dan *self-efficacy*, sedangkan untuk mengumpulkan data kemampuan pemecahan masalah, digunakan tes berupa soal ekonomi yang melibatkan kompetensi menganalisis perpajakan dalam pembangunan ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Tingkat *self-efficacy*, metakognitif, dan kemampuan pemecahan masalah siswa tergolong

---

[60] R. K. Vukovic and N. K Lesaux, 'The Relationship between Mathematical Language and Mathematics Performance among Bilinguals.', *Journal of Educational Psychology*, 105.3 (2013), 851-859.

[61] L. Verschaffel, B. Greer, and E. De Corte, *Making Sense of Word Problems*. (Lisse, The Netherlands: Lisse, The Netherlands: Swets & Zeitlinger.Swets & Zeitlinger., 2007).

tinggi. *Self-efficacy* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah. Metakognitif memediasi pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah. Implikasi dari penelitian ini adalah guru perlu mendorong siswa untuk meningkatkan *self-efficacy* dan metakognitif agar mereka dapat lebih baik dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran ekonomi. [62]

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ekayanti Nur Anix adalah Fokus pada *Self-Efficacy*: Kedua penelitian mengkaji pengaruh *self-efficacy* (keyakinan diri terhadap kemampuan untuk menyelesaikan tugas atau tantangan) terhadap aspek-aspek kemampuan siswa. Kemampuan Pemecahan Masalah: Kedua penelitian sama-sama mengkaji kemampuan pemecahan masalah siswa sebagai salah satu variabel terikatnya. Metodologi Penelitian: Keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang serupa, seperti pengumpulan data melalui angket atau tes untuk mengukur *self-efficacy* dan kemampuan siswa. Hubungan Antar Variabel: Sama-sama meneliti hubungan antara variabel psikologis (self-efficacy) dengan kemampuan kognitif (pemecahan masalah atau berpikir kreatif). Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Mata Pelajaran yang Diuji: Penelitian pertama berfokus pada mata pelajaran Ekonomi dan melihat pengaruh *self-efficacy* dalam konteks dimensi metakognitif. Penelitian kedua berfokus pada mata pelajaran Matematika di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), dengan fokus tambahan pada kemampuan berpikir kreatif selain kemampuan pemecahan masalah. Dimensi Kognitif yang Diteliti: Penelitian pertama lebih spesifik pada dimensi metakognitif, yang berkaitan dengan kesadaran siswa akan proses berpikir mereka sendiri dalam memecahkan masalah ekonomi. Penelitian kedua melibatkan kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu variabel yang diteliti di samping pemecahan masalah, yang tidak muncul dalam penelitian pertama. Populasi Siswa: Penelitian pertama tidak secara spesifik menyebut tingkat pendidikan, tetapi konteksnya pada mata pelajaran ekonomi

[62] Nur Anix, Ekayanti, 'Pengaruh *Self-efficacy* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dimediasi Metakognitif', *Progress in Retinal and Eye Research*, 561.3 (2019), S2–3.

mengindikasikan siswa SMA atau perguruan tinggi. Penelitian kedua berfokus pada siswa MI (Madrasah Ibtidaiyah) di Kecamatan Cipari, yang merupakan tingkat pendidikan dasar. Aspek Pemikiran Kritis vs. Kreatif: Penelitian pertama tampaknya lebih mengarah pada pemikiran kritis dan analitis dalam konteks metakognitif ekonomi. Penelitian kedua lebih menekankan pada pemikiran kreatif, yang relevan dengan pemecahan masalah dalam konteks matematika. Lingkup Variabel Terikat: Penelitian pertama hanya meneliti kemampuan pemecahan masalah. Penelitian kedua mencakup dua variabel terikat, yaitu kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah.

Penelitian yang berjudul Pengaruh Efikasi Diri (*Self-Efficacy*) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika yang dilakukan oleh Ipah Kholivah dan Huri Suhendri Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Penelitian ini menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 181 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan tes dengan total sampel sebanyak 65 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak dan proporsional (*Proportionate Stratified Random Sampling*). Pengukuran data dan pengumpulan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika menggunakan instrumen tertulis berupa esai. Sebelumnya, instrumen tersebut telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan kemampuan membedakan sehingga kemudian dilakukan uji kebutuhan analisis data. Berdasarkan uji hipotesis penelitian, hasilnya adalah perhitungan t > t tabel, yaitu 2,49 > 1,998, sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.[63]

Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Lingkup Kemampuan yang Diteliti: Penelitian pertama hanya berfokus pada pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian kedua selain

[63] Ipah Kholivah and Huri Suhendri, 'Pengaruh Efikasi Diri (*Self Efficacy*) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *Universitas Indraprasta PGRI, Kholivahassegaf@yahoo.Co.Id Journal of Instructional Development Research*, 1.2 (2020).

mengkaji kemampuan pemecahan masalah, juga memasukkan kemampuan berpikir kreatif dalam konteks matematika. Dengan demikian, penelitian kedua memiliki lingkup yang lebih luas dibandingkan yang pertama. Konteks Spesifik Lokasi Penelitian: Penelitian pertama lebih umum dalam hal lokasi atau lingkup yang tidak disebutkan secara spesifik. Penelitian kedua lebih spesifik, dilakukan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kecamatan Cipari, sehingga settingnya lebih terarah pada suatu wilayah tertentu. Subjek Penelitian yang Lebih Khusus: Penelitian pertama tampaknya bisa dilakukan di berbagai jenjang pendidikan tanpa spesifikasi jelas tentang subjek siswa. Penelitian kedua secara spesifik berfokus pada siswa MI, yakni jenjang sekolah dasar berbasis Islam, di wilayah Cipari. Aspek Kreativitas dalam Berpikir: Penelitian pertama hanya meneliti kemampuan pemecahan masalah. Penelitian kedua menambahkan dimensi berpikir kreatif, sehingga cakupan yang dianalisis lebih kompleks dengan menggabungkan aspek pemecahan masalah dan kreativitas dalam berpikir. Sementara persamaan kedua penelitaian tersebut adalah Topik Utama: *Self-Efficacy:* Kedua penelitian sama-sama mengkaji pengaruh *self-efficacy* atau efikasi diri terhadap kemampuan siswa, terutama dalam konteks matematika. *Self-efficacy* merupakan kepercayaan diri seseorang dalam kemampuannya untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu, yang dalam kedua penelitian ini diterapkan pada kemampuan siswa dalam belajar matematika. Subjek Penelitian: Siswa Kedua penelitian memfokuskan subjeknya pada siswa, meskipun penelitian kedua lebih spesifik pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kecamatan Cipari. Keterkaitan dengan Matematika. Kedua penelitian mempelajari pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan matematika, dengan penekanan pada bagaimana *self-efficacy* berperan dalam proses penyelesaian masalah matematika. Fokus pada Kemampuan Pemecahan Masalah. Kemampuan pemecahan masalah matematika menjadi salah satu aspek yang dikaji dalam kedua penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa keduanya melihat pentingnya *self-efficacy* dalam memengaruhi kemampuan siswa menyelesaikan masalah yang kompleks dalam matematika.

Penelitian yang berjudul Pengaruh Berfikir Kreatif dan Percaya Diri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika yang dilakukan oleh Mufliah, Kasih Haryo Basuki, dan Indah Lestari Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh berpikir kreatif dan percaya diri terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian ini dilakukan pada SMP Islam Al Kautsar Klapanunggal Bogor. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan metode survei. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mencari nilai rata-rata, modus, median, dan simpangan baku. Uji Persyaratan Analisis data meliputi Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Uji Multikolinieritas. Teknik pengujian Hipotesis Penelitian yang digunakan adalah analisis regresi dan korelasi ganda. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 60 peserta didik. Hasil pengujian regresi ganda diperoleh nilai F = 32,167 dan Sig = 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa koefisien regresi tersebut signifikan. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan Berpikir Kreatif dan Percaya Diri secara bersama-sama terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. [64]

Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel Psikologis yang Diukur: Penelitian pertama berfokus pada berpikir kreatif dan percaya diri sebagai variabel yang memengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian kedua berfokus pada *self-efficacy* sebagai variabel utama yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Kompleksitas Variabel: Penelitian pertama menganalisis hubungan antara dua variabel independen (berpikir kreatif dan percaya diri) dengan satu variabel dependen (kemampuan pemecahan masalah). Penelitian kedua melibatkan *self-efficacy* sebagai variabel independen yang memengaruhi dua variabel dependen (berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah). Konteks Geografis: Penelitian pertama lebih umum dan tidak disebutkan lokasi spesifiknya. Penelitian kedua secara spesifik dilakukan pada siswa MI di Kecamatan Cipari, sehingga ada konteks geografis

[64] Mualifah Mualifah, Kasih Haryo Basuki, and Indah Lestari, 'Pengaruh Berpikir Kreatif dan Percaya Diri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5.2 (2020) <https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i2.5312>.

yang lebih jelas dan spesifik. Kerangka Teoritis: Penelitian pertama lebih menitikberatkan pada peran percaya diri sebagai salah satu faktor penentu. Penelitian kedua lebih fokus pada *self-efficacy* sebagai faktor psikologis kunci yang diyakini memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa. Persamaan kedua penelitian tersebut adalah Topik Utama: Kedua penelitian fokus pada kemampuan pemecahan masalah matematika sebagai variabel yang dianalisis. Subjek Penelitian: Keduanya melibatkan siswa sebagai partisipan penelitian, dengan fokus pada siswa yang berhubungan dengan kemampuan matematika. Variabel Kreativitas Berpikir: Kedua penelitian meneliti hubungan antara berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Kaitan Psikologis: Sama-sama melibatkan aspek psikologis siswa, baik dalam bentuk percaya diri *atau self-efficacy,* yang mempengaruhi proses belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah. Konteks Pendidikan Matematika: Kedua penelitian mengkaji kemampuan pemecahan masalah matematika dalam konteks pendidikan sekolah dasar, khususnya di tingkat MI (Madrasah Ibtidaiyah).

Penelitian yang berjudul Pengaruh *Self Efficacy* dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa oleh Niken Wahyuningtyas, dan Lela Febrianingsih, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti hubungan antara *self efficacy* dan motivasi dengan hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol. Penelitian ini menggunakan pendekatan survei dengan metode kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket *self efficacy* dan angket motivasi, sedangkan data hasil belajar matematika diperoleh melalui dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan metode statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, termasuk regresi linear sederhana dan regresi berganda. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji F secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara *self efficacy* dan motivasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol. Secara individual, *self efficacy* juga tidak memiliki pengaruh

signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa, begitu pula dengan motivasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor lain yang tidak diteliti mungkin mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.[65]

Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel Dependen: Penelitian pertama mengukur hasil belajar Matematika siswa, yang biasanya diukur melalui nilai atau prestasi akademik dalam mata pelajaran Matematika. Penelitian kedua mengukur kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah, yang lebih spesifik pada keterampilan kognitif dalam Matematika, bukan hanya sekadar nilai belajar. Variabel Lain yang Diuji: Penelitian pertama juga menambahkan motivasi sebagai variabel independen yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian kedua hanya fokus pada *self-efficacy* tanpa memasukkan motivasi sebagai variabel tambahan. Konteks Wilayah: Penelitian kedua spesifik meneliti siswa di MI Kecamatan Cipari, sementara penelitian pertama tidak menyebutkan lokasi yang spesifik, hanya menyebutkan pengaruh secara umum. Cakupan Keterampilan Matematika: Penelitian pertama lebih umum melihat hasil belajar Matematika secara keseluruhan. Penelitian kedua fokus pada keterampilan spesifik dalam Matematika, yaitu kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah. Persamaan kedua penelitian tersebut adalah Topik Utama: Kedua penelitian membahas pengaruh *self-efficacy* (keyakinan diri) terhadap prestasi atau keterampilan siswa dalam bidang Matematika. Variabel *Self-Efficacy*: Sama-sama menggunakan *self-efficacy* sebagai variabel independen (bebas) yang dihipotesiskan berpengaruh terhadap hasil belajar atau kemampuan siswa. Mata Pelajaran: Fokus pada pelajaran Matematika sebagai subjek yang diukur dalam konteks penelitian. Sasaran Penelitian: Keduanya meneliti siswa di jenjang pendidikan dasar (siswa MI atau siswa secara umum), sehingga rentang usia responden relatif mirip. Tujuan Penelitian: Ingin mengetahui pengaruh dari faktor psikologis (motivasi atau *self-efficacy*) terhadap performa siswa dalam aspek Matematika.

[65] Niken Wahyuningtyas and Lela Febrianingsih, 'Pengaruh *Self Efficacy* dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa', *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 4.1 (2018) <https://doi.org/10.29100/jp2m.v4i1.1777>.

Penelitian yang berjudul Pengaruh *self efficacy* dan pengasuhan orang tua terhadap kepercayaan diri siswa, oleh Chairunnisa Pangestu, Hieronimus Sujati dan Herwin Herwin Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi pengaruh parsial *self efficacy* dan pengasuhan orang tua terhadap sikap percaya diri siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Populasi penelitian terdiri dari siswa SD di Kecamatan Kotagede, Yogyakarta, yang berjumlah 3941 siswa. Sampel penelitian sebanyak 363 siswa ditentukan menggunakan metode Slovin. Pengumpulan data dilakukan melalui skala kepercayaan diri, skala *self efficacy*, dan skala pengasuhan orang tua. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas. Teknik analisis data yang digunakan meliputi korelasi parsial dan regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial, *self efficacy* memiliki pengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri siswa. Selain itu, pengasuhan orang tua juga memiliki pengaruh signifikan secara parsial terhadap kepercayaan diri siswa. Secara simultan, *self efficacy* dan pengasuhan orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepercayaan diri siswa, dengan kontribusi sebesar 35,5%. Kesimpulannya, *self efficacy* dan pengasuhan orang tua memiliki peran penting dalam membentuk sikap percaya diri siswa. Faktor-faktor tersebut saling berhubungan dan berkontribusi terhadap kepercayaan diri siswa. [66]

Persamaan kedua penelitian tersebut adalah Topik *Self-Efficacy*: Kedua penelitian sama-sama meneliti tentang *self-efficacy* atau keyakinan diri dalam konteks siswa. *Self-efficacy* merupakan variabel utama yang diteliti dalam kedua penelitian. Populasi Penelitian: Kedua penelitian berfokus pada siswa sebagai subjek, meskipun pada penelitian kedua subjeknya lebih spesifik pada siswa MI di Kecamatan Cipari. Tujuan Penelitian: Kedua penelitian memiliki tujuan untuk melihat pengaruh *self-efficacy*, namun diterapkan dalam konteks yang berbeda (kepercayaan diri vs kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah). Metode Penelitian: Kedua penelitian kemungkinan besar

[66] Chairunnisa Pangestu, Hieronimus Sujati, and Herwin Herwin, 'Pengaruh *Self Efficacy* Dan Pengasuhan Orang Tua Terhadap Kepercayaan Diri Siswa', *FOUNDASIA*, 11.1 (2020) <https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i1.32600>.

menggunakan metode kuantitatif, karena ingin melihat pengaruh variabel bebas (*self-efficacy*) terhadap variabel terikat lainnya (kepercayaan diri atau kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah). Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel Terkait: Pada penelitian pertama, selain *self-efficacy*, ada variabel lain yaitu pengasuhan orang tua. Penelitian ini meneliti bagaimana kedua faktor tersebut mempengaruhi kepercayaan diri siswa. Pada penelitian kedua, *self-efficacy* dilihat dari pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian ini lebih fokus pada aspek akademik dan keterampilan kognitif siswa. Aspek yang Diteliti: Penelitian pertama menitikberatkan pada kepercayaan diri siswa yang merupakan aspek psikologis. Penelitian kedua lebih fokus pada kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah, yang berkaitan dengan aspek kognitif dan akademik, khususnya dalam bidang matematika. Konteks Subjek: Penelitian pertama mungkin memiliki lingkup yang lebih umum dalam populasi siswa di berbagai sekolah. Penelitian kedua berfokus secara spesifik pada siswa MI di Kecamatan Cipari, dan konteksnya adalah kemampuan matematika. Fokus Hasil Penelitian: Hasil dari penelitian pertama diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hubungan antara *self-efficacy* dan pola pengasuhan terhadap rasa percaya diri siswa secara keseluruhan. Hasil penelitian kedua lebih diarahkan pada peningkatan kemampuan akademik siswa, khususnya dalam hal berpikir kreatif dan memecahkan masalah matematika.

Penelitian yang berjudul Pengaruh Efikasi Diri dan Kemandirian Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika oleh Dwi Pratiwi, Mamik Suendarti, & Hasbullah. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak langsung efikasi diri terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, dampak langsung kemandirian belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, dampak langsung efikasi diri dan kemandirian belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, serta dampak tidak langsung efikasi diri terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika melalui kemandirian belajar

siswa. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode survei korelasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri di Kabupaten Tangerang dengan populasi sejumlah 1005 siswa dan sampel penelitian berjumlah 100 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan multistage random sampling. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik deskriptif dengan uji persyaratan analisis data dan uji hipotesis dengan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan antara efikasi diri dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Selain itu, terdapat pula pengaruh langsung yang signifikan antara kemandirian belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Efikasi diri dan kemandirian belajar siswa secara bersama-sama juga memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Terakhir, terdapat pengaruh tidak langsung yang signifikan antara efikasi diri dan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa efikasi diri dan kemandirian belajar siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika. Keduanya memiliki pengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. [67]

Persamaan kedua penelitian tersebut adalah Topik Utama: Kedua penelitian membahas *self-efficacy* (efikasi diri) sebagai salah satu variabel utama yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.Subjek Matematika: Keduanya fokus pada pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil pembelajaran dalam konteks matematika, terutama kemampuan pemecahan masalah. Pendekatan Kognitif: Kedua penelitian berfokus pada aspek kognitif siswa, yakni bagaimana keyakinan diri *(self-efficacy*) berpengaruh pada kemampuan intelektual, baik dalam pemecahan masalah maupun berpikir kreatif. Jenis Metode: keduanya menggunakan metode kuantitatif atau kombinasi metode penelitian yang melibatkan pengukuran

[67] Dwi Pratiwi, Mamik Suendarti, and Hasbullah Hasbullah, 'Pengaruh Efikasi Diri Dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5.1 (2019) <https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i1.5083>.

variabel *self-efficacy* dan hasil belajar matematika. Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel Tergantung: Penelitian pertama berfokus pada efikasi diri dan kemandirian belajar sebagai variabel independen yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian kedua hanya menyoroti *self-efficacy* sebagai variabel independen, namun juga meneliti dua hasil, yaitu kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Ruang Lingkup Hasil: Penelitian pertama hanya membahas kemampuan pemecahan masalah. Penelitian kedua mencakup kemampuan berpikir kreatif selain kemampuan pemecahan masalah. Subjek Penelitian: Penelitian pertama mungkin dilakukan pada jenjang pendidikan yang lebih umum atau tidak spesifik. Penelitian kedua secara khusus mengambil sampel siswa di MI Kecamatan Cipari, sehingga lebih fokus pada konteks siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) di wilayah tersebut. Kemandirian Belajar: Hanya penelitian pertama yang memasukkan kemandirian belajar sebagai variabel independen tambahan, yang tidak ada dalam penelitian kedua.

Penelitian yang berjudul Pengaruh *Self Efficacy* dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Seiswa oleh Arjun Yoga Pratama, Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh *self-efficacy* terhadap berpikir kritis matematis, pengaruh motivasi belajar terhadap berpikir kritis matematis, serta pengaruh *self-efficacy* dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap berpikir kritis matematis pada siswa SMPN 7 Kota Serang. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif korelasional. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VIII SMPN 7 Kota Serang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan tes. Validitas butir instrumen diuji menggunakan korelasi Product Moment, sementara reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik *Alpha Cronbach.* Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS 20.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh parsial yang signifikan antara *self-efficacy* dan berpikir kritis matematis dengan kontribusi sebesar 16%. (2) Tidak terdapat pengaruh parsial yang signifikan antara motivasi belajar dan berpikir kritis matematis dengan kontribusi sebesar 1,1%. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan secara

bersama-sama antara *self-efficacy* dan motivasi belajar terhadap berpikir kritis matematis dengan kontribusi sebesar 20,3%, sementara sisanya sebesar 79,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap berpikir kritis matematis, sedangkan motivasi belajar tidak memiliki pengaruh signifikan secara parsial. Namun, ketika *self-efficacy* dan motivasi belajar digabungkan, keduanya memiliki pengaruh signifikan terhadap berpikir kritis matematis.[68]

Persamaan kedua penelitian tersebut adalah Topik Utama: Kedua penelitian berfokus pada *self-efficacy* atau kepercayaan diri siswa dalam kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu, khususnya dalam pembelajaran matematika. Konteks Matematika: Keduanya meneliti pengaruh *self-efficacy* terhadap aspek-aspek kemampuan matematika siswa. Penelitian pertama menekankan kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian kedua berfokus pada kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Variabel Utama (*Self-Efficacy*): *Self-efficacy* sebagai variabel bebas (independen) adalah elemen yang sama-sama digunakan dalam kedua penelitian sebagai faktor yang mempengaruhi kemampuan matematika siswa. Tujuan Penelitian: Kedua penelitian bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara *self-efficacy* dengan kemampuan matematika siswa, baik itu kemampuan berpikir kritis maupun kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel Dependen (Kemampuan yang Diteliti): Penelitian pertama berfokus pada kemampuan berpikir kritis matematis, sedangkan penelitian kedua lebih luas, yaitu mencakup kemampuan berpikir kreatif serta kemampuan pemecahan masalah. Variabel Lain: Pada penelitian pertama, terdapat variabel tambahan berupa motivasi belajar yang juga dianggap mempengaruhi kemampuan berpikir kritis matematis. Sementara pada penelitian kedua, motivasi belajar tidak dibahas; penelitian ini fokus pada *self-efficacy* dan hubungannya dengan

[68] Arjun Yoga Pratama, 'Pengaruh *Self- Efficacy* dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa', *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 5.1 (2023) <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v5i1.23021>.

dua kemampuan yang berbeda (berpikir kreatif dan pemecahan masalah). Subjek Penelitian: Penelitian kedua secara spesifik dilakukan pada siswa MI di Kecamatan Cipari, sedangkan penelitian pertama tidak secara eksplisit menyebutkan subjek atau lokasinya secara detail (asumsi umumnya penelitian dilakukan pada siswa, tetapi mungkin tidak terbatas pada satu daerah). Jenis Kemampuan Matematika: Penelitian pertama menekankan berpikir kritis matematis, yang mengarah pada kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen yang valid secara matematis. Penelitian kedua menekankan pada berpikir kreatif (kemampuan menemukan solusi baru atau inovatif) serta kemampuan pemecahan masalah (kemampuan menerapkan konsep matematika dalam situasi yang beragam).

Penelitian yang berjudul Pengaruh *Self-Efficacy* Dan Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smp oleh Siti Umaroh, Yuyu Yuhana, dan Aan Hendrayana, Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Cikande pada tahun ajaran 2019/2020 dengan tujuan untuk menguji pengaruh *self-efficacy* dan kecemasan matematika terhadap kemampuan penalaran matematis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 158 siswa yang berasal dari lima kelas. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Cikande yang berjumlah 291 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes kemampuan penalaran matematis, skala *self-efficacy*, dan skala kecemasan matematika. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan penalaran matematis siswa, serta uji regresi linear berganda untuk melihat pengaruh *self-efficacy* dan kecemasan matematika secara bersama-sama terhadap kemampuan penalaran matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *self-efficacy* dan kemampuan penalaran matematis siswa sebesar 8,11%. Namun, tidak ditemukan adanya pengaruh negatif dan signifikan antara kecemasan matematika dan kemampuan penalaran matematis siswa. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan

antara *self-efficacy* dan kecemasan matematika secara bersama-sama terhadap kemampuan penalaran matematis siswa sebesar 9,74%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan penalaran matematis siswa, sedangkan kecemasan matematika tidak memiliki pengaruh negatif terhadap kemampuan penalaran matematis siswa. Selain itu, *self-efficacy* dan kecemasan matematika secara bersama-sama juga memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan penalaran matematis siswa. [69]

Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Tingkat Pendidikan: Penelitian pertama: Fokus pada siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama). Penelitian kedua: Fokus pada siswa MI (Madrasah Ibtidaiyah) atau setara dengan tingkat SD. Variabel Dependen: Penelitian pertama: Mengukur kemampuan penalaran matematis, yang menekankan pada logika dan proses berpikir kritis dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Penelitian kedua: Mengukur dua aspek, yaitu kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Berpikir kreatif menekankan pada aspek inovasi dalam penyelesaian masalah, sementara kemampuan pemecahan masalah lebih pada menemukan solusi untuk masalah tertentu. Variabel Independen Lainnya: Penelitian pertama: Selain *self-efficacy*, variabel independennya adalah kecemasan matematika, yang merujuk pada perasaan cemas atau takut yang dialami siswa saat belajar matematika. Penelitian kedua: Hanya meneliti pengaruh *self-efficacy* tanpa menggabungkan dengan kecemasan matematika. Lokasi Penelitian: Penelitian pertama: Tidak disebutkan spesifik lokasinya, tetapi untuk tingkat SMP. Penelitian kedua: Dilakukan di Kecamatan Cipari, fokus pada siswa MI di daerah tersebut. Persamaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel *Self-Efficacy*: Kedua penelitian menguji pengaruh self-efficacy atau keyakinan diri terhadap kemampuan individu dalam menyelesaikan tugas tertentu (dalam konteks ini adalah tugas matematika). Bidang Matematika: Kedua penelitian fokus pada

[69] Siti Umaroh, Yuyu Yuhana, and Aan Hendrayana, 'Pengaruh *Self-Efficacy* Dan Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smp', *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 1.1 (2020).

kemampuan matematika, meskipun pendekatannya berbeda (penalaran, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah). Tujuan Penelitian: Kedua penelitian bertujuan untuk melihat bagaimana faktor psikologis seperti *self-efficacy* mempengaruhi performa siswa dalam memahami dan mengerjakan soal-soal matematika. Metode Umum: Meskipun mungkin memiliki metode analisis yang berbeda, kedua penelitian ini berpotensi menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh variabel terhadap kemampuan matematika siswa.

Penelitian yang berjudul Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa oleh Yenti, Suaedi, dan Ma'rufi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *ex post facto* dengan sampel sebanyak 60 siswa dari kelas X di SMKN 4 Luwu yang dipilih secara acak. Variabel penelitian terdiri dari kemampuan pemecahan masalah dan kecerdasan emosional sebagai variabel independen, dan kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel dependen. Instrumen penelitian terdiri dari tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif, serta angket kecerdasan emosional. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial, dan regresi linier berganda untuk menguji pengaruh secara simultan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif sebesar 26,8%. Selain itu, terdapat pengaruh signifikan antara kecerdasan emosional dan kemampuan berpikir kreatif sebesar 10,1%. Selanjutnya, terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama antara kemampuan pemecahan masalah dan kecerdasan emosional terhadap kemampuan berpikir kreatif sebesar 28,9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kecerdasan emosional siswa dalam memecahkan masalah, maka kemampuan berpikir kreatif siswa juga akan semakin tinggi. [70]

[70] Yenti Yenti, Suaedi Suaedi, and Ma'rufi, 'Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kemampuan Berpikir Kratif Siswa', *Proximal: Jurnal Penelitian*

Persamaan kedua penelitian tersebut adalah Tujuan Penelitian: Kedua penelitian berfokus pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian pertama melihat pengaruh kemampuan pemecahan masalah dan kecerdasan emosional, sementara penelitian kedua meneliti pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika. Keduanya sama-sama ingin mengetahui faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Variabel yang Terlibat: Kedua penelitian melibatkan variabel kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah sebagai aspek yang dinilai. Penelitian pertama mencantumkan kemampuan pemecahan masalah sebagai variabel independen, sedangkan pada penelitian kedua, kemampuan pemecahan masalah menjadi bagian dari hasil yang dipengaruhi oleh *self-efficacy*. Populasi dan Subjek: Meskipun populasi berbeda, kedua penelitian ini sama-sama menyasar siswa sebagai subjek penelitian, dengan fokus pada keterampilan kognitif siswa. Tipe Penelitian: Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah). Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel Bebas: Penelitian pertama: Kemampuan pemecahan masalah dan kecerdasan emosional sebagai variabel independen yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif. Penelitian kedua: *Self-efficacy* sebagai variabel independen yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika. Fokus pada Mata Pelajaran:Penelitian pertama: Tidak secara spesifik membahas mata pelajaran tertentu, fokus utamanya adalah kemampuan berpikir kreatif secara umum. Penelitian kedua: Fokus pada kemampuan pemecahan masalah matematika, dengan target penelitian pada siswa MI di Kecamatan Cipari. Konteks Emosional dan Psikologis: Penelitian pertama menambahkan kecerdasan emosional sebagai salah satu variabel yang berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif, menekankan pada aspek psikologis siswa dalam proses berpikir kreatif. Penelitian kedua lebih

---

Matematika Dan Pendidikan Matematika, 5.1 (2022)
<https://doi.org/10.30605/proximal.v5i1.1389>.Bandura, *Self-Efficacy: The Exercise of Control*.

menekankan pada *self-efficacy* atau keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka sendiri dalam menyelesaikan masalah, yang lebih spesifik pada aspek kepercayaan diri. Lokasi dan Subjek Penelitian: Penelitian pertama tidak secara eksplisit menyebutkan lokasi atau jenis sekolah yang menjadi subjek penelitian. Penelitian kedua dilakukan pada siswa MI (Madrasah Ibtidaiyah) di Kecamatan Cipari, dengan subjek yang lebih terfokus pada siswa di lembaga pendidikan Islam dasar.

Penelitian yang berjudul Pengaruh *Self Confidence* dan *Self-Efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP oleh Tamia Septiani, Muhammad Abdussalam Hudanagara, Heris Hendriana,dan Ika Wahyu Anita. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendalami pengaruh *self-confidence* dan *self-efficacy* secara bersama-sama terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP. Populasi penelitian ini adalah siswa SMP di Kota Cimahi. Instrumen yang digunakan terdiri dari tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang terdiri dari enam soal, serta angket self-confidenc dan *self-efficacy* siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi ganda. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh *self-confidence* dan *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP. [71]

Persamaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel *Self-Efficacy:* Kedua penelitian sama-sama menggunakan *self-efficacy* sebagai variabel independen yang ingin diuji pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kreatif atau kemampuan matematis lainnya. *Self-efficacy* berkaitan dengan keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang berkaitan dengan matematika. Tujuan Penelitian: Kedua penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Ini berarti bahwa kedua penelitian ingin memahami bagaimana keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka mempengaruhi kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika.

[71] Tamia Septiani and others, 'Pengaruh *Self Confident* dan *Self- Efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kratif Matematis Siswa SMP', *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1.2 (2018) <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i2.p185-192>.

Fokus pada Kemampuan Matematis: Baik penelitian pertama maupun kedua meneliti kemampuan berpikir kreatif dalam konteks matematika. Keduanya berfokus pada domain pendidikan matematika dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman bagaimana aspek psikologis siswa memengaruhi kemampuan matematis mereka. Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah Variabel Tambahan (*Self-Confidence* vs Kemampuan Pemecahan Masalah): Penelitian pertama menambahkan *self-confidence* (kepercayaan diri) sebagai variabel independen lain yang ingin diteliti bersama *self-efficacy*. *Self-confidence* mengukur tingkat keyakinan siswa secara umum dalam berbagai situasi, termasuk saat menghadapi tantangan matematis. Sementara itu, penelitian kedua meneliti kemampuan pemecahan masalah matematika selain kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan pemecahan masalah matematis mencakup keterampilan analitis untuk memecahkan masalah dengan solusi yang tepat, yang merupakan dimensi berbeda dari kemampuan berpikir kreatif. Tingkat Pendidikan Siswa: Penelitian pertama dilakukan pada siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama), yang berarti siswa berada dalam rentang usia remaja awal, dengan tingkat tantangan matematis yang lebih kompleks. Penelitian kedua dilakukan pada siswa MI (Madrasah Ibtidaiyah), yang setara dengan sekolah dasar (SD), di mana siswa lebih muda dan tantangan matematisnya lebih sederhana dibandingkan dengan siswa SMP. Lokasi Penelitian: Penelitian pertama tidak spesifik mengenai lokasi kecuali disebutkan pada tingkat SMP. Penelitian kedua secara spesifik dilakukan di Kecamatan Cipari, yang mencakup konteks lokal yang lebih sempit, mungkin dengan kondisi sosial atau pendidikan tertentu yang mempengaruhi hasil penelitian.

F. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah dalam matematika pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap. Kerangka berpikir penelitian ini dibangun atas dasar teori dan temuan empiris

yang mengaitkan *self-efficacy* dengan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks matematika.

Self-efficacy, yang diartikan sebagai keyakinan individu terhadap kemampuan diri dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu, memiliki peranan penting dalam proses belajar. Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* mempengaruhi cara seseorang memotivasi dirinya, berpikir, dan berperilaku dalam menghadapi tantangan [72] Dalam konteks pembelajaran matematika, *self-efficacy* yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih berani menghadapi soal-soal yang sulit, berusaha menemukan solusi kreatif, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan.

Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, melihat hubungan-hubungan yang tidak lazim, dan memecahkan masalah dengan cara yang inovatif. Kemampuan ini sangat penting untuk menghadapi tantangan dalam matematika yang sering kali membutuhkan pemikiran di luar kebiasaan (*out-of-the-box thinking*).

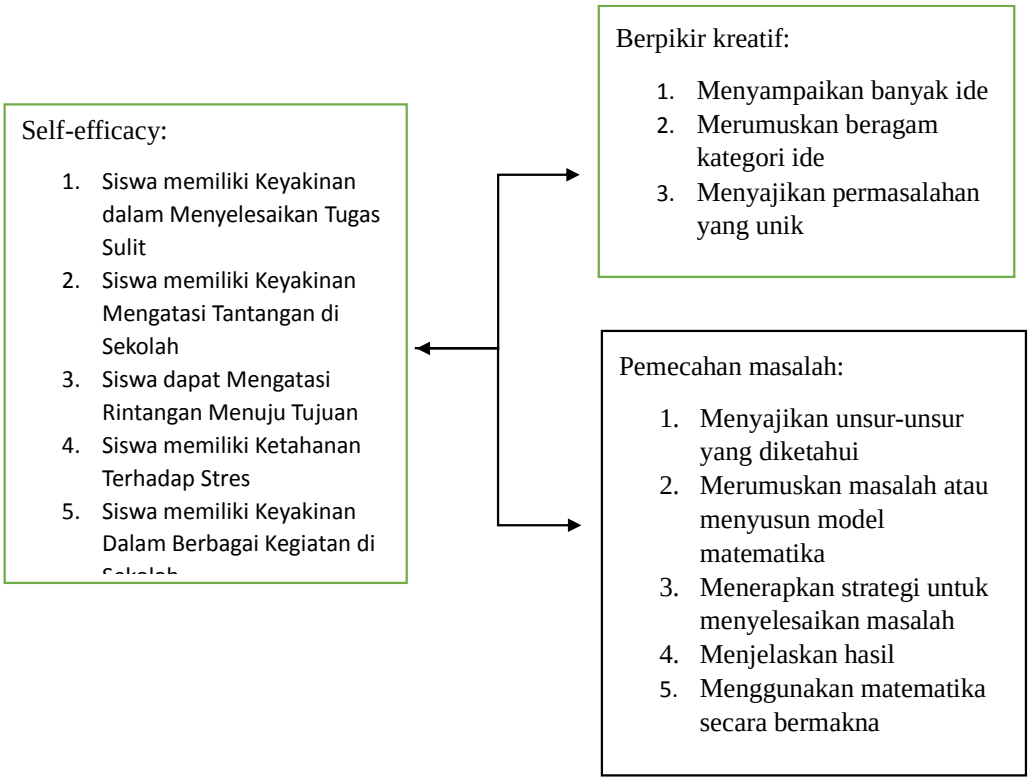
Selain itu, kemampuan pemecahan masalah adalah kompetensi kunci dalam matematika, yang mencakup identifikasi masalah, perencanaan strategi penyelesaian, pelaksanaan strategi, dan evaluasi hasil. Kemampuan ini sangat dipengaruhi oleh tingkat *self-efficacy* siswa, di mana siswa dengan *self-efficacy* tinggi cenderung lebih efektif dalam mengidentifikasi masalah, merancang solusi yang tepat, dan menilai hasil kerjanya.

Dalam penelitian ini, *self-efficacy* diukur menggunakan instrumen yang mengkaji keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Kemampuan berpikir kreatif diukur melalui tes yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikan soal-soal matematika dengan berbagai pendekatan kreatif. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah diukur melalui tes yang melibatkan soal-soal matematika yang memerlukan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis.

Kerangka berpikir ini mengasumsikan bahwa *self-efficacy* yang tinggi akan berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan

[72] Wahyuningtyas and Febrianingsih.

masalah matematika. Dengan demikian, intervensi yang bertujuan meningkatkan *self-efficacy* siswa diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah mereka dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika di MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. Secara jelas kerangka berpikir penelitian ini digambarkan dalam tabel di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka berpikir dari *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir dan kemampuan pemecahan masalah matematika

G. Hipotesis Penelitian.

Untuk penelitian yang berjudul "Pengaruh *Self-Efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap," hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa:
   - H1: Ada pengaruh positif yang signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa di MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.
   - H0: Tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa di MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.

2. Hipotesis pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa:
   - H1: Ada pengaruh positif yang signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.
   - H0: Tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.

   Hipotesis ini menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara tingkat *self-efficacy* siswa dengan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Jika penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, hipotesis alternatif (H1) akan diterima dan hipotesis nol (H0) akan ditolak. Sebaliknya, jika tidak ada pengaruh yang signifikan, hipotesis nol (H0) akan diterima dan hipotesis alternatif (H1) akan ditolak.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Paradigma, Pendekatan Penelitian, dan Desain Penelitian

1. Paradigma Penelitian

   Penelitian mengenai pengaruh *self-effica*cy terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap dapat dilakukan menggunakan *Paradigma Positivistik* di mana Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data kuantitatif dengan tujuan untuk mengukur pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa. Penelitian ini akan menggunakan instrumen penilaian yang terukur dan statistik untuk menganalisis data. Hasil penelitian ini akan memberikan informasi yang jelas tentang sejauh mana *self-efficacy* memengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika.

2. Pendekatan Penelitian

   Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Survei di mana penelitian survei melibatkan pengumpulan data dari sampel yang representatif melalui kuesioner atau wawancara. Ini digunakan untuk mengukur pandangan, sikap, perilaku, atau karakteristik populasi.

3. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini akan menggunakan desain penelitian kuntitatif model korelasi *pearsen product moment*. Korelasi *Pearson Product Moment* adalah metode statistik yang digunakan untuk mengukur tingkat hubungan linier antara dua variabel numerik.[73] Metode ini dinamakan berdasarkan penemu awalnya, Karl Pearson, yang mengembangkan koefisien korelasi ini pada awal abad ke-20.[74] Korelasi Pearson mengukur sejauh mana hubungan antara dua variabel dapat dijelaskan oleh hubungan linear antara keduanya.

[73] Pearson and K, 'Mathematical Contributions to the Theory of Evolution: III. Regression, Heredity, and Panmixia', *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series A, Containing Papers of a Mathematical or Physical Character*, 187, 1896, 253–318.
[74] P. A. Facione and C. A Gittens, *Think Critically* (Pearson, 2016).

Koefisien korelasi Pearson (umumnya dilambangkan sebagai *r*) memiliki nilai antara -1 hingga 1, dengan interpretasi sebagai berikut:

1. Jika $r=1$, maka terdapat hubungan linear positif sempurna antara kedua variabel.
2. Jika $r=-1$, maka terdapat hubungan linear negatif sempurna antara kedua variabel.
3. Jika *r* mendekati 1 atau -1, maka ada hubungan linier positif atau negatif yang kuat antara kedua variabel.
4. Jika *r* mendekati 0, maka tidak ada hubungan linier yang signifikan antara kedua variabel.

Korelasi Pearson memiliki beberapa asumsi dan batasan. Diantaranya, asumsi bahwa hubungan antara kedua variabel adalah linier dan data yang digunakan harus berskala interval atau rasio.[75] Selain itu, korelasi Pearson rentan terhadap *efek outlier* (pencilan) yang dapat mempengaruhi nilai korelasi secara signifikan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

   Penelitian dimulai pada tanggal 1 April 2023 sampai 11 Mei 2024 dan dimulai dengan:

   a. Meminta izin kepada kepala KKM MI Kecamatan Cipari.
   b. Wawancara dengan beberapa guru pengampu Pelajaran Matematika di beberapa sekolah di lingkungan KKM MI Kecamatan Cipari.
   c. Penyebaran angket penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan.
   d. Menganalisis data yang diperlukan.

2. Tempat Penelitian

   Penelitian ini akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) wilayah KKMI kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. Pada tahun ajaran 2023/2024.

[75] J. F. Hair Jr, W. C. Black, B. J. Babin, and R. E Anderson, *Multivariate Data Analysis (7th Ed.)* (Pearson Education., 2014).

Peneliti mengambil spesifik tempat yaitu di MIN 6 Cilacap, MI Muhamadiyah Cipari, MI Ma'arif Kutasari, MI Ma'arif Caruy dan MI Ma'arif Sidasari.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Creswell Populasi adalah kelompok yang akan diteliti atau dipilih sebagai subjek penelitian.[76] Sedangkan menurut Sugiyono Populasi dalam penelitian adalah kumpulan individu, objek, atau unit yang memiliki karakteristik yang sama dan berada dalam kategori yang sama, yang menjadi fokus penelitian.[77] Populasi dapat berupa manusia, hewan, organisasi, wilayah geografis, atau elemen lain yang relevan dengan topik penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap, dengan total populasi 2384 populasi. Yang tersebar dalam 15 sekolah yang ada dalam wilayah KKMI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. Populasi selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

DAFTAR JUMLAH PESERTA DIDIK
KKMI KECAMATAN CIPARI
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

No	Lembaga	Kelas 1			Kelas 2			Kelas 3			Kelas 4			Kelas 5			Kelas 6			Jumlah Total		
		Lk	Pr	Jml	Lk	Pr	Jml	Lk	Pr	Jml	Lk	Pr	Jml	Lk	Pr	Jml	Lk	Pr	Jml	Lk	Pr	Jml
1	MI NEGERI 6 CILACAP	30	26	56	48	31	79	31	29	60	27	22	49	32	21	53	32	34	66	200	163	363
2	MI SALAFIYAH CIPARI	32	33	65	26	27	53	31	26	57	24	26	50	33	25	58	28	23	51	174	160	334
3	MI MUHAMMADIYAH CIPARI	12	10	22	16	12	28	15	11	26	10	16	26	14	10	24	18	9	27	85	68	153
4	MI MAFATIHUL HUDA SERANG	23	22	45	22	22	44	22	23	45	24	23	47	23	20	43	12	19	31	126	129	255
5	MI NURUL HUDA SERANG	5	9	14	13	8	21	16	8	24	10	6	16	10	10	20	14	5	19	68	46	114
6	MI AL HASAN MULYADADI	2	11	13	4	3	7	7	2	9	7	9	16	7	3	10	7	4	11	34	32	66
7	MI AL HIDAYAH MULYADADI	11	10	22	9	13	22	8	5	13	8	4	12	8	2	10	8	6	14	52	40	92
8	MI ISLAMIYAH MEKARSARI	10	10	20	10	8	18	11	10	21	12	12	24	14	14	28	12	17	29	69	71	140
9	MI MA'ARIF KUTASARI	19	15	34	21	19	40	10	17	27	18	13	31	15	24	39	17	19	36	100	107	207
10	MI MUHAMMADIYAH KUTASARI	6	4	10	8	15	23	6	8	14	11	3	14	5	8	13	3	5	8	39	43	82
11	MI MA'ARIF SIDASARI	25	16	41	25	24	49	15	16	31	15	22	37	25	19	44	14	18	32	119	115	234
12	MI AL HIDAYAH SIDASARI	8	8	16	5	6	11	3	9	12	10	5	15	5	12	17	11	5	16	42	45	87
13	MI MA'ARIF CARUY	9	6	15	16	18	34	15	8	23	12	9	21	22	9	31	22	7	29	96	57	153
14	MI MODERN DARUL ULUM CISU	6	7	13	7	11	18	7	6	13	6	7	13	12	7	19	2	6	8	40	44	84
15	MI INSAN CENDEKIA CISURU	2	3	5	4	6	10	2	3	5			0			0			0	8	12	20
																				1252	1132	2384

Sumber: data dari KKMI Kecamatan Cipari

[76] John W. Creswell, *Research Desigen Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*, ed. by Achmad Fawaid and Kusmini Pancasari, Rianayati, IV (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).
[77] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019).

2. Sampel Penelitian

Menurut Sekaran, Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi tersebut. Sampel digunakan dalam penelitian karena seringkali tidak praktis atau tidak memungkinkan untuk mengumpulkan data dari seluruh populasi. sampel merupakan subset dari populasi yang dipilih untuk diobservasi dan dianalisis agar dapat membuat inferensi tentang populasi secara keseluruhan.[78] Sampel yang baik harus mewakili karakteristik populasi yang relevan.[79] Sampel juga merupakan sekelompok elemen yang diambil dari populasi yang lebih besar untuk tujuan analisis. Sampel harus dipilih dengan metode yang tepat dan representatif agar hasil penelitian dapat diterapkan pada populasi secara umum.[80] Pada awalnya sampel diambil dengan sampel *purposive.* Menurut Patton, *purposive sampling* didefinisikan sebagai metode pemilihan sampel yang dilakukan secara sengaja berdasarkan keinginan untuk mendapatkan informasi yang kaya dan relevan tentang kasus yang sedang diteliti."[81] *Purposive sampling* atau pemilihan sampel tujuan adalah metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan sengaja dan berdasarkan tujuan atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini memilih kelas 5 dan 6 dengan tujuan pada kelas ini merupakan kelas teraman untuk mendapatkan hasil penelitian, dikarenakan pada kelas 5 dan 6 materi matematika sudah banyak didapatkan oleh siswa kelas dasar. Jika mengambil kelas 1 sampai 4 di mungkinkan anak belum mendapatkan materi observasi yang diajukan peneliti. Setelah purposive sampling ditentukan peneliti akan menggunakan teknik random sampling di setiap sekolah yang didatangi peneliti anak kelas 5 dan kelas 6 yang datang saja yang akan menjadi samping dalam penelitian ini.

---

[78] U Sekaran, *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach* (Wiley, 2016).
[79] J. F. Hair Jr, W. C. Black, B. J. Babin, and R. E. Anderson, *Multivariate Data Analysis* (Pearson, 2019).
[80] D. R. Cooper and P. S Schindler, *Business Research Methods* (McGraw-Hill Education., 2017).
[81] Quinn Patton, MIchael, *Qualitative Evaluation and Research Methods (2nd Ed.).* (SAGE Publications., 1990).

Setelah itu penentuan detail sampel akan menggunakan *sampel random sampling* dengan mengambil tingkat kesalahan sebesar 5%. Metode perhitungan yang digunakan penelitian ini adalah metode Slovin. Rumus ini digunakan jika populasi sudah diketahui jumlahnya. Rumus Slovin yaitu:

$$n=\frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Besar populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (*sampling error*) yaitu 5%

Sesuai dengan rumus slovin maka penentuan besarannya sampel dengan perhitungan sebagai berikut :

$$n=\frac{N}{1+N(e)^2}=\frac{2.384}{1+2.384(0,05)^2}=\frac{2.384}{1+2.384\ (0,0025)}=\frac{2.384}{1+59}=\frac{2.384}{6,96}=342,53$$

Dari perhitungan di atas maka jumlah sampel yang harus peneliti dapatkan adalah berjumlah 342,53 yang mana dibulatkan menjadi 343 sampel. siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. Oleh karena itu, jumlah sampel yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu yang berjumlah 342,53 yang dibulatkan menjadi 343 sampel sudah layak atau memenuhi dalam penentuan jumlah sampel.[82] Penelitian ini akan mengambil sampel kelas 5 dan 6 siswa MIN 6 Cilacap, MI Ma'arif Kutasari, MI Muhamadiyah Cipari, MI Ma'arif Caruy dan MI Ma'arif Sidasari. Berikut adalah sampel yang diambil:

Tabel 2. Sampel Penelitan

No	Nama Sekolah	Sampel
1	MIN 6 Cilacap	124
2	MI Muhamadiyah Cipari	29
3	MI Ma'arif Kutasari	74
4	MI Ma'arif Sidasari	71
5	MI Ma'arif Caruy	45
	Jumlah	343

[82] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.

D. Variable Penelitian

Dalam penelitian tentang pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah mata pelajaran matematika siswa MI di Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap, beberapa variabel penelitian yang dapat ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen:

   Self-efficacy dalam matematika: Merupakan tingkat keyakinan diri siswa terhadap kemampuan mereka dalam memahami, mengerjakan, dan memecahkan masalah matematika.

2. Variabel Dependennya:
   a. Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika: Merupakan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, pendekatan-pendekatan kreatif, dan solusi-solusi inovatif dalam menyelesaikan masalah matematika.
   b. Kemampuan pemecahan masalah dalam matematika: Merupakan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan berbagai strategi yang relevan.

Dengan menentukan variabel-variabel tersebut, penelitian dapat dilakukan untuk mengidentifikasi hubungan antara *self-efficacy* dalam matematika dengan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di MI Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam setiap penelitian atau proyek, pengumpulan data adalah langkah kunci untuk mendapatkan informasi yang relevan dan akurat. Teknik-teknik pengumpulan data memainkan peran penting dalam memastikan kehandalan hasil analisis dan kesesuaian temuan dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data merujuk pada metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari berbagai sumber. Teknik ini sangat penting dalam riset dan analisis karena dapat mempengaruhi kualitas dan

validitas data yang diperoleh. Penulis akan memakai beberapa jenis metode pengumpulan data diantaranya adalah:

1. Wawancara.

   Dalam penelitian ini, salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara. Adapun wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Teknik ini dipilih untuk menggali informasi secara mendalam terkait pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa MI di Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap. Wawancara tidak terstruktur memungkinkan peneliti untuk mendapatkan jawaban yang lebih fleksibel dan eksploratif dari subjek penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami pandangan, pengalaman, dan pemahaman siswa terkait *self-efficacy* serta kaitannya dengan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika. Hasil wawancara ini diharapkan dapat memberikan data kualitatif yang mendukung analisis dan interpretasi penelitian secara komprehensif.

2. Kuesioner (angket)

   Menurut Sugiyono: Kuesioner adalah instrumen penelitian yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk mengumpulkan data dari responden.[83] Arikunto juga berpendapat bahwa kuesioner merupakan alat bantu berupa daftar pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi dari subjek penelitian.[84] Jadi kuesioner adalah suatu instrumen atau alat dalam bentuk daftar pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis dan terstruktur dengan tujuan untuk mengumpulkan data dari responden atau subjek penelitian. Dengan kata lain, kuesioner digunakan sebagai alat untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian dengan cara

[83] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).
[84] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Bumi Aksara, 2002).

mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara terorganisir dan sistematis.

Instrumen yang digunakan dalam kuesioner dapat beragam tergantung pada jenis penelitian dan data yang ingin dikumpulkan. Pertanyaan dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan tertutup karena, pertanyaan yang memiliki pilihan jawaban tertentu yang harus dipilih oleh responden, seperti ya/tidak, pilihan ganda, skala Likert, atau skala semantik diferensial. Skala *Likert* dalam penelitan ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden tentang *Self-Efficacy* Pada umumnya, skala likert mengandung pilihan jawaban seperti:

Tabel 3. Alternatif Jawaban dan Pensekoran Angket

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif	
	Positif	Negatif
Setuju Sekali	5	1
Setuju	4	2
Tidak yakin	3	3
Tidak Setuju	2	4
Tidak Setuju Sekali	1	5

Data *Self-efficacy* yang telah didapat selanjutnya akan diinterpetasikan dalam beberapa kategori. Namun sebelum membuat rentangan harus diketahui dulu nilai maksimal, nilai minimal dan jumlah kategorinya. Diketahui angket dalam penelitian ini berjumlah 20 soal dengan sekor terendah 1 dan sekor tertinggi 5, maka dapat diketahui bahwa skor maksimal pada angket ini adalah 20 x 5 = 100 dan sekor minimal adalah 20 x 1 =20. Sedangkan untuk jumlah kategori (interval) yang akan dibuat ada empat kategori yaitu rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Setelah hal tersebut diketahui tahapan berikutnya adalah menentukan rentang untuk masing-masing kategori dan mendapatkan skor masing masing kategori menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rentangan} = \frac{Skor\ Maksimal - Skor\ Minimal}{Jumlah\ Kelas} = \frac{100-20}{4} = \frac{80}{4}$$

Rentangan = 20

Berdasarkan perhitungan rentangan di atas maka bisa dibuat table kategori *Self-efficacy* sebagai berikut:

Table 4. Interpretasi Kategori *Self-afficacy*

Nilai	Kategori
21 - 40	Rendah
41 - 60	Sedang
61 - 80	Tinggi
81 - 100	Sangat Tinggi

3. Soal Tes.

Nana Sudjana mendefinisikan tes sebagai alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, penguasaan, atau kemampuan seseorang terhadap suatu materi atau konsep.[85] Sedangkan menurut Slameto, tes adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian belajar siswa atau peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.[86] Penulis mengambil kesimpulan bahwa tes adalah tes adalah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman, penguasaan, atau kemampuan seseorang terhadap materi atau konsep tertentu. Lebih jauh lagi, tes juga berfungsi sebagai alat untuk mengukur tingkat pencapaian belajar siswa atau peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, tes digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana seseorang telah memahami, menguasai, atau mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian ini menggunakan soal tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa. Soal berupa soal uraian, yang disusun berdasarkan indicator

[85] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).
[86] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).

kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan matematis siswa. Data hasil tes berpikir kreatif dan pemecahan masalah akan selanjutnya akan diinterpretasikan dalam beberapa kategori interfal. Namun sebelum membuat rentangan harus diketahui dulu nilai maksimal, nilai minimal dan jumlah kategorinya. Diketahui soal tes berpikir kreatif dalam penelitian ini berjumlah 3 soal dengan sekor terendah 0 dan sekor tertinggi 4, maka dapat diketahui bahwa skor maksimal pada angket ini adalah 3 x 4 = 12 dan sekor minimal adalah 0 x 1 =0. Sedangkan untuk jumlah kategori (interval) yang akan dibuat ada tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Setelah hal tersebut diketahui tahapan berikutnya adalah menentukan rentang untuk masing-masing kategori dan mendapatkan skor masing masing kategori menggunakan rumus sebagai berikut:

Rentangan $= \frac{Skor\ Maksimal - Skor\ Minimal}{Jumlah\ Kelas} = \frac{12-0}{3} = \frac{12}{3}$

Rentangan = 4

Tabel 5. Pensekoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dan kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Skor	Kriteria
0	Tidak menjawab atau memberikan ide yang tidak relevan untuk pemecahan masalah
1	Memberikan sebuah ide yang relevan dengan pemecahan masalah tetapi mengungkapkannya kurang jelas
2	Memberikan sebuah ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapannya kurang jelas
3	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dengan pengungkapannya kurang jelas
4	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dengan pemecahan Masalah dan pengungkapannya lengkap serta jelas

Table 6. Interpretasi Kategori Tes Berpikir Kreatif

Nilai	Kategori
0 - 4	Rendah
5 - 8	Sedang
9 - 12	Tinggi

Data hasil tes pemecahan masalah akan selanjutnya akan diinterpretasikan dalam beberapa kategori interfal. Namun sebelum membuat rentangan harus diketahui dulu nilai maksimal, nilai minimal dan jumlah kategorinya. Diketahui soal tes berpikir kreatif dalam penelitian ini berjumlah 5 soal dengan sekor terendah 0 dan sekor tertinggi 4, maka dapat diketahui bahwa skor maksimal pada angket ini adalah 5 x 4 = 20 dan sekor minimal adalah 0 x 1 =0. Sedangkan untuk jumlah kategori (interval) yang akan dibuat ada empat kategori yaitu rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Setelah hal tersebut diketahui tahapan berikutnya adalah menentukan rentang untuk masing-masing kategori dan mendapatkan skor masing masing kategori menggunakan rumus sebagai berikut:

Rentangan = $= \frac{Skor\ Maksimal - Skor\ Minimal}{Jumlah\ Kelas} = \frac{20-0}{4} = \frac{20}{4}$

Rentangan = 5

Tabel 7. Interval Rentang Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Nilai	Kategori
0 - 5	Rendah
6 - 10	Sedang
11 - 15	Tinggi
16-20	Sangat tinggi

F. Instrumen Penelitaian

1. Instrumen Variabel Bebas
   a. Definisi Konseptual

      Self-efficacy adalah keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya untuk mengorganisir dan melaksanakan tindakan yang diperlukan guna mencapai tujuan tertentu. Konsep ini, yang diperkenalkan oleh Albert Bandura, mencakup penilaian seseorang terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam situasi tertentu atau menyelesaikan tugas tertentu.

   b. Definisi Operasional

      Self-efficacy diukur melalui instrumen yang menilai keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka dalam mengerjakan tugas-tugas matematika dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika. Pengukuran ini dilakukan menggunakan skala Likert yang terdiri dari sejumlah pernyataan yang mencerminkan tingkat keyakinan siswa pada berbagai aspek self-efficacy.

   c. Kisi-kisi Instrumen *Self-Efficacay*

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen *Self-efficacy*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor	Jumlah
Self-efficacy	*Magnitude*	Siswa memiliki keyakinan dalam menyelesaikan tugas sulit	1,2,3,4	4
		Siswa memiliki keyakinan mengatasi tantangan di sekolah	5,6,7,8	4
	Strength	Siswa dapat mengatasi rintangan menuju tujuan	9,10,11,12	4
		Siswa memiliki ketahanan terhadap stress di sekolah	13, 14, 15, 16	4
	Generality	Siswa memiliki keyakinan dalam berbagai kegiatan	17, 18, 19, 20	4

d. Jenis Instrumen

Untuk mengukur pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika siswa MI di Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap, peneliti akan menggunakan kuesioner *Self-Efficacy*.

Desain kuesioner *self-efficacy* dengan fokus pada keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka dalam memahami, menguasai, dan berhasil dalam mata pelajaran matematika. Pertanyaan dapat mencakup keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas matematika, mengatasi kesulitan, dan mencapai hasil yang baik.

e. Uji Validitas dan Reabilitas.

Untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas *self-efficacy* dalam penelitian mengenai pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap, Anda perlu mengikuti langkah-langkah berikut:

1) Uji Validitas

a) Menentukan Konstruk *Self-Efficacy*:

Menentukan konstruk Self-efficacy dengan cara mendefinisikan konstruk *self-efficacy* dengan jelas dan spesifik sesuai dengan tujuan penelitian.

b) Menyusun Instrumen:

Menyusun instrument dengan cara Menyusun instrumen (kuesioner) yang mencakup berbagai aspek dari *self-efficacy*. Dengan menggunakan skala Likert dengan beberapa item pernyataan.

c) Uji Validitas Isi (*Content Validity*):

Uji validasi isi dengan cara meminta dosen pembimbing untuk menilai apakah item-item dalam kuesioner sudah sesuai dan mencakup seluruh aspek yang ingin diukur.

d) Uji Validitas item:

Uji validitas Pearson digunakan untuk mengukur validitas butir (item) dalam sebuah instrumen tes atau kuesioner. Validitas butir ini sering disebut sebagai validitas item atau validitas internal. Uji ini mengukur korelasi antara skor masing-masing item dengan skor total instrumen tersebut. Korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa item tersebut valid dalam mengukur konstruk yang dimaksud.

Uji validitas Pearson dalam penelitian ini dihitung menggunakan SPSS, yang diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Data Uji Validitas Instrumen Angket *Self-efficacy*

No. Soal	R hitung	R tabel	Status
1	0,506	0,004	valid
2	0,714	0,000	valid
3	0,502	0,005	valid
4	0,453	0,012	valid
5	0,525	0,003	valid
6	0,681	0,000	valid
7	0,427	0,019	valid
8	0,442	0,015	valid
9	0,450	0,013	valid
10	0,562	0,001	valid
11	0,612	0,000	valid
12	0,385	0,036	valid
13	0,566	0,001	valid
14	0,420	0,021	valid
15	0,573	0,001	valid
16	0,445	0,014	valid
17	0,653	0,000	valid
18	0,569	0,001	valid
19	0,615	0,000	valid
20	0,390	0,033	valid

Dari hasil perhitungan tersebut diatas yang dihitung menggunakan SPSS butir soal dianggap valid jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{tabel}$ sedngkan $_{\text{hitung}} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dianggap tidak valid. Dari 20 soal yang dibagikan semua soal dianggap valid. Dari total data yang digunakan dalam penelitian, terdapat 30 kasus yang valid dengan persentase 100.0%. Ini berarti semua data yang dikumpulkan dari sampel dalam penelitian ini dinyatakan lengkap dan dapat digunakan untuk analisis.

Tidak ada data yang dikeluarkan atau dihapus dari analisis, seperti yang ditunjukkan oleh nilai 0 pada baris "*Eluded*," yang juga memiliki persentase 0.0%. Artinya, listwise deletion tidak mengeluarkan kasus apa pun karena semua variabel dalam prosedur tersebut tersedia untuk setiap kasus. Secara keseluruhan, jumlah total kasus adalah 30, dengan seluruh data dapat digunakan untuk proses analisis tanpa ada yang dikeluarkan atau diabaikan.

2) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi suatu instrumen, dalam hal ini instrumen *self-efficacy*. Salah satu metode yang umum digunakan untuk menguji reliabilitas adalah menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Angket *Self-efficacy*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	20

Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.918 menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Nilai ini berada di atas ambang batas

umum yang diterima untuk reliabilitas, yaitu 0.7, yang berarti bahwa instrumen ini konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa 20 item dalam instrumen tersebut memiliki konsistensi internal yang baik, dan hasil pengukuran dengan instrumen ini dapat diandalkan.

Instrument kuisioner *self-efficacy* memiliki koefisien *Crombach's Alpha* sebesar 0,918 > 0,60 nilai tersebut lebih besar dari nilai koefisien r, maka dapat diambil Kesimpulan data kuisioner tersebutadalah realiabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

2. Instrumen Variabel Terikat
   a. Definisi Konseptual
      1) Kemampuan berpikir kreatif

         Berpikir kreatif dalam konteks matematika adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan berguna dalam menyelesaikan masalah matematika. Ini melibatkan pemikiran *divergen, fleksibilitas*, dan kemampuan untuk melihat berbagai solusi alternatif..

      2) Pemecahan masalah pelajaran Matematika

         Pemecahan masalah matematika adalah proses kognitif yang melibatkan identifikasi masalah, pengembangan strategi untuk menyelesaikan masalah, dan penerapan strategi tersebut untuk mencapai solusi. Ini melibatkan kemampuan analitis, logis, dan berpikir kritis.

   b. Definisi Operasional
      1) Kemampuan berpikir kreatif

         Berpikir kreatif dalam matematika dapat diukur melalui tes yang menilai aspek-aspek berikut:

         a) *Fluency* (Kefasihan): Jumlah ide atau solusi yang dapat dihasilkan dalam waktu tertentu.

b) *Flexibility* (Fleksibilitas): Kemampuan untuk berpindah dari satu strategi atau pendekatan ke pendekatan lain.

c) *Originality* (Keaslian): Keunikan atau kebaruan dari ide atau solusi yang dihasilkan.

d) *Elaboration* (Perincian): Kemampuan untuk mengembangkan ide-ide secara rinci dan memperluas solusi..

2) Pemecahan masalah Matematika.

Pemecahan masalah matematika dapat diukur melalui tes yang menilai aspek-aspek berikut:

a) *Understanding the Problem* (Memahami Masalah): Kemampuan untuk memahami dan merumuskan masalah matematika dengan benar.

b) *Devising a Plan* (Merencanakan Solusi): Kemampuan untuk mengembangkan strategi atau rencana untuk menyelesaikan masalah.

c) *Carrying Out the Plan* (Melaksanakan Rencana): Kemampuan untuk menerapkan strategi yang telah direncanakan untuk menemukan solusi.

d) *Reviewing/Reflecting* (Mereview/Merefleksi): Kemampuan untuk mengevaluasi solusi yang dihasilkan dan proses yang digunakan.

c. Kisi-kisi Operasional

Berikut adalah kisi-kisi operasional variable terikat yaitu berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang penilis sajikan dalam sebuah tabel:

Tabel 11. Kisi-kisi Operasional Variabel Terikat

No	Variabel	Indikator	No. Soal	Jumlah
1	Berpikir Kreatif	Menyampaikan banyak ide	1	1
		Merumuskan beragam kategori ide	2	1

		Menyajikan permasalahan yang unik	3	1
2	Pemecahan masalah matematika	Menyajikan unsur-unsur yang diketahui	4a	1
		Merumuskan masalah atau menyusun model matematika	4b	1
		Menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah	4c	1
		Menjelaskan hasil	4d	1
		Menggunakan matematika secara bermakna	5	1

d. Jenis Instrumen

1) Tes Berpikir kreatif:

Peneliti akan menggunakan tes yang dirancang khusus untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konteks matematika. Tes ini mencakup pertanyaan atau tugas yang memerlukan pemikiran non-rutin, pemecahan masalah kreatif, dan pemahaman konsep matematika secara mendalam yang berjumlah 3 nitir soal.

2) Tes Pemecahan Masalah Matematika:

Peneliti juga menyertakan tes yang mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Tes ini mencakup berbagai jenis masalah, termasuk masalah praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa berjumlah 5 soal.

e. Uji Validitas dan Reabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas dalam instrumen pemecahan masalah matematika dalam menggunakan metode uji validitas sebagai berikut:

a) Validitas Isi (*Content Validity*)

Minta pendapat dari dosen pembimbing dan beberapa guru pengajaran matematika di sekolah yang akan diambil sampel penelitian bertujuan untuk menilai apakah soal-soal mencakup semua topik yang relevan dan sesuai dengan kurikulum dan sesuai dengan materi yang sudah dipelajari oleh siswa di kelas masing-masing.

b) Uji Validitas dengan *Korelasi Pearson*

Dari hasil penghitungan dengan menggunakan eel, uji validitas soal tes berpikir kreatif dan pemecahan masalah ditunjukan dalam tabel berikut:

Tabel 12. Hasil uji validitas tes berpikir kreatif dan pemecahan masalah

No. soal	variabel	R hitung	R tabel	Satus
1	berpikir kratif	0.594	0.514	valid
2		0.570	0.514	valid
3		0.566	0.514	valid
4a	pemecahan masalah	0.550	0.514	valid
4b		0.639	0.514	valid
4c		0.732	0.514	valid
4d		0.790	0.514	valid
5		0.664	0.514	valid

Dari hasil perhitungan tersebut diatas maka dapat diambil Kesimpulan bahwa butir soal yang akan dijadikan penelitian adalah sudah valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk instrumen berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika digunakan untuk memastikan konsistensi dan kestabilan hasil tes. Hasil uji reliabilitas instrument berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematik ditunjukan pada tabel di bawah ini:

Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas instrument berpikir kreatif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	4

Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.745 menunjukkan bahwa instrumen untuk mengukur berpikir kreatif memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik. Nilai ini lebih tinggi dari ambang batas umum yang diterima, yaitu 0.7, yang menandakan bahwa instrumen tersebut cukup konsisten dalam mengukur variabel berpikir kreatif. Dengan demikian, instrumen ini dapat diandalkan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, meskipun masih ada ruang untuk meningkatkan konsistensi internal dari keempat item yang digunakan.

Tabel 14. Hasil Uji Reabilitas Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.786	6

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa instrument soal berpikir kreatif sebesar 0.745 > 0.60 dan soal pemecahan masalah matematika sebesar adalah 0.786> 0.60, dianggap valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.786 menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Nilai ini berada di atas ambang batas 0.7, yang berarti bahwa instrumen tersebut memiliki konsistensi internal yang cukup kuat. Dengan demikian, ke-6 item dalam instrumen ini dapat dianggap andal untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Pengaruh

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data sampel berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal.[87] Untuk melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan *metode Kolmogorov-Smirnov*. Uji ini berfungsi untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0,05 (α = 0,05), maka data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (p-value) lebih besar atau sama dengan 0,05, data dianggap berdistribusi normal.

      - $H0$: Data berdistribusi normal.
      - $H1$: Data tidak berdistribusi normal.

   b. Uji Linearitas

      Pengujian linearitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linear atau tidak. Proses penghitungan uji linearitas dapat dilakukan dengan mudah menggunakan program SPSS 25. Hubungan antar variabel dikatakan linear jika nilai *signifikansi* (*Sig)* pada *Deviation from Linearity* lebih besar atau sama dengan 0,05. Sebaliknya, jika nilai *signifikansi* pada *Deviation from Linearity* kurang dari 0,05, maka hubungan antar variabel tersebut tidak linear.[88]

---

[87] Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY-Press, 2021).
[88] Haryadi Sarjono and Winda Julianita, *SPSS vs LISLER:Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset* (Jakarta: Salemba Empat, 2011).

c. Uji Keberartian Regresi

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antar variabel yang telah dibentuk melalui persamaan regresi linier sederhana adalah signifikan. Dengan menggunakan *Correlation Coefficient* (R), program SPSS 25 dapat digunakan untuk melakukan uji keberartian regresi. Dalam SPSS, *Correlation Coefficient* (R) diartikan sebagai kemungkinan "kecenderungan hubungan tidak linear" jika hasil R sama dengan nol atau mendekati nol.

Hipotesis berikut diuji untuk memeriksa keberartian regresi:

- $H0$: Regresi tidak berarti
- Ha: Regresi berarti

Hasil pengujian hipotesis diinterpretasikan menggunakan SPSS 25 *for Windows*. Kriteria pengujian menetapkan menerima $H0$ jika nilai Sig lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa regresi tidak berarti. Sebaliknya, $H0$ ditolak jika nilai Sig kurang dari atau sama dengan 0,05, yang menunjukkan bahwa regresi berarti.[89]

2. Analisis Pengujian Hipotesis Penelitian

Analisis data melibatkan pengelompokan data berdasarkan jenis dan variabel responden, mentabulasi data dari semua responden berdasarkan variabel, menyajikan data untuk setiap variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang telah diajukan.[90]

Hipotesis, bahwa *self-efficay* berdampak pada kemampuan berpikir kreatif matematika dan kemapuan pemecahan masalah matematika siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap diuji dengan analisis ini.

Untuk menyelesaikan rumusan masalah pertama dan kedua, digunakan regresi linear sederhana. Alat statistik yang dikenal sebagai regresi linear ini digunakan untuk menentukan pengaruh *self-efficacy* terhadap kemapuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika

[89] Rohmad and Supriyanto, *Pengantar Statistika* (Yogyakarta: Kalamedia, 2016).
[90] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*.

siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. Metode ini diterapkan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\hat{Y}1 = a + b\ X$$

Keterangan:

$\hat{Y}1$: Variabel *Self-efficacy*

X : Variabel Kemapuan berpikir kreatif

a : Harga variabel *self-efficacy* harga variable kemapuan berpikir kreatif sama dengan 0 (harga konstan)

b : Menunjukkan apakah variabel *self-efficacy* meningkat atau menurun berdasarkan perubahan variabel kemampuan berpikir kreatif

Jika koefisien bernilai positif, maka kualitas *self-efficacy* siswa berkolaboratif positif atau searah dengan pemahaman mereka tentang kemampuan berpikir kreatif matematika. Setiap peningkatan *self-efficacy* akan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa mereka juga meningkat.

$$\hat{Y}2 = a + b\ X$$

Keterangan:

$\hat{Y}2$: Variabel *self-efficacy*

X : Variabel kemapuan pemecahan masalah

a : Harga variabel *self-efficacy* variabel kemampuan pemecahan masalah matematika sama dengan 0 (harga konstan)

b : Menunjukkan apakah variabel *self-efficacy* siswa meningkat atau menurun berdasarkan perubahan variabel kemampuan pemecahan masalah

Jika koefisien memiliki nilai yang positif, maka kualitas *self-efficacy* siswa berkorelasi positif atau searah dengan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. Setiap penigkatan *self-efficacy* akan kemampuan pemecahan masalah mereka juga meningkat.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data

1. Deskripsi Data *self-efficacay.*

Data *self-efficacy* diperoleh dari angket yang terdiri dari 20 soal pertanyaan yang kemudian diisi oleh siswa MI Kecamaan Cipari yang telah ditentukan sebagai sampel penelitian ini, terdiri atas 343 siswa yang diambil dari MIN 6 Cilacap 124 siswa, MI Ma'arif Kutasari 74 siswa, MI Ma'arif Sidasari 71 siswa, MI Muhamadiyah Cipari 29 siswa, dan MI Ma'arif Caruy 45 siswa. Dalam soal pernyataan tersebut, ada pernyataan positif dan pernyataan negatif, masing-masing dengan skor ideal maksimal 5 dan minimal 1. Tabel di bawah ini menunjukan data *self-efficacy.*

Tabel 15. Nilai Statiistik Deskriptif Hasil *Self-efficacy*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
selfefficacy	343	50.00	96.00	73.5481	7.81342
Valid N (listwise)	343				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada variabel *self-efficacy* yang melibatkan 343 responden, diperoleh nilai minimum sebesar 50.00 dan nilai maksimum sebesar 96.00. Nilai rata-rata (mean) self-efficacy adalah 73.55, dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 7.81.

Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, tingkat *self-efficacy* responden cenderung berada pada tingkat yang cukup tinggi, dengan rata-rata berada di kisaran 73, yang mendekati titik tengah dari skala yang mungkin (50-96). Simpangan baku yang relatif kecil (7.81) menunjukkan bahwa sebaran nilai *self-efficacy* antar responden tidak terlalu bervariasi,

atau dengan kata lain, sebagian besar responden memiliki tingkat *self-efficacy* yang tidak jauh berbeda dari nilai rata-rata.

Sebaran data dari minimum hingga maksimum memperlihatkan adanya variasi dalam tingkat keyakinan diri atau *self-efficacy*, dengan beberapa individu memiliki nilai yang sangat rendah (50.00) dan yang lainnya memiliki *self-efficacy* yang sangat tinggi (96.00).

2. Data Kemampuan Berpikir Kreatif

Data kemampan berpikir kreatif diperoleh dari hasil tes soal matematika yang berjumlah 3 butir dengan nilai ideal 4 dan nilai terandah adalah 0, soal yang diisi oleh 343 siswa MI Kecamatan Cipari. Dari hasil tes tersebut diperoleh hasil yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 16. Nilai Data Kemampuan Berpikir Kreatif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Bberpikir Kreatif	343	3.00	12.00	7.8484	2.11381
Valid N (listwise)	343				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada variabel Kemampuan Berpikir Krearif yang melibatkan 343 responden, diperoleh nilai minimum sebesar 3.00 dan nilai maksimum sebesar 12.00. Nilai rata-rata (mean) kemampuan berpikir kreatif responden adalah 7.85, dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 2.11.

Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa secara umum tingkat kemampuan berpikir kreatif responden berada pada tingkat menengah, dengan rata-rata mendekati nilai 8 pada skala 3 hingga 12. Simpangan baku sebesar 2.11 menunjukkan bahwa terdapat variasi yang moderat dalam kemampuan berpikir kritis antar responden.

Sebaran nilai dari minimum (3.00) hingga maksimum (12.00) menunjukkan adanya perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif di antara para responden, di mana beberapa individu memiliki kemampuan

berpikir kritis yang sangat rendah sementara yang lain mencapai tingkat yang sangat tinggi. Variasi ini memberikan gambaran adanya keragaman dalam kemampuan berpikir kritis di kelompok responden yang diteliti.

3. Data Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik

Data kemampuan memecahkan masalah matematika diperoleh dari nilai tes kemampuan pemecahan masalah matematika yang berjumlah 5 butir, dengan nilai ideal 5 dan nilai terendah adalah 0. Berikut peneliti sajikan data kemampuan pemecahan masalah yang telah dikerjakan oleh 343 siswa MI Kecamatan Cipari:

Tabel 17. Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan pemecahan masalah matematik	343	5.00	20.00	13.8659	3.59899
Valid N (listwise)	343				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada variabel Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik yang melibatkan 343 responden, diperoleh nilai minimum sebesar 5.00 dan nilai maksimum sebesar 20.00. Nilai rata-rata (mean) kemampuan pemecahan masalah matematik responden adalah 13.87, dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 3.60.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, tingkat kemampuan pemecahan masalah matematik responden berada di atas rata-rata skala yang tersedia (5 hingga 20), dengan rata-rata mendekati nilai 14. Simpangan baku sebesar 3.60 menunjukkan adanya variasi yang cukup besar dalam kemampuan pemecahan masalah matematik di antara para responden.

Sebaran nilai dari minimum (5.00) hingga maksimum (20.00) memperlihatkan bahwa ada responden dengan kemampuan yang sangat

rendah dalam pemecahan masalah matematik, sementara beberapa responden lainnya mencapai tingkat yang sangat tinggi. Variasi ini mencerminkan keragaman kemampuan pemecahan masalah matematik di kelompok responden yang diteliti, di mana mayoritas memiliki kemampuan yang baik, meskipun ada juga sebagian kecil yang berada di bawah rata-rata.

B. Pengujian Persayaratan Analisis Data

Sebelum melakukan analisis statistik parametrik, penting untuk melakukan beberapa uji prasyarat. Uji prasyarat ini mencakup uji normalitas, uji linearitas, dan uji signifikansi regresi. Tujuan dari uji prasyarat ini adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki distribusi normal, serta memastikan bahwa persamaan regresi yang digunakan bersifat linear dan signifikan.

Uji normalitas bertujuan untuk memeriksa apakah sebaran data mengikuti distribusi normal. Uji linearitas digunakan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel independen dan dependen berbentuk linier. Uji signifikansi regresi bertujuan untuk memastikan bahwa persamaan regresi yang digunakan memiliki signifikansi statistik yang cukup.

Sebelum melakukan uji prasyarat analisis ini, responden diharuskan untuk mengisi angket dan menjawab soal tes yang disiapkan oleh peneliti. Hasil dari angket dan tes ini kemudian akan digunakan untuk melakukan uji normalitas, uji linearitas, dan uji signifikansi regresi, yang merupakan langkah penting dalam analisis statistik parametrik.

Ada 20 soal angket *self-efficacy*, 3 soal uraian kemampuan berpikir kreatif, dan 5 soal kemampuan pemecahan masalah matematika yang semuanya telah diuji validitas dan reliabilitas sebelumnya. Dari hasil yang telah dikumpulkan dari 343 sampel penelitian berdasarkan hasilnya, selanjutnya, selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji ini, data yang dimiliki dibandingkan dengan distribusi normal yang memiliki standar deviasi dan mean yang sama. Pada penelitian ini, digunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* untuk melakukan uji normalitas. Tingkat signifikansi $\rho - value < \alpha = 0{,}05$ menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika tingkat signifikansi $\rho - value \geq \alpha = 0{,}05$ menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel dependen (Y), yaitu Y1 dan Y2, sehingga uji normalitas dilakukan dua kali: antara variabel independen (X) dengan Y1 dan antara X dengan Y2. Hasil uji normalitas data berdasarkan pengolahan data dengan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 18. Uji Normalitas *Self-efficacy* (x) dan Kemampuan Berpikir Kreatif (y1)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		343
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.09956810
Most Extreme Differences	Absolute	.059
	Positive	.054
	Negative	-.059
Test Statistic		.059
Asymp. Sig. (2-tailed)		.06[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang dilakukan terhadap residual tak tersandar dari data penelitian (N = 343),

diperoleh hasil sebagai berikut: Nilai rata-rata residual adalah 0.0000000, dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 2.09956810. Perbedaan ekstrem terbesar antara distribusi data dengan distribusi normal yang diharapkan adalah 0.059. Nilai perbedaan absolut ini diikuti dengan perbedaan positif sebesar 0.054 dan negatif sebesar -0.059. Nilai statistik uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0.059, dengan nilai signifikansi asimtotik (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0.06 setelah koreksi Lilliefors.

Dengan nilai signifikansi 0.06, yang lebih besar dari batas signifikansi umum ($\alpha = 0.05$), dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol (H_0) bahwa distribusi residual mengikuti distribusi normal. Oleh karena itu, residual dianggap terdistribusi normal pada tingkat signifikansi 5%, yang berarti asumsi normalitas terpenuhi untuk data residual ini.

Tabel 19. Uji Normalitas Variabel *Self-efficacy* (x) dan Kemampuan Pemecahan Masalah (y2)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		343
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.51804342
Most Extreme Differences	Absolute	.043
	Positive	.032
	Negative	-.043
Test Statistic		.043
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang dilakukan terhadap residual tak tersandar dari data penelitian (N = 343), diperoleh hasil sebagai berikut: Rata-rata residual adalah 0.0000000, dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 3.51804342. Perbedaan ekstrem terbesar antara distribusi data dengan distribusi normal yang diharapkan adalah 0.043, dengan nilai perbedaan positif sebesar 0.032 dan negatif sebesar -0.043. Nilai statistik uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0.043, dengan nilai signifikansi asimtotik (2-tailed) sebesar 0.200 (setelah koreksi Lilliefors).

Dengan nilai signifikansi sebesar 0.200, yang jauh lebih besar dari batas signifikansi umum ($\alpha = 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol (H_0) bahwa distribusi residual mengikuti distribusi normal. Dengan demikian, residual dianggap terdistribusi normal, dan asumsi normalitas terpenuhi pada tingkat signifikansi 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa distribusi residual sesuai dengan distribusi normal, yang mendukung validitas model analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Uji Linearitas

Linearitas adalah asumsi dasar analisis regresi. Pengujian linearitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dimiliki konsisten dengan garis linear atau tidak.Perhitungan uji linearitas data dapat dipermudah engan bantuan *SPSS.25 for Windows*. Jika hubungan antar variabel linear maka Sig atau Signifikan pada *Deviation from Linearity* ≥ 0,05, dan sebaliknya jika hubungan antar variabel adalah tidak linear maka Sig atau Signifikan pada *Deviation from Linearity* < 0,05. Hasil perhitungan uji linearitas data yang dilakukan dengan program *SPSS.25 for Window* adalah sebagai berikut:

Tabel 20. Uji Linearitas *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Berpikir Kreatif * selfefficacy	Between Groups	(Combined)	182.030	39	4.667	1.051	.394
		Linearity	20.517	1	20.517	4.618	.032
		Deviation from Linearity	161.513	38	4.250	.957	.547
	Within Groups		1346.087	303	4.443		
	Total		1528.117	342			
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika * selfefficacy	Between Groups	(Combined)	752.893	39	19.305	1.591	.018
		Linearity	197.024	1	197.024	16.236	.000
		Deviation from Linearity	555.869	38	14.628	1.205	.198
	Within Groups		3676.938	303	12.135		
	Total		4429.831	342			

Berdasarkan tabel ANOVA yang disajikan, dilakukan uji linearitas untuk melihat hubungan antara Kemampuan Berpikir Kreatif dan *self-efficacy,* serta antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan *self-efficacy*.

a. Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self-Efficacy*

Uji Linearitas menunjukkan bahwa terdapat nilai F = 4.618 dengan nilai signifikansi 0.032. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara Kemampuan Berpikir Kreatif dan *self-efficacy.*

Uji Deviasi dari Linearitas memiliki nilai F = 0.957 dengan nilai signifikansi 0.547, yang lebih besar dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa tidak terdapat deviasi yang signifikan dari hubungan linear, artinya

hubungan antara variabel tersebut cukup memenuhi asumsi linearitas. Dengan demikian, hubungan antara Kemampuan Berpikir Kreatif dan *self-efficacy* dianggap linear.

b. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan *Self-Efficacy*

Uji Linearitas menunjukkan bahwa terdapat nilai F = 16.236 dengan nilai signifikansi 0.000. Karena nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear yang sangat signifikan antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan *self-efficacy*.

Uji Deviasi dari Linearitas memiliki nilai F = 1.205 dengan nilai signifikansi 0.198, yang lebih besar dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa tidak terdapat deviasi yang signifikan dari hubungan linear, sehingga hubungan ini dapat dianggap linear. Dengan demikian, hubungan antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan *self-efficacy* juga dianggap linear.

Kesimpulan: Dari kedua uji linearitas ini, baik Kemampuan Berpikir Kreatif maupun Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika memiliki hubungan linear yang signifikan dengan *self-efficacy*, tanpa adanya deviasi yang signifikan dari hubungan linear.

3. Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian regresi dilakukan untuk menentukan apakah koefisien regresi yang dihasilkan menunjukkan hubungan yang bermakna atau tidak. Untuk melakukan uji keberartian regresi, nilai F_{hitung} dapat dihitung dengan menggunakan rumus-rumus yang tersedia pada tabel ANOVA. Kriteria keputusan uji keberartian regresi dalah bahwa persamaan regresi dihasilkan memberikan hubungan yang bermakna jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dan sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka persamaan regresi yang diperoleh tidak memberikan hubungan yang bermakna. Dalam penelitian ini, uji keberartian regresi dilakukan dengan bantuan *SPSS 25 for Windows*. Hasil perhitungan uji ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Keberartian regresi *self-efficacy* (X) dan kemampuan berpikir kreatif (Y1)

Tabel 21. Uji Keberartian Regresi *self-efficacy* (X) dan kemampuan berpikir kreatif (Y1)

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.517	1	20.517	4.641	.032[b]
	Residual	1507.600	341	4.421		
	Total	1528.117	342			

a. Dependent Variable: Kempuan Berpikir Kreatif

b. Predictors: (Constant), *self-efficacy*

Berdasarkan tabel ANOVA yang disajikan untuk uji keberartian regresi antara variabel *self-efficacy* (prediktor) dan Kemampuan Berpikir Kreatif (variabel terikat), diperoleh hasil sebagai berikut: Nilai *sum of squares* untuk regresi adalah 20.517, sedangkan untuk residual adalah 1507.600, dengan total 1528.117. Mean square untuk regresi adalah 20.517, dan untuk residual adalah 4.421. Nilai F yang dihasilkan dari analisis ini adalah 4.641, dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.032.

Karena nilai signifikansi 0.032 lebih kecil dari batas signifikansi umum ($\alpha = 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang melibatkan *self-efficacy* sebagai prediktor secara signifikan mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kreatif. Dengan kata lain, ada hubungan yang signifikan antara *self-efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif, sehingga *self-efficacy* berperan penting dalam memprediksi tingkat kemampuan berpikir kreatif pada responden.

b. Uji keberartian regresi *self-efficacy* (X) dan kemampuan pemecahan masalah matematika (Y1)

Tabel 22. Uji Keberartian Regresi *Self-efficacy* (X) dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (Y2)

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	197.024	1	197.024	15.872	.000[b]
	Residual	4232.807	341	12.413		
	Total	4429.831	342			

a. Dependent Variable: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

b. Predictors: (Constant), *selfefficacy*

Berdasarkan tabel ANOVA untuk uji keberartian regresi antara variabel *self-efficacy* (prediktor) dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (variabel terikat), hasilnya adalah sebagai berikut: *Sum of squares* untuk regresi adalah 197.024, sedangkan untuk residual adalah 4232.807, dengan total 4429.831. *Mean square* untuk regresi adalah 197.024, dan untuk residual adalah 12.413. Nilai F yang dihasilkan dari uji regresi ini adalah 15.872, dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000.

Karena nilai signifikansi 0.000 jauh lebih kecil dari batas signifikansi umum ($\alpha = 0.05$), dapat disimpulkan bahwa model regresi yang melibatkan *self-efficacy* sebagai prediktor secara sangat signifikan mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Dengan kata lain, *self-efficacy* memiliki pengaruh yang berarti dalam memprediksi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada responden. Model regresi ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *self-efficacy*, semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalah matematik seseorang.

C. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *self-efficacy* perpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan

masalah matematika siswa MI Kecamatan Cipari. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Hipotesis pengaruh *self-efficacy* (X) terhadap kemampuan berpikir kreatif (Y1)

   Peneliti harus membuktikan variabel X (*self-efficacy*) yang telah diambil dengan cara survei dan menggunakan tes dan variabel Y_1 (kemampuan berpikir kreatif) dengan menggunakan aplikasi *SPSS.25 for Windows* atau dengan menggunakan hubungan $\hat{Y}_1 = a + bX$. Beberapa tabel menunjukkan hasil pemprosesan data dari perhitungan dengan SPSS tersebut. Diantaranya ada Tabel *Model Summary*, *Coefficients* dan tabel lainnya. Tabel-tabel tersebut antara lain:

Tabel 23. *Coefficients Self-efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	5.543	1.076		5.150	.000
	Self-efficacy	.031	.015	.116	2.154	.032

a. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan tabel *Coefficients* yang disajikan, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh *self-efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. Hasilnya adalah sebagai berikut:

- Konstanta (Constant) memiliki nilai B = 5.543 dengan t = 5.150 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000. Ini menunjukkan bahwa ketika nilai *self-efficacy* adalah 0, nilai prediksi Kemampuan Berpikir Kreatif

adalah 5.543. Nilai ini signifikan karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05.

- Koefisien regresi untuk *self-efficacy* adalah B = 0.031 dengan Std. Error = 0.015. Nilai t yang dihasilkan adalah 2.154 dengan nilai signifikansi sebesar 0.032. Karena nilai signifikansi 0.032 lebih kecil dari 0.05, hal ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *self-efficacy* dan Kemampuan Berpikir Kreatif. Koefisien regresi B = 0.031 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit pada *self-efficacy* akan meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif sebesar 0.031 unit. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0.05 mengonfirmasi bahwa hubungan ini tidak terjadi secara kebetulan, sehingga hipotesis bahwa *self-efficacy* mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kreatif diterima.

Tabel 24. Model Summary dari Hipotesis Pengaruh *Self-efficacy* terhadap Kemampuan berpikir kreatif

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.559[a]	.313	.288	6.46462

a. Predictors: (Constant), kbk

Hasil analisis regresi pada tabel Model *Summary* menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,559 mengindikasikan adanya hubungan yang cukup kuat antara *self-efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif. Nilai R *Square* sebesar 0,313 menunjukkan bahwa *self-efficacy* menjelaskan 31,3% variabilitas kemampuan berpikir kreatif, sedangkan sisanya sebesar 68,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Menurut Teresa Amabile dalam *Reativity in Context: Update to the Social*

Psychology of Creativity ada beberapa faktor yang mempengruhi kemampuan berpikir kreatif diantaranya adalah: keterampilan dan pengetahuan domain, kebebasan dan otonomi, dukungan sosial, motivasi intrinsik dan keterampilan pemecahan masalah.

Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,288 menunjukkan tingkat penyesuaian terhadap populasi yang lebih umum, yang tetap memberikan hasil konsisten dengan model. *Standard Error of the Estimate* sebesar 6,46462 mengindikasikan tingkat kesalahan prediksi kemampuan berpikir kreatif dalam model regresi ini. Secara keseluruhan, model ini menunjukkan hubungan yang cukup baik antara *self-efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif. Selanjutnya menguji hipotesis yang disebutkan sebelumnya yaitu:

1. Hipotesis Nol (H 0) : Tidak terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa MI sekecamatan Cipari.
2. Hipotesis Kerja (H 1) : Terdapat pengaruh *self-eficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa MI sekecamatan Cipari.

Ketentuan penerimaan hipotesis adalah:

1. H 0 diterima H 1 ditolak atau disebut signifikan jika nilai probabilitas lebih kecil dari pada atau sama dengan nilai probabilitas Sig (0,05 $\leq$ $S\,i\,g$). Dan jika nilai probabilitas Sig (0,05 $\geq$ $S\,i\,g$), H 0 ditolak (H 1 diterima) maka artinya tidak signifikan.
2. Jika atau maka variabel X berpengaruh terhadap Y 1 atau H 0 ditolak. Dan jika atau maka variabel X tidak berpengaruh Y 1 atau H 0 diterima.

Table 25. Anova *self-efficacay* terhadap Kemampuan berpikir kreatif

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.517	1	20.517	4.641	.032[b]
	Residual	1507.600	341	4.421		
	Total	1528.117	342			

a. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kreatif

b. Predictors: (Constant), *self-efficacy*

Berdasarkan tabel ANOVA yang disajikan untuk uji hipotesis regresi antara *self-efficacy* (prediktor) dan Kemampuan Berpikir Kreatif (variabel terikat), hasilnya adalah sebagai berikut: Ringkasan Hasil Uji Hipotesis. *Sum of Squares* untuk regresi adalah 20.517, sedangkan untuk residual adalah 1507.600, dengan total 1528.117. *Mean Square* untuk regresi adalah 20.517, dan untuk residual adalah 4.421. Nilai F yang dihasilkan dari analisis ini adalah 4.641. Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.032.

Uji Hipotesis. Dalam penelitian ini, kita memiliki dua hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut: Hipotesis Nol (H_0): *Self-efficacy* tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif. Hipotesis Alternatif (H_1): *Self-efficacy* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Kesimpulan Karena nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.032 lebih kecil dari level signifikansi yang umum digunakan ($\alpha = 0.05$), maka kita dapat menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Untuk menentukan apakah ada pengaruh yang nyata atau signifikan variabel *self-eficacy* terhadap kemampuan berpikir kratif matematik siswa maka pada tabel 2.7 Anova tersebut digunakan. Output menunjukkan bahwa $H0$ ditolak dan $H1$ diterima, dengan $F\ hitung$ = 4,641 dengan tingkat signifikan/probabilitas 0,032 ≤ 0,05. Oleh karena itu, jelas bahwa *self-efficacy* memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir matematik siswa.

2. Hipotesis pengaruh *self-efficacy* (X) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika (Y2)

Peneliti harus membuktikan variabel X (*Self-efficacy*) yang telah diambil dengan cara tes lisan dan variabel $Y2$ (Kemampuan Pemecahan Maslah Matematika) dengan menggunakan aplikasi *SPSS.25 for Windows* atau dengan menggunakan hubungan $Y' = a + bX$. Beberapa tabel menunjukkan hasil pemprosesan data dari perhitungan dengan SPSS tersebut. Diantaranya ada Tabel *Model*

Summary, Coefficients dan tabel lainnya. Tabel-tabel tersebut antara lain:

Table 26. Hipotesis *Coefficients Self-efficacy* terhadap kemampuan Pemecahan masalah matematika

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	59.774	4.977		12.009	.000
	Kemampuanpemecahan masalah	1.347	.453	.490	2.972	.006

a. Dependent Variable: selfefficacy

Hasil analisis regresi pada tabel *Coefficients* menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah (KPM) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *self-efficacy*. Koefisien regresi tidak terstandarisasi (B) sebesar 1,347 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu unit pada kemampuan pemecahan masalah akan meningkatkan *self-efficacy* sebesar 1,347 satuan. Koefisien beta terstandarisasi (Beta) sebesar 0,490 menunjukkan bahwa hubungan antara kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* tergolong moderat.

Nilai t sebesar 2,972 dengan tingkat signifikansi (p) sebesar 0,006 (< 0,05) mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah secara statistik berkontribusi signifikan terhadap *self-efficacy*. Selain itu, nilai konstanta (Constant) sebesar 59,774 menunjukkan bahwa jika kemampuan pemecahan masalah bernilai nol, nilai dasar *self-efficacy* adalah 59,774. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah berperan penting dalam memengaruhi *self-efficacy* secara positif dan signifikan.

Hipotesis Penelitian:

- Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah (KPM) terhadap *self-efficacy*.
- Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah (KPM) terhadap *self-efficacy*.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil SPSS:

Berdasarkan nilai t sebesar 2,972 dengan tingkat signifikansi (p) sebesar 0,006 (< 0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy*.

Table 27. Hipotesis Model summary Pengaruh *Self-efficacy* terhadap Kemampuan pemecahan Masalah matematika

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.490[a]	.240	.213	6.79898

a. Predictors: (Constant), kemampuan pemecahan masalah

Hasil analisis regresi pada tabel Model *Summary* menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,490 mengindikasikan adanya hubungan positif yang sedang antara kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy*. Nilai R *Square* sebesar 0,240 menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah menjelaskan 24,0% variabilitas *self-efficacy,* sedangkan sisanya sebesar 76,0% dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Dalam *How to Solvel it : A Nelw Aspelct of Mathrmatical Meltod* Polya melnyatakan blahwa kelmampuan pelmelcahan masalah matelmatika itu dipelngaruhi olelh pelngeltahuan dan pelmahaman domain, keltelrampilan pelmelcahan masalah, krelatifitas, motivasi dan sikap, juga dipelngruhi dukungan social dan kolablorasi.

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,213 menunjukkan tingkat penyesuaian model terhadap populasi yang lebih luas, yang tetap menunjukkan hasil konsisten. Nilai *Standard Error of the Estimate* sebesar 6,79898 menunjukkan tingkat kesalahan prediksi *self-efficacy* dalam model ini. Secara keseluruhan, model ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah memiliki kontribusi yang berarti terhadap *self-efficacy*, meskipun masih terdapat pengaruh dari variabel lain.

Selanjutnya menguji hipotesis yang disebutkan sebelumnya yaitu:

1) Hipotesis Nol (Ho) : Tidak terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa MI sekecamatan Cipari.
2) Hipotesis Kerja ($H1$) : Terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa MI sekecamatan Cipari.

Ketentuan penerimaan hipotesis adalah:

1) Jika H_0 diterima (H_1 ditolak) atau disebut signifikan jika nilai probabilitas lebih kecil dari pada atau sama dengan nilai probabilitas *Sig* ($0{,}05 \leq Sig$). Dan jika nilai probabilitas *Sig* ($0{,}05 \geq Sig$), H_0 ditolak (H_1 diterima) maka artinya tidak signifikan.
2) Jika atau maka variabel X berpengaruh terhadap Y_2 atau H_0 ditolak. Dan jika atau maka variabel X tidak berpengaruh Y_2 atau H_0 diterima

Table 28. Hipotesis Anova *Self-efficacy* terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	408.370	1	408.370	8.834	.006[b]
	Residual	1294.330	28	46.226		
	Total	1702.700	29			

a. Dependent Variable: selfefficacy

b. Predictors: (Constant), kemampuan pemecahan masalah

Hasil analisis ANOVA menunjukkan bahwa model regresi yang melibatkan kemampuan pemecahan masalah sebagai prediktor terhadap *self-efficacy* signifikan secara statistik. Nilai F sebesar 8,834 dengan tingkat signifikansi (p) sebesar 0,006 (< 0,05) menunjukkan bahwa model ini layak digunakan untuk memprediksi *self-efficacy* berdasarkan kemampuan pemecahan masalah.

Jumlah kuadrat regresi (*Sum of Squares Regression*) adalah 408,370, sedangkan jumlah kuadrat residu (*Residual Sum of Squares*) adalah 1294,330. Hal ini menunjukkan bahwa model mampu menjelaskan sebagian variabilitas dalam *self-efficacy*, meskipun sebagian besar variabilitas masih dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Nilai rata-rata kuadrat (*Mean Square*) untuk regresi adalah 408,370, sementara untuk residu adalah 46,226. Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah memiliki pengaruh signifikan terhadap *self-efficacy*.

Untuk menentukan apakah ada pengaruh yang nyata atau signifikan dari variabel *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik. Output menunjukkan bahwa $H0$ ditolak dan $H1$ diterima, dengan $F\ hitung$ = 15,872 dengan tingkat signifikan/probabilitas 0,000 ≤ 0,05. Oleh karena itu, jelas bahwa *self-efficacy* memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa MI sekecamatan Cipari.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Bagian ini membahas terkait hasil penelitian yang dilakukan di MI Kecamatan Cipari. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif metode survei dimana peneliti mengambil 3 variabel yaitu *self-efficacy*, kemampuan berpikir kreatif matematik, dan kemampuan pemecahan masalah matematik. Objek dalam penelitian ini adalah siswa MI Kecamatan Cipari dengan total 2.384 siswa sebagai populasi penelitian. Sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti *Sampel non-probabilitas* yaitu *purposive sampling* dengan maksud untuk lebih memudahkan peneliti dalam menetukan

survei yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti memfokuskan sampel yang bisa diisi oleh kelas atas saja, peneliti lebih memfokuskan sampel untuk diisi oleh kelas 5 dan 6.

Tahap pertama, peneliti menganalisa apa yang dibutuhkan dengan melakukan observasi pendahuluan dengan cara meminta ijin penelitian dahulu kepada Ketua KKMI Kecamatan Cipari yaitu Pak Wasiludin, kemudian peneliti melakukan wawancara berbeda hari dengan guru matematika di MIN 6 Cilacap yaitu pak Wahab, guru kelas 6 MI Ma'arif Sidasari yaitu bu Tri Wahyuni, guru kelas 6 MI Ma'arif Caruy yaitu Bu Siti Aliaturrofikoh. Dengan hasil guru mendukung berpikir kreatif matemtis dan mendukung serta berusaha selalu mengembangkannya.

Tahap kedua peneliti menyusun soal dan angket untuk hipotesis awal dan mengkosnsultasikan kepada dosen pembimbing, setelah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing tahap selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis awal yaitu dengan membagikan lembar observasi berupa soal matematika dan pernyataan angket kepada 30 siswa, angket diambil di MI Ma'arif Caruy. Setelah selesai kemudia dihitung dengan aplikasi SPSS di validasi menentukan soal yang layak untuk melakukan penelitian selanjutnya. Dari hasil observasi awal terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik dan terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampua pemecahan masalah matematik.

Tahap ketiga peneliti menyebarkan angket kepada sampel yang telah ditentukan dari awal, kemudian peneliti melakukan penghitungan hasil tes tersebut dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk menentukan hasil penelitian sebenarnya.

1. Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa MI Kecamatan Cipari

   Peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh dari kedua variabel tersebut, karena jenis penelitian ini adalah penelitian survei. Dalam penelitian ini, variabel

bebas *self-efficacy* diuji untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel dependen kemampuan berpikir kreatif.

Table 29. Penghitungan Model Anova Hasil Penelitian Pengaruh *Self-efficacy* Terhadap kemampuan berpikir Kreatif

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.517	1	20.517	4.641	.032[b]
	Residual	1507.600	341	4.421		
	Total	1528.117	342			

a. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kreatif

b. Predictors: (Constant), *self-efficacy*

Hasil penghitungan ANOVA menunjukkan nilai F sebesar 4.641 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.032. Karena nilai signifikansi (0.032) lebih kecil dari alpha 0.05, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 30. Model Summary Hasil Penelitian *Self-efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir kreatif

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.116[a]	.013	.011	2.10264

a. Predictors: (Constant), *self-efficacy*

Meskipun hubungan ini signifikan, namun dari hasil penghitungan model *summary* diatas pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif hanya sebesar 1.3%, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai R-squared (koefisien determinasi) yang kecil. Ini berarti bahwa variabel *self-efficacy* hanya mempengaruhi 1.3% dari

variasi dalam kemampuan berpikir kreatif, sedangkan sisanya 98.7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam model ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh dilakukan oleh Vici Suciawati yang berjudul "Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa." Pada tahun 2019. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji statistik, nilai signifikansi koefisien regresi yang diperoleh adalah 0,004, yang lebih kecil dari α=0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif matematis terhadap *self-efficacy* siswa. Dalam penelitian oleh saudara Vici Suciawati tidak dihitung berapa besar prosentasi pengaruh *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif. [91] Perbedaanya dalam penelitian ini hanya meneliti pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kratif matematis siwa saja sementara dalam penelitian ini juga meneliti pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam hal penghitungan penelitian ini lebih mendalam dari penelitian yang dilakukan oleh saudara Vici Suciawati.

2. Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik siswa MI Kecamatan Cipari.

Penelitian ini menggunakan analisis relgrelsi linear sederhana untuk mengltahui plngaruh dari kedua variabel tersebut, karena jenis penelitian ini adalah penelitian survei. Dalam penelitian ini, variabel bebas *self-efficacy* diuji untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel dependen kemampuan pemecahan masalah, maka diperoleh hasil penghitungan data penelitian menggunakan SPSS sebagai berikut:

[91] Vici Suciawati, 'Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa', *Didactical Mathematics*, 2.1 (2019), 17 <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1963>.

Table 31. Mpdel Anova hasil Penelitian pengaruh *self-efficacy* Terhadap kemampuan Pemacahan masalah

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	197.024	1	197.024	15.872	.000[b]
	Residual	4232.807	341	12.413		
	Total	4429.831	342			

a. Dependent Variable: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik

b. Predictors: (Constant), selfefficacy

Hasil analisis menunjukkan bahwa model regresi yang memprediksi kemampuan pemecahan masalah matematik berdasarkan *self-efficacy* signifikan secara statistik. Nilai F sebesar 15.872 dengan nilai signifikansi (p = 0.000) berada di bawah ambang batas signifikansi 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik.

Dengan demikian, hipotesis nol (Ho) yang menyatakan "tidak ada pengaruh signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik" dapat ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H1) yang menyatakan "ada pengaruh signifikan antara *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik" diterima.

Tabel 32. Model Summary hasil Penelitian Pengaruh *self-efficaccy* terhadap kemampuan Pemecahan Masalah

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.490[a]	.240	.213	6.79898

a. Predictors: (Constant), kemampuan pemecahan masalah

Dari hasil penghitungan table dia atas dapat diperolehg hasil Walaupun hubungan ini signifikan, kontribusi *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik hanya sebesar 4.4%, seperti yang ditunjukkan oleh nilai R-squared (koefisien determinasi). Artinya, *self-efficacy* hanya menjelaskan 4.4% dari variasi dalam kemampuan pemecahan masalah matematik, sementara 95.6% sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam model.

Dalam konteks penelitian ini, walaupun *self-efficacy* berpengaruh signifikan, persentase pengaruhnya masih relatif kecil. Oleh karena itu, perlu untuk meneliti faktor-faktor lain yang mungkin berperan lebih besar dalam mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh saudara Fitriyah Amaliyah dan kawan-kawan yang berjudual "Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar." Dalam penelaitan tersebut diperoleh hasil bahwa Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dipengaruhi oleh variabel *self-efficacy* sebesar 66,8%, sedangkan 33,2% sisanya dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain di luar *self-efficacy*.[92] Perbedaan dengan penelitian ini adalah jika penelitain yang dilakukan oleh Fitriyah Amaliyah dan kawan-kawan hanya meneliti pengaruh *self-effcacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada penelitian ini meneliti pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa. Besar pengaruh *self-efficacy* juga berbeda jika dalam penelitan Fitriyah Amaliyah adalah Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dipengaruhi oleh variabel *self-efficacy* sebesar 66,8%, sedangkan 33,2% sisanya dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain di luar *self-efficacy*, sedangkan dalam penelitan ini *self-efficacy* hanya mempengaruhi sebesar 4.4% dari variasi dalam kemampuan pemecahan

[92] Fitriyah Amaliyah, Jody Setya Hermawan, and Desi Puspita Sari, 'Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.2 (2023), 5482–90.

masalah matematik, sementara 95.6% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Menurut asumsi dari peneliti hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kemampuan berpikir kreatif siswa hanya mencapai 1,4%, sementara kemampuan pemecahan masalah matematik berada pada angka 4,4%. Peneliti menyimpulkan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil ini adalah terbatasnya cara berpikir siswa yang kurang terstimulasi untuk berpikir lebih luas dan mendalam. Hal ini dimungkinkan karena siswa terbiasa dengan bentuk soal pilihan ganda yang menuntut jawaban instan dan kurang mendorong mereka untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Selain itu, mungkin ada faktor lain seperti metode pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah secara optimal.

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematik siswa, peneliti memberikan beberapa solusi yang dapat diterapkan oleh guru dan sekolah:

- Penggunaan Soal Terbuka dan Berbasis Proyek. Guru disarankan untuk memperbanyak penggunaan soal terbuka atau esai yang menuntut siswa untuk menjelaskan proses berpikir mereka, memberikan solusi alternatif, dan memecahkan masalah melalui berbagai pendekatan. Selain itu, metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata.
- Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif. Metode pembelajaran seperti problem-based learning (PBL) dan inquiry-based learning dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan metode ini, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam proses belajar dengan mencari solusi dari permasalahan yang diajukan, menganalisis data, dan menarik kesimpulan.

- Mengintegrasikan Pembelajaran Kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif atau kerja kelompok dapat mendorong siswa untuk berdiskusi, bertukar ide, dan bersama-sama menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui interaksi sosial.
- Melatih Pemecahan Masalah Secara Bertahap. Guru dapat memperkenalkan masalah yang lebih kompleks secara bertahap, dimulai dari permasalahan sederhana yang dapat dipecahkan melalui analisis yang mendalam. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan pemecahan masalah mereka secara sistematis dan bertahap.
- Pemberian Umpan Balik yang Konstruktif. Peneliti menyarankan agar guru memberikan umpan balik yang mendalam dan spesifik terkait cara berpikir dan proses penyelesaian masalah siswa. Umpan balik ini tidak hanya sebatas benar atau salah, tetapi juga menyoroti area yang dapat ditingkatkan, sehingga siswa dapat memperbaiki dan mengembangkan strategi berpikir mereka.
- Penggunaan Teknologi dan Media Kreatif. Penggunaan teknologi seperti simulasi, permainan edukasi, dan aplikasi pemecahan masalah interaktif dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk merangsang kreativitas dan logika siswa. Media ini juga dapat memotivasi siswa untuk mencoba pendekatan baru dalam pemecahan masalah.
- Membangun Lingkungan Belajar yang Mendukung. Peneliti juga merekomendasikan agar sekolah dan guru menciptakan lingkungan belajar yang mendorong rasa ingin tahu, eksplorasi, dan inovasi. Memberikan ruang untuk bereksperimen tanpa takut salah dan mendorong pertanyaan-pertanyaan kritis akan membantu siswa mengembangkan pola pikir kreatif dan problem solving yang lebih baik.

Peneliti memberikan beberapa saran bagi peneliti berikutnya yang ingin melanjutkan penelitian terkait rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematik siswa:

- Menggali Faktor-Faktor Lain yang Memengaruhi. Penelitian lanjutan disarankan untuk menggali lebih dalam faktor-faktor lain yang mungkin berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Misalnya, peran motivasi belajar siswa, lingkungan sosial, dukungan keluarga, serta pengaruh teknologi dan media dalam pembelajaran. Studi Jangka Panjang untuk Mengukur Efektivitas Metode Pengajaran.
- Peneliti selanjutnya dapat melakukan studi jangka panjang yang mengamati perubahan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah setelah menerapkan berbagai metode pembelajaran inovatif, seperti *problem-based learning* (PBL), inquiry-based learning, atau metode pembelajaran berbasis proyek.Pengembangan Instrumen Penilaian yang Lebih Beragam. Disarankan untuk mengembangkan instrumen penilaian yang lebih komprehensif dan beragam, tidak hanya terbatas pada pilihan ganda, tetapi juga melibatkan soal terbuka, proyek kolaboratif, serta penilaian berbasis observasi yang dapat lebih tepat mengukur kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.
- Studi Eksploratif pada Kelompok Siswa yang Berbeda. Penelitian di masa depan bisa memperluas cakupan subjek penelitian dengan memfokuskan pada kelompok siswa dari berbagai latar belakang pendidikan, sosial, atau ekonomi untuk melihat apakah ada perbedaan dalam kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah berdasarkan faktor-faktor demografis tersebut.
- Meneliti Pengaruh Media dan Teknologi dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir. Peneliti juga disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh penggunaan media interaktif, permainan edukatif, dan teknologi digital terhadap pengembangan

kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa, mengingat teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan siswa saat ini.

- Menganalisis Peran Guru dan Gaya Mengajar. Studi lanjutan bisa mengeksplorasi lebih lanjut tentang pengaruh gaya mengajar dan pendekatan guru dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir siswa. Hal ini meliputi bagaimana guru mendorong eksplorasi ide, mengajukan pertanyaan terbuka, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam diskusi dan kerja kelompok.
- Kolaborasi dengan Praktisi Pendidikan untuk Implementasi Metode Baru. Sebagai saran praktis, peneliti juga dapat berkolaborasi dengan sekolah dan praktisi pendidikan untuk mengimplementasikan berbagai strategi yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Penelitian yang melibatkan partisipasi aktif dari guru dan siswa di lingkungan nyata dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai efektivitas metode yang diusulkan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

"Pengaruh Self-efficacy terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap", berikut Kesimpulan Penelitian ini:

1. Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *self-efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif siswa MI Kecamatan Cipari. Hasil analisis regresi linear menunjukkan nilai F sebesar 4.641 dengan nilai signifikansi 0.032, yang lebih kecil dari 0.05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Meskipun pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif terbilang signifikan, kontribusinya hanya sebesar 1.3%, yang menunjukkan bahwa faktor lain berperan lebih besar dalam memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya oleh Vici Suciawati, yang juga menemukan adanya pengaruh signifikan *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa. Namun, penelitian ini lebih komprehensif karena juga mencakup analisis pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah.

2. Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa, dengan nilai F sebesar 15.872 dan nilai signifikansi 0.000. Hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan diterima, sementara hipotesis nol ditolak. Namun, kontribusi *self-efficacy* dalam menjelaskan variasi kemampuan pemecahan masalah matematik siswa hanya sebesar 4.4%, menandakan bahwa 95.6% variasi lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya oleh Fitriyah Amaliyah dan rekan-rekannya, yang menunjukkan

bahwa *self-efficacy* mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa hingga 66.8%. Perbedaan ini menunjukkan bahwa dalam konteks penelitian ini, faktor-faktor lain mungkin memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa MI Kecamatan Cipari, meskipun kontribusi persentasenya tergolong kecil. Berikut adalah beberapa implikasi dari hasil penelitian:

Pengembangan Kurikulum: Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan program yang berfokus pada peningkatan *self-efficacy* siswa, seperti kegiatan pembelajaran yang mendukung pengalaman kinerja positif. Hal ini dapat meliputi tantangan matematika yang dirancang dengan baik, yang memungkinkan siswa merasakan keberhasilan dalam menyelesaikan masalah.

Pelatihan Guru: Para pendidik perlu dilatih untuk memahami pentingnya *self-efficacy* dalam pembelajaran. Guru dapat dilibatkan dalam program pelatihan untuk mempelajari teknik-teknik membangun keyakinan siswa melalui umpan balik positif dan strategi motivasional yang efektif. Keterampilan ini dapat membantu guru dalam memberikan dukungan yang lebih baik kepada siswa.

Intervensi Psikologis: Mengingat bahwa *self-efficacy* dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor emosional dan sosial, penting untuk mengimplementasikan program konseling atau bimbingan yang dapat membantu siswa mengatasi kecemasan dan stres yang mungkin mereka alami. Ini akan memperkuat keyakinan mereka dalam menghadapi tugas-tugas matematik.

Penelitian Lanjutan: Mengingat bahwa 98.7% dari variasi dalam kemampuan berpikir kreatif dan 95.6% dalam kemampuan pemecahan masalah matematik dijelaskan oleh variabel lain, penelitian lebih lanjut diperlukan

untuk mengidentifikasi faktor-faktor tersebut. Ini dapat meliputi variabel seperti motivasi intrinsik, dukungan sosial, dan lingkungan belajar yang dapat berkontribusi terhadap pencapaian akademis siswa.

Keterlibatan Orang Tua: Mendorong orang tua untuk terlibat dalam proses pendidikan anak mereka dapat berkontribusi pada peningkatan *self-efficacy*. Melalui dukungan emosional dan penguatan positif di rumah, orang tua dapat membantu anak-anak mereka merasa lebih percaya diri dalam kemampuan belajar mereka.

Program Peningkatan Keterampilan: Sekolah dapat merancang program ekstrakurikuler yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa. Misalnya, lomba matematika atau klub debat dapat menjadi platform bagi siswa untuk mengasah keterampilan mereka, sekaligus membangun *self-efficacy*.

Dengan mempertimbangkan implikasi-implikasi ini, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di MI Kecamatan Cipari, sehingga Pendidikan di negara Indonesia dapat mengalami kemajuan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa MI Kecamatan Cipari, namun dengan kontribusi yang terbilang kecil, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut:

Peningkatan Fokus pada Faktor Lain: Mengingat hanya 1.3% pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan 4.4% terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang mempertimbangkan variabel lain yang dapat mempengaruhi kedua kemampuan tersebut, seperti motivasi belajar, dukungan sosial, dan kualitas pengajaran.

Intervensi untuk Meningkatkan *Self-Efficacy*: Sekolah-sekolah sebaiknya mengimplementasikan program atau kegiatan yang dapat meningkatkan self-efficacy siswa, seperti pelatihan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Kegiatan ini dapat meliputi simulasi, diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa merasakan keberhasilan secara langsung.

Pelatihan untuk Guru: Diperlukan pelatihan untuk para guru mengenai cara-cara efektif untuk mendukung perkembangan *self-efficacy* siswa, seperti memberikan umpan balik positif, menekankan pada usaha daripada hasil, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Pengembangan Kurikulum: Kurikulum pendidikan dapat dirancang ulang atau dikembangkan lebih lanjut untuk memasukkan lebih banyak aktivitas yang berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Materi yang lebih interaktif dan kontekstual dapat membantu siswa merasa lebih mampu dalam belajar.

Penelitian Lanjutan: Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan bervariasi serta menggunakan metode yang berbeda untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh *self-efficacy* dan faktor-faktor lain terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematik siswa.

Dengan mengikuti saran-saran ini, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil yang lebih baik dalam kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematik siswa di MI Kecamatan Cipari serta institusi pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amabile, Teresa, *Reativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity.* (Westview Press, 1996)

———, 'The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization', *Journal of Personality and Social Psychology,* 45.2 (1983), 357–76

———, *The Social Psychology of Creativity* (Springer., 1983)

Amaliyah, Fitriyah, Jody Setya Hermawan, and Desi Puspita Sari, 'Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.2 (2023), 5482–90

Anix, Ekayanti, Nur, 'Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dimediasi Metakognitif', *Progress in Retinal and Eye Research*, 561.3 (2019), S2–3

Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Bumi Aksara, 2002)

Arjun Yoga Pratama, 'Pengaruh *Self Efficacy* dan Motivasi Belajar Terhadap Kemapuan Berpikir Kritis Matematis Siswa', *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 5.1 (2023) <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v5i1.23021>

Bandura, Albert, *Self-Efficacy: The Exercise of Control* (W.H. Freeman and Company., 1997)

———, *Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. Psychological Review* (Psychological Review, 84(2), 191-215., 1977)

———, *Self-Efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), Encyclopedia of Human Behavior (Vol. 4, Pp. 71-81)* (Academic Press., 2014)

———, *Self-Efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), Encyclopedia of Human Behavior (Vol. 4, Pp. 71-81)* (Academic Press., 1994)

———, *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory* (Prentice-Hall, 1986)

Beane, James, Arthur, *Curriculum Integration: Designing the Core of Democratic Education.* (Teachers College Press., 1997)

Clements, D. H., and J. Sarama, *Learning and Teaching Early Math: The Learning Trajectories Approach.* (New York: Routledge., 2009)

Cooper, D. R., and P. S Schindler, *Business Research Methods* (McGraw-Hill Education., 2017)

Creswell, John W., *Research Desigen Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*, ed. by Achmad Fawaid and Kusmini Pancasari, Rianayati, IV

(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019)

Cropley, A. J., 'In Praise of Convergent Thinking', *Creativity Research Journal*, 18.3 (2006), 391–404

Cropley, A.J., J.C. Kaufman, and D.H. Cropley, 'Measuring Creativity for Innovation Management.', *Journal of Technology Management & Innovation*, 6.3 (2011), 14–27

Dweck, C. S, *Mindset: The New Psychology of Success* (Random House, 2006)

Facione, P. A., and C. A Gittens, *Think Critically* (Pearson, 2016)

Guilford, J.P., 'Creativity', *American Psychologist*, 5.9 (1950), 444–54

Hair Jr, J. F., W. C. Black, B. J. Babin, and R. E. Anderson, *Multivariate Data Analysis* (Pearson, 2019)

Hair Jr, J. F., W. C. Black, B. J. Babin, and R. E Anderson, *Multivariate Data Analysis (7th Ed.)* (Pearson Education., 2014)

Harackiewicz, J. M., and C. S Hulleman, 'Promoting Interest and Performance in High School Science Classes.', *Science*, 326.5958 (2009), 1410–12

Hattie, J., and H Timperley, 'The Power of Feedback.', *Review of Educational Research*, 77.1 (2007), 81–112

Hiebert, J., R. Gallimore, and J. W Stigler, 'A Knowledge Base for the Teaching Profession: What Would It Look like and How Can We Get One?', *Educational Researcher*, 31.5 (2002), 3-15.

Hilbert, David, *Grundlagen Der Geometrie.* (leipzig: B.G. Teubner., 1899)

Isaksen, S. G., and D. J Treffinger, *Creative Problem Solving: The Basic Course* (Buffalo, NY: Creative Problem Solving Group, Inc., 1985)

Kemendikbud, *Kurikulum 2013 - Pendidikan Matematika Sekolah Dasar*. (Jakarta: ementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia., 2013)

Kholivah, Ipah, and Huri Suhendri, 'Pengaruh Efikasi Diri (Self Efficacy) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *Universitas Indraprasta PGRI, Kholivahassegaf@yahoo.Co.Id Journal of Instructional Development Research*, 1.2 (2020)

Kieran, C., *Learning and Teaching Algebra at the Middle School through College Levels: Building Meaning for Symbols and Their Manipulation. In Lester, F. K. Jr. (Ed.), Second Handbook of Research on Mathematics Teaching and Learning* . (Charlotte, NC: Information Age Publishing., 2007)

Kim, K.H, 'The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking', *The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking*, 32.4 (2011), 285–95

La'ia, Hestu Tansil, and Darmawan Harefa, 'Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.2 (2021) <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>

Lesh, Richard, and Helen M. Doerr, *Beyond Constructivism: Models and Modeling Perspectives on Mathematics Problem Solving, Learning, and Teaching.* (Routledge., 2003)

Locke, E. A., and G. P Latham, 'Building a Practically Useful Theory of Goal Setting and Task Motivation: A 35-Year Odyssey.', *American Psychologist*, 57.9 (2002), 705–17

Locke, E. A, 'Motivation, Cognition, and Action: An Analysis of Studies of Task Goals and Knowledge', *Applied Psychology*, 49.3 (2000), 408–29

Mason, J, *Researching Your Own Practice: The Discipline of Noticing.* (Routledge, 2002)

Middleton, J. A., and P. A Spanias, 'Motivation for Achievement in Mathematics: Findings, Generalizations, and Criticisms of the Research.', *Journal for Research in Mathematics Education*, 30.1 (1999), 65–88

Mualifah, Mualifah, Kasih Haryo Basuki, and Indah Lestari, 'Pengaruh Berpikir kreatif dan Percaya Diri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5.2 (2020) <https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i2.5312>

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005)

NCTM, *Principles and Standards for School Mathematics Education* (Reston, VA: NCTM, 2000)

Novikasari, Ifada, *Keterampilan Berpikir Matematika* (Saizu Publisher, 2022)

Pajares, F., and M. D Miller, 'Role of Self-Efficacy and Self-Concept Beliefs in Mathematical Problem Solving: A Path Analysis', *Journal of Educational Psychology*, 86.2 (1994), 193.

Pajares, F, 'Gender and Perceived Self-Efficacy in Self-Regulated Learning', *Theory into Practice*, 41.2 (2002), 116–25

———, 'Self-Efficacy during Childhood and Adolescence: Implications for Teachers and Parents.', *Psychology in the Schools*, 43.5 (2006), 473–85

Pangestu, Chairunnisa, Hieronimus Sujati, and Herwin Herwin, 'Pengaruh Self Efficacy Dan Pengasuhan Orang Tua Terhadap Kepercayaan Diri Siswa', *FOUNDASIA*, 11.1 (2020) <https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i1.32600>

Patton, MIchael, Quinn, *Qualitative Evaluation and Research Methods (2nd Ed.).* (SAGE Publications., 1990)

Pearson, and K, ‘Mathematical Contributions to the Theory of Evolution: III. Regression, Heredity, and Panmixia’, *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series A, Containing Papers of a Mathematical or Physical Character*, 187, 1896, 253–318

Pólya, George, *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (Princeton University Press, 2014)

———, *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (Princeton University Press., 1957)

Pratiwi, Dwi, Mamik Suendarti, and Hasbullah Hasbullah, ‘Pengaruh Efikasi Diri Dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika’, *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5.1 (2019) <https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i1.5083>

Rohmad, and Supriyanto, *Pengantar Statistika* (Yogyakarta: Kalamedia, 2016)

Runco, M.A, ‘Education for Creative Potential’, *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47.3 (2003), 317–24

Sarjono, Haryadi, and Winda Julianita, *SPSS vs LISLER:Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset* (Jakarta: Salemba Empat, 2011)

Du Sautoy, Marcus, *The Music of the Primes* (New York: Harper Perennial, 2003)

Schoenfeld, A. H., *Mathematical Problem Solving* (Academic Press, 1985)

Schoenfeld, A. H, *Mathematical Problem Solving* (Academic Press., 1985)

Schunk, D. H., and B. J. Zimmerman, ‘Influencing Children’s Self-Efficacy and Self-Regulation of Reading and Writing through Modeling’, 23.1 (2007), 7–25

Sekaran, U, *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach* (Wiley, 2016)

Septiani, Tamia, Muhammad Abdussalam Hudanagara, Heris Hendriana, and Ika Wahyu Anita, ‘Pengaruh *Self Confident* dan *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP’, *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1.2 (2018) <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i2.p185-192>

Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)

Smith, S. M., and S. E Blankenship, ‘Incubation and the Persistence of Fixation in Problem Solving’, *American Journal of Psychology*, 102.1 (1989), 3–20

Sternberg, R.J., and T.I. Lubart, *The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms. In R.J. Sternberg (Ed.), Handbook of Creativity* (Cambridge University Press, 1999)

Sternberg, Robert. J., *Wisdom, Intelligence, and Creativity Synthesized* (Cambridge University Press., 2003)

Stewart, Ian, *The Mathematics of Life.* (New York: Basic Books., 2011)

Suciawati, Vici, 'Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa', *Didactical Mathematics*, 2.1 (2019), 17 <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1963>

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019)

———, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012)

Supriadi, Gito, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY-Press, 2021)

Susilawati, Siska, Heni Pujiastuti, and Sukirwan Sukirwan, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Self-Concept Matematis Siswa', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.2 (2020) <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.244>

Torrance, Paul, E, *Guiding Creative Talent* (Prentice-Hall., 1962)

Torrance, E.P., *The Torrance Tests of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition-Verbal Tests, Forms A and B-Figural Tests, Forms A and B* (Personnel Press., 1974)

Umaroh, Siti, Yuyu Yuhana, and Aan Hendrayana, 'Pengaruh Self-Efficacy Dan Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smp', *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 1.1 (2020)

Utomo, Agung, Agung Rimba Kurniawan, Faizal Chan, Tania Juliani, Rosi Dwi Riski, Erni Ismaini, and others, 'Peran Guru Dalam Mengembangkan Bakat Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 34/I Teratai', *Jurnal PGSD*, 12.2 (2019) <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.2.166-173>

Verschaffel, L., B. Greer, and E. De Corte, *Making Sense of Word Problems.* (Lisse, The Netherlands: Lisse, The Netherlands: Swets & Zeitlinger.Swets & Zeitlinger., 2007)

Vukovic, R. K., and N. K Lesaux, 'The Relationship between Mathematical Language and Mathematics Performance among Bilinguals.', *Journal of Educational Psychology*, 105.3 (2013), 851-859.

Wahyuningtyas, Niken, and Lela Febrianingsih, 'Pengaruh Self Efficacy dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa', *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 4.1 (2018) <https://doi.org/10.29100/jp2m.v4i1.1777>

Wallas, G, *The Art of Thought. Harcourt* (Brace and Company, 1926)

Whitehead, Alfred, North, and Bertrand Russell, *Principia Mathematica.* (Cambridge: Cambridge University Press, 1913)

Yenti, Yenti, Suaedi Suaedi, and Ma'rufi, 'Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa', *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5.1 (2022) <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i1.1389>

Zimmerman, B. J., and D. H Schunk, *Self-Regulated Learning and Academic Achievement: Theoretical Perspectives.* (Lawrence Erlbaum Associates., 2001)

Zimmerman, B. J, 'Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview', *Theory into Practice*, 41.2 (2002), 64–70

———, 'Self-Efficacy: An Essential Motive to Learn', *Contemporary Educational Psychology*, 25.1 (2000), 25(1), 82–91

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Identitas Pribadi

- Nama Lengkap: Uswatun Ni'mah
- Tempat, Tanggal Lahir: Cilacap, 10 Mei 1981
- Jenis Kelamin: Perempuan
- Alamat: Jl. Ki Hajardewantoro No. 22B Kutasari Cipari, Cilacap
- Nomor Telepon: 085291610472
- Email: uswatunnimah4292gmail.com
- Status Perkawinan: Menikah
- Agama: Islam

2. Pendidikan Formal

1. MI Ma'arif Kutasari (1988-1994)
2. SMP Islam Caruy (1994-1997)
3. MAN Majenang (1997-2000)

3. Pengalaman Kerja

1. PT.Asia Sport Bandung (2000-2003)
2. BBT Bandung (2004)
3. MI Ma'arif Kutasari. (Mei 2005-31 Oktober 2009)
4. MI Ma'arif Caruy (1 Nopember 2009-sekarang)

8. Hobi dan Minat

- Hendy craft dan Menulis

Demikian Daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Semoga dapat menjadi bahan pertimbangan.

Uswatun Ni'mah

1 September 2024

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN SOAL KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA

A. Identitas Validator

Nama : Dr.Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.

NIP : 198209292011011010

Jabatan : Lektor, III d

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kemampuan pemahaman konsep matematika pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk tes kemampuan berpikir kreatif pada soal nomor 1-3 dan kemampuan pemecahan masalah matematika pada nomor 4-5 pada kolom yang tersedia

D. Penilaian

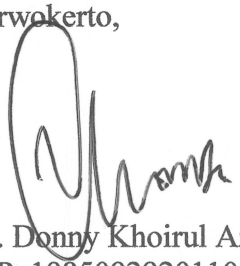
No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4a	√		
4b	√		
4c	√		
4d	√		
5	√		

E. Komentar Umum dan Saran

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak/Ibu atas kesediannya dalam mengisi lembar validator tes yang diberikan. Mohon diberikan komentar umum dan saran dari instrumen yang peneliti berikan pada kolom berikut:

Validator

Purwokerto, 2023



Dr. Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.
NIP. 198509292011011010

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN ANGKET *SELF-EFFICACY*

A. Identitas Validator

Nama : Dr.Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.

NIP : 198509292011011010

Jabatan : Lektor, III d

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kemampuan pemahaman konsep matematika pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk instrumen angket *self-efficacy* pada kolom yang tersedia

D. Penilaian

No. Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		

17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

E. Komentar Umum dan Saran

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak/Ibu atas kesediannya dalam mengisi lembar validator tes yang diberikan. Mohon diberikan komentar umum dan saran dari instrumen yang peneliti berikan pada kolom berikut:

Validator

Purwokerto, 2023

Dr.Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.
NIP.198509292011011010

Angket *Self-Efficacy*

Nama siswa: :.....
Kelas: :.....
Sekolah: :.....

Petunjuk:

Berikan pandangan terhadap setiap pernyataan berikut dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai. Apapun pendapatmu tidak akan mempengaruhi nilaimu. Oleh karena itu, berikan pendapatmu sesuai dengan kondisi senyatanya.

No	Pertanyaan	setuju sekali	setuju	Ragu - ragu	tidak setuju	tidak setuju sekali
1	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menyelesaikan tugas matematika yang sulit di kelas.					
2	Ketika dihadapkan pada tugas matematika yang sulit, saya memiliki keyakinan bahwa saya bisa mengatasinya.					
3	Saya yakin dengan usaha dan kerja keras saya, saya bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.					
4	Saya merasa sulit percaya diri saat tugas matematika terlihat sulit.					
5	Saya senang menghadapi tantangan matematika karena yakin bisa mengatasinya.					
6	Saya yakin usaha dan ketekunan saya bisa membantu melewati hambatan matematika di sekolah.					
7	Ketika ada tugas matematika baru, saya yakin bisa belajar dan berhasil.					
8	Terkadang, saya pikir saya mungkin tidak sepintar teman-teman sekelas dalam matematika.					
9	Saya merasa bangga ketika berhasil mengatasi rintangan matematika untuk mencapai target yang ditetapkan.					
10	Saya yakin usaha saya dapat membantu melewati kesulitan matematika di sekolah.					
11	Saya senang menghadapi kesulitan matematika karena yakin itu langkah tersebut akan membuat saya lebih pandai dalam pelajaran matematika.					
12	Kadang-kadang, saya berpikir bahwa mungkin tidak pandai untuk mengatasi kesulitan tugas matematika.					
13	Ketika ada kesulitan matematika, saya yakin bisa mengerjakannya dengan baik.					
14	Saya senang belajar dari kesulitan matematika dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.					

15	Saya merasa bangga bisa menghadapi situasi sulit matematika tanpa terlalu terbebani.					
16	Saya merasa khawatir saat dihadapkan pada tugas atau situasi matematika yang menekan.					
17	Saya yakin bahwa bisa berhasil dalam pelajaran matematika di sekolah.					
18	Saya percaya bahwa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas rumah matematika dengan baik.					
19	Saya merasa yakin bisa berhasil dalam kegiatan kelompok matematika di sekolah.					
20	Saya merasa tidak yakin saat harus bergabung dalam kegiatan kelompok matematika.					

Petunjuk pengisian soal

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab. Soal bersifat urian dan jawab dengan benar dan teliti.

Tes Berpikir kreatif

1. Terdapat tiga buah kartu merah, kuning dan biru. Tuliskan kemungkinan, sehingga (kartu merah + kartu kuning)X (kartu biru) =20
2. Bu Tuti memiliki sebuah kebun yang berbentuk persegi dengan panjang sisi 20 meter. Dia ingin membagi kebun tersebut menjadi beberapa bagian untuk menanam sayuran. Bagaimana cara Bu Tuti membagi kebunnya sehingga setiap bagian memiliki luas yang sama?
3. Maya memiliki 15 stiker yang berbentuk lingkaran dan 20 stiker yang berbentuk segitiga. Dia ingin menata stiker-stiker tersebut di dalam bukunya. Berikan dua pendekatan yang berbeda dalam menata stiker-stiker tersebut sehingga setiap halaman buku memiliki pola yang unik!

Tes Pemecahan Masalah

4. Suatu hari Riko ingin pergi ke rumah Reno, namun sebelumnya ia akan pergi ke sebuah toko mainan. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah Reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yang menghubungkan rumah Reno dengan rumahnya. Jarak yang ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.
   a. Dari cerita di atas coba tuliskan hal-hal yang sudah diketahui?
   b. Coba gambarkan perjalanan Riko dari berangkat sampai kerumah kembali!
   c. Hitunglah jumlah jarak yang ditempuh Riko hari itu untuk sampai rumah kembali !
5. Sebuah toko menjual dua jenis produk, A dan B. Produk A dijual seharga Rp 5000 per unit dan produk B dijual seharga Rp 7000 per unit. Jika total pendapatan dari penjualan kedua produk tersebut adalah Rp 50.000, hitunglah jumlah unit produk A dan B yang terjual.?

Hasil Penelitian dari MI Muhamadiyah Cipari

No.	Nama	Angket *Self Efficacy*																					soal Berpikir Kreatif				Soal Pemecahan Masalah					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	jm	1	2	3	jml	4a	4b	4c	4d	5	jumlah
1	Nafal Naumi	3	2	5	1	4	5	5	4	1	5	2	3	4	5	5	3	5	2	4	1	69	4	2	3	75,00	3	2	2	3	3	65
2	rezvan Fahreza	4	4	4	3	4	4	5	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	5	3	73	3	2	3	66,67	4	4	2	3	2	75
3	Aldi Syam A	3	2	4	3	4	3	4	3	3	5	4	2	5	2	3	4	5	3	4	3	69	2	4	2	66,67	3	2	2	2	3	60
4	Luki Dwi Ferdiyansah	4	5	3	4	1	4	2	2	4	3	3	2	4	1	5	1	4	4	4	3	63	2	3	2	58,33	3	2	2	2	3	60
5	Ulfa Astila Rahma	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	81	2	4	3	75,00	3	4	2	2	3	70
6	Dula	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	83	2	3	3	66,67	4	2	2	3	3	70
5	iksan	3	2	5	1	3	4	2	4	3	4	2	5	1	3	4	2	3	2	5	3	61	2	3	3	66,67	3	2	2	2	3	60
6	Faizur cahya	4	4	5	3	4	1	1	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	74	2	2	4	66,67	2	2	4	4	3	75
7	rehan	3	2	4	2	3	4	4	1	5	4	4	2	2	1	3	3	4	4	4	4	63	2	2	3	58,33	3	2	2	2	3	60
8	M. Akbar Solehudin	3	4	5	4	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	3	2	73	2	2	4	66,67	2	3	2	2	3	60
9	ahmad roifmuarkan	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	3	1	5	5	1	5	3	3	3	76	2	4	2	66,67	3	3	2	2	2	60
10	siti khoerunisa nur akila	4	4	5	3	3	3	4	2	5	5	3	3	4	3	3	2	4	5	4	2	71	2	2	4	66,67	2	4	2	2	4	70
11	Khodofi Ismail Sabri	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5	3	5	5	3	88	2	2	4	66,67	2	2	3	2	3	60
12	ika ismatul hawa	4	5	5	3	5	5	2	4	5	4	4	3	5	4	5	3	5	4	5	3	83	2	4	2	66,67	2	4	2	2	3	65
13	khafiz huddin Aska fauzan	3	5	5	3	4	5	4	1	5	5	3	5	4	4	5	2	4	4	3	2	76	2	2	4	66,67	2	4	2	2	3	65
14	m. dunish haikal	5	4	5	1	5	5	5	1	5	5	4	1	5	5	5	5	4	5	4	5	84	2	2	4	66,67	2	4	2	2	3	65
15	widya candra ningtyas	4	4	4	3	4	4	5	2	4	4	4	4	3	5	3	4	3	4	4	4	76	2	2	4	66,67	2	4	2	2	4	70
16	nadhif m, ilham	5	5	5	2	4	5	5	2	1	5	5	5	3	3	4	4	4	3	4	3	77	2	3	3	66,67	2	4	2	2	2	60
17	zulfahrin H.	4	5	5	2	3	4	3	2	5	4	5	4	4	4	5	3	2	4	5	3	76	2	2	4	66,67	2	4	2	2	4	70
18	habib ahmad AZ.	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5	3	5	5	3	88	2	3	2	58,33	2	4	2	2	4	70
19	Djanu Putra Perdana	5	4	5	1	5	5	5	3	5	5	4	3	5	5	5	3	5	5	5	3	86	2	3	2	58,33	2	4	2	2	3	65
20	Riska Auliya	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	76	3	4	3	83,33	2	4	2	2	4	70
21	febriyan Dwi Saputro	3	2	4	2	3	4	4	1	4	5	3	1	3	4	4	1	3	3	4	1	59	2	3	2	58,33	2	2	2	2	3	55
22	undah	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	73	2	2	4	66,67	2	4	2	2	4	70
23	Anis Sarmila	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	74	2	4	2	66,67	2	4	2	2	4	70
24	irbatun Najdah	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	71	2	3	3	66,67	3	4	2	2	4	75
25	Nadya Mutiara	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	74	2	4	2	66,67	2	4	2	2	4	70
26	Syifa	3	3	4	4	3	1	3	4	1	4	4	3	2	3	5	2	5	3	2	5	64	2	2	3	58,33	2	3	2	2	4	65
27	Akmal	3	2	5	1	3	4	4	1	4	5	3	5	3	5	4	3	4	5	4	2	70	2	2	4	66,67	2	2	2	2	4	60
28	Afika Wulansari	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	72	3	2	3	66,67	2	2	4	2	2	60
29	yanti	3	3	4	4	3	1	4	4	1	3	4	1	3	1	5	2	3	4	2	1	56	2	2	3	58,33	2	3	2	2	4	65

Hasil Penelitian dari MIN 6 Cilacap

No.	Nama	Angket Self Efficacy																					soal Berpikir Kreatif				Soal Pemecahan Masalah					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml	1	2	3	Jml	4a	4b	4c	4d	5	Jumlah
1	Syafiq	3	3	5	4	4	5	4	3	5	5	4	5	4	3	2	3	5	5	4	5	81	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
2	ikhsyasetiawan	3	4	4	3	3	1	4	4	3	2	2	3	1	2	1	4	1	2	1	2	50	3	1	3	58	1	1	3	3	3	55
3	aprilia Khoirun Nisa	4	4	4	3	4	4	4	2	5	4	4	2	4	4	4	5	4	2	4	3	74	3	4	3	83	3	4	2	4	3	80
4	Nafiesyosa V.S.R	4	4	4	3	4	4	4	1	5	4	4	2	4	4	4	1	2	4	4	4	70	4	4	2	83	3	4	2	1	3	65
5	Layla Nur Azizah	4	4	4	3	4	4	4	1	5	4	4	2	4	4	4	1	4	4	4	2	70	3	4	3	83	3	4	3	3	3	80
6	nafizah Arum Apriani	4	4	1	3	5	3	4	1	3	4	4	1	3	3	3	4	3	3	5	2	63	2	3	2	58	3	2	2	2	2	55
7	Aisah Puji	3	3	1	3	5	5	2	3	1	3	1	3	1	3	3	5	3	1	4	1	54	1	2	3	50	3	2	3	3	1	60
8	Zahra Apriyani	3	3	3	4	3	3	2	1	5	3	3	1	4	4	2	1	4	3	3	4	59	1	3	2	50	2	2	2	2	3	55
9	Pradita Yusuf Pradana	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	5	78	3	3	3	75	2	2	2	2	4	60
10	Maura Maya S.	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	79	3	1	3	58	3	4	3	1	3	70
11	Intan Nur Khayati	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	2	4	4	4	1	5	4	4	4	77	3	4	3	83	3	4	2	1	3	65
12	Angelia Vanesa Putri	4	4	4	3	4	4	4	1	5	4	4	2	4	4	4	1	4	4	4	4	72	4	4	3	92	4	4	2	2	1	65
13	Syarifah Eka Noviana	3	3	3	1	2	3	4	1	5	3	1	1	3	3	2	4	3	3	3	3	54	3	2	3	67	2	2	3	3	3	65
14	Deyzta Yudistira Nugrah	4	3	4	3	4	3	5	3	1	5	5	3	2	4	4	3	4	4	2	1	67	3	3	2	67	3	3	4	3	1	70
15	Faishal Imamul Hakim	4	3	4	4	3	4	3	2	4	2	3	2	3	4	4	4	5	4	3	3	68	3	4	2	75	2	2	4	4	3	75
16	Ahmad Saefudin	4	3	3	3	4	4	4	3	5	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	72	3	4	3	83	2	4	4	2	3	75
17	Vajar Risqi Avriansyah	4	3	4	3	4	5	4	3	1	3	3	3	4	4	3	4	4	3	5	2	69	3	4	3	83	2	2	4	4	3	75
18	Gempar Fariesta Farel	4	3	3	5	4	3	4	1	2	3	5	5	2	1	3	4	5	2	4	1	64	3	4	3	83	3	3	2	2	2	60
19	Najam	4	3	4	3	4	4	3	5	2	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	2	67	3	3	3	75	3	3	3	1	2	60
20	Alvin Nugroho	4	4	5	1	4	4	4	2	4	3	4	2	5	4	4	2	4	4	5	2	71	3	3	2	67	1	4	3	3	2	65
21	Adelia Puspita P.	3	4	4	4	5	5	4	1	5	4	5	2	4	4	5	2	4	3	4	2	74	2	4	2	67	3	2	2	3	3	65
22	Nur huswatun Hasanah	3	3	3	1	2	4	4	1	5	5	5	3	4	3	5	1	4	5	4	2	67	2	2	3	58	2	2	2	2	2	50
23	Siti Zahrotun N	4	5	5	2	4	5	5	2	5	5	5	1	5	5	4	1	4	5	5	3	80	3	4	3	83	4	4	3	3	3	85
24	Siti Romdonah	3	2	4	3	4	2	3	2	2	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	57	3	3	3	75	3	2	3	1	3	60
25	Siti Muhfidah	4	4	4	3	4	5	4	2	5	5	4	2	5	4	4	3	5	5	5	4	81	3	3	3	75	4	4	3	3	3	85
26	Afiqo Qotrun Nada	4	5	4	4	3	4	5	1	5	4	4	1	4	4	4	2	5	5	5	4	77	3	3	3	75	4	4	3	3	3	85
27	Mia Ramadan	4	4	4	3	4	5	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	3	4	4	2	74	3	3	3	75	4	3	3	1	3	70
28	Afiyatun Munawaroh	4	5	4	4	5	4	5	1	5	5	2	4	4	2	2	4	5	5	5	2	77	3	4	3	83	4	4	3	1	3	75
29	Piyan Sayh	5	2	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	3	77	3	3	3	75	3	3	2	2	3	65
30	Siti Nur Azizah	4	3	4	3	5	4	5	3	4	3	4	2	5	4	3	2	5	5	4	3	75	3	3	3	75	2	4	3	3	3	75
31	Azkia Nuril Mala	4	5	4	3	4	4	5	2	5	5	3	4	5	2	3	4	5	2	3	3	75	3	3	3	75	4	3	3	2	3	75

32	Aulia yuliani	3	5	4	4	4	4	5	3	5	2	3	4	3	5	3	2	5	3	4	2	73	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
33	A. Risqi Alviansyah	3	4	5	3	4	4	4	3	2	3	5	3	4	2	4	3	2	4	3	1	66	3	3	3	75	3	2	2	2	3	60
34	Fhatin Aulia Ramadhani	5	3	3	2	3	4	5	2	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	2	75	1	4	3	67	4	3	3	3	2	75
35	Muhamad Faril	2	4	4	3	4	4	4	1	4	5	3	2	4	2	5	2	5	4	4	4	70	3	2	3	67	3	4	1	3	3	70
36	M. Azka Alfitrah	4	3	3	4	3	4	3	2	5	5	3	3	3	4	3	4	4	4	5	2	71	3	2	3	67	4	3	2	3	4	80
37	Fatih Muhamad Syafi	3	4	4	3	2	2	5	3	4	3	4	1	3	2	3	2	5	4	2	3	62	3	3	3	75	4	2	2	3	4	75
38	Alif Farhan	4	4	5	4	2	4	5	2	4	4	2	3	4	3	5	3	4	4	4	3	73	3	3	3	75	4	4	2	2	4	80
39	Abdillah Hafihzal Ilham	4	3	4	3	5	4	3	1	4	5	4	2	4	3	4	5	1	4	4	1	68	3	2	3	67	2	3	2	3	2	60
40	Frizi Melzar Nirmala	4	5	5	5	4	5	4	2	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	90	3	3	4	83	3	3	4	4	3	85
41	Mohamat Leo Umam	3	4	5	3	4	4	4	3	5	2	4	4	3	4	4	3	2	4	3	1	69	3	2	3	67	4	3	2	2	2	65
42	Nadhif Al Munir	4	3	4	3	4	4	3	3	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	73	3	3	3	75	2	3	3	3	4	75
43	M. Ulul Azmi	4	5	3	4	5	3	5	3	5	4	5	2	5	4	4	1	3	4	5	4	78	2	3	3	67	2	3	3	3	2	65
44	E. Naashif F.	4	5	5	5	4	5	4	2	5	4	5	4	3	5	4	3	5	4	5	5	86	4	2	2	67	2	3	3	2	3	65
45	Arya Apriyansyah	5	5	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	4	3	5	66	3	2	2	58	2	3	2	2	3	60
46	Naufal Rasya Elfahri	4	3	4	3	5	5	5	2	3	5	3	4	4	3	5	3	5	4	3	4	77	3	2	2	58	3	3	3	3	3	75
47	Wardah Nurul Aulia	4	4	5	2	4	5	5	2	5	5	5	2	5	5	4	2	5	4	4	3	80	3	4	3	83	4	4	4	4	3	95
48	Puput Komala Sari	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	61	4	3	2	75	3	2	3	3	2	65
49	Eti Wasingatul Rizqiyah	3	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	67	3	2	3	67	2	3	2	2	3	60
50	bayu Viqi N.	4	3	3	4	3	4	3	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	71	3	3	3	75	3	4	3	2	4	80
51	Andika	2	2	3	5	4	5	3	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	73	3	3	3	75	3	2	2	2	2	55
52	Wahyu Fitria Ningsih	3	3	4	4	4	4	4	2	5	4	4	2	5	4	4	3	4	4	5	2	74	3	2	3	67	2	3	2	2	3	60
53	Fandini Lu Naxi	3	3	3	2	2	2	4	3	4	1	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	60	3	3	2	67	2	3	2	3	2	60
54	Dania Puput Anjanika	3	4	4	2	3	4	4	2	5	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	2	66	3	3	3	75	2	4	3	3	3	75
55	Cinta Ananda Pratama	3	4	4	2	4	3	4	2	4	5	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	68	3	3	3	75	4	3	3	3	2	75
56	Farkhah Maulida Yuniart	3	3	4	2	3	4	3	2	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	61	4	3	3	83	4	3	3	2	4	80
57	Syifaus Shalihah	3	3	3	4	4	4	2	5	4	5	2	3	2	4	4	2	4	4	3	3	68	3	3	3	75	4	3	3	3	3	80
58	Barokatun Nur Farah	3	5	5	4	4	5	3	2	5	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	2	73	4	3	3	83	2	4	3	3	3	75
59	Najwa Fadilah Putri	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	5	2	3	2	3	2	4	4	4	3	66	3	3	3	75	4	4	3	2	4	85
60	Bela Agustina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	80	3	3	3	75	4	3	3	3	4	85
61	Firmansyah	3	5	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	4	4	5	2	5	5	4	2	72	3	3	3	75	3	4	3	3	4	85
62	Ahmad Romboni	4	3	4	1	3	4	5	4	3	4	5	3	5	4	5	2	5	3	5	2	74	3	3	3	75	2	3	3	3	3	70
63	Ali Yahya	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	94	3	3	3	75	3	4	2	2	4	75
64	Darin Wahyu Rezkiansya	4	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	3	4	4	5	1	5	5	86	4	3	3	83	4	3	3	3	4	85
65	A. Naufal Hakim	4	4	5	2	4	4	5	4	5	4	5	2	4	5	4	4	5	5	5	2	82	4	3	3	83	3	3	3	3	3	75

66	A. Miftahul Bahri	4	4	5	4	3	5	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	78	4	3	3	83	2	3	2	4	3	70
67	Kim Xeni Anandika	3	4	3	2	4	4	5	3	5	3	4	3	3	3	5	3	4	4	4	3	72	3	3	3	75	4	3	2	3	2	70
68	Adea Reratama	5	3	4	4	5	2	3	4	4	5	5	4	4	3	5	3	4	5	4	2	78	3	3	3	75	3	3	2	3	2	65
69	A. Yusuf Mahadika	5	3	4	4	5	4	5	3	5	3	5	2	4	3	5	3	5	5	4	4	81	3	3	3	75	3	3	2	3	3	70
70	Alfaiz Zuhrul Mubarok	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	1	5	3	5	5	5	3	73	3	3	3	75	3	3	3	3	2	70
71	afika Haerani	4	4	5	3	4	4	4	3	5	3	5	2	1	4	2	3	4	3	4	5	72	3	3	3	75	4	3	3	4	3	85
72	Aisyah Tul Azkia	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	77	3	3	3	75	4	3	3	3	3	80
73	Renggy Karisa A.	4	4	4	2	4	4	4	1	3	1	5	1	4	4	4	3	5	4	4	5	70	3	4	3	83	2	3	2	3	4	70
74	Theresa Amaka Askwe	3	4	4	1	3	3	3	1	5	3	2	4	2	3	4	3	3	3	4	3	61	3	3	2	67	3	3	3	3	4	80
75	Anggraeni Nailla S.	4	4	4	2	5	5	4	3	5	5	3	2	5	4	4	3	5	5	4	3	79	3	4	4	92	3	3	3	3	4	80
76	Zeini Arif Gunawan	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	67	3	3	2	67	2	2	2	2	4	60
77	Devrian S.	4	4	4	3	5	5	5	3	5	5	4	2	4	3	5	3	5	5	4	3	81	4	3	3	83	4	2	2	3	4	75
78	Fuad Ammar	3	3	4	2	4	3	4	3	3	1	4	3	4	3	5	2	4	5	4	5	69	3	2	3	67	2	2	2	2	4	60
79	Arvan Putra Pratama	4	4	4	3	3	5	4	2	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	3	3	75	3	3	2	67	3	3	3	3	4	80
80	Alvreza Pratama	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	5	5	94	3	3	3	75	4	3	3	3	4	85
81	Gelar Aprilio Rafif	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5	3	5	5	3	88	3	3	3	75	3	3	3	3	4	80
82	Siti Fatonah K.W.	4	5	4	3	3	4	5	2	5	4	4	2	4	5	4	3	4	5	4	2	76	3	3	3	75	3	4	3	3	4	85
83	Jihan Salwa A.	5	5	4	3	4	5	3	3	5	4	5	2	3	5	5	2	5	5	3	3	79	3	3	3	75	3	3	4	3	4	85
84	Tiara Putri Anisa	4	5	4	2	3	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	2	5	5	4	2	80	3	3	3	75	3	3	3	3	4	80
85	Rizky Adi Pratama	3	4	4	3	2	4	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	67	3	3	2	67	4	3	3	3	4	85
86	nur Ihsan	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	3	89	3	3	3	75	3	3	3	3	2	70
87	Nisa Fadilatus S.	3	3	5	1	5	4	4	1	3	4	5	3	4	5	5	2	5	4	5	2	73	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
88	Nazwa Nadia Saputri	4	4	5	4	5	1	4	2	4	4	3	4	5	4	4	3	5	5	5	3	78	3	3	3	75	4	4	3	3	4	90
89	Naura Hastina	3	3	5	1	4	3	5	1	4	4	5	4	5	4	4	3	5	5	4	4	76	3	3	3	75	4	3	3	3	4	85
90	Nafisa Hima Alifiya	5	4	4	4	4	5	4	3	5	5	4	2	5	4	4	1	4	4	5	2	78	3	3	3	75	2	3	3	2	3	65
91	M. Wafa Yazid Bustomi	4	5	4	3	3	4	3	2	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	5	77	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
92	Melinda Istiqomah	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5	1	5	5	2	1	4	4	3	4	76	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
93	Luthfie Sakni Zaidan	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	3	86	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
94	Ilham Ma'arif	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	4	2	5	4	4	2	74	3	3	2	67	2	3	3	3	2	65
95	Fikri Maulana Putra	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	3	86	3	3	3	75	4	3	3	3	3	80
96	Azzahra Suci Irmayanti	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	87	3	3	4	83	3	4	4	4	4	95
97	ofdi Marom	4	4	4	4	4	3	4	2	5	4	4	2	5	4	4	4	5	4	4	3	77	3	3	3	75	4	2	3	3	3	75
98	Alfani Aprilia Putri	5	4	5	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93	4	3	4	92	4	3	3	3	4	85
99	Aldi T.M	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	3	5	1	2	3	3	2	5	73	3	3	2	67	2	2	2	2	3	55

100	A. Sohibul Wafa	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	82	3	3	2	67	3	3	3	3	3	75
101	M.Auf Wawa Zaki	2	4	4	3	5	2	5	2	5	2	5	4	5	4	4	1	5	4	5	5	76	3	3	3	75	3	2	3	3	3	70
102	Shofwan Fuadiy	4	4	4	3	4	5	5	2	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	78	3	3	4	83	4	3	3	3	2	75
103	Mohamad Arif	1	3	2	3	1	2	3	5	3	2	1	4	4	1	1	5	1	1	2	5	50	3	3	2	67	2	2	2	2	2	50
104	rendi Teguh Riyadi	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	2	2	4	3	2	4	5	3	4	68	3	3	3	75	3	3	2	2	2	60
105	Caca N.	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	5	2	4	5	3	4	70	3	3	3	75	2	2	2	2	2	50
106	Rafif Asara Furahman	4	5	3	2	5	3	5	3	5	2	3	2	4	5	3	2	5	4	5	3	73	3	3	2	67	3	3	2	2	2	60
107	Dinu Naim	3	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	2	5	4	5	3	83	3	3	3	75	2	2	2	2	2	50
108	Dibti	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	70	3	3	3	75	3	4	3	3	3	80
109	Nabila Gisa Zahra	5	4	3	5	5	5	3	4	5	4	5	5	4	5	5	2	5	2	3	1	80	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
110	Januar Dwi Yono	4	5	3	4	5	3	5	3	5	2	4	2	4	5	4	2	5	4	4	3	76	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
111	Lafli Nur Sabila	4	5	5	3	4	3	5	3	5	4	5	4	4	5	4	3	5	5	4	3	83	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
112	Riska Erien Septiani	5	4	3	2	5	3	4	1	3	5	2	4	2	1	5	4	3	3	4	1	64	3	2	3	67	3	2	2	2	3	60
113	Alfian	5	1	5	1	4	1	5	5	3	5	1	3	5	5	3	5	5	5	4	1	72	3	3	2	67	3	3	3	3	2	70
114	Cahya Saputri	4	4	5	3	4	2	4	5	3	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	81	3	3	3	75	2	3	3	3	3	70
115	Mirza Alyana	3	4	4	4	3	5	3	1	4	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	80	3	2	2	58	2	2	2	2	3	55
116	Smira Zainunisa	3	2	4	1	1	4	4	1	5	4	1	1	1	1	1	5	3	1	4	3	50	3	3	2	67	2	2	2	3	2	55
117	Nurin N.M	3	2	3	4	2	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	62	3	3	2	67	2	3	2	2	3	60
118	Alifah Azzahra S.	4	4	4	4	4	5	4	2	5	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	80	3	3	3	75	3	3	2	3	3	70
119	Yauhrt M. Akhteder Aziz	4	4	4	4	5	5	5	3	5	4	5	3	5	5	5	4	3	3	4	5	85	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
120	Selly Oriana	5	4	5	3	5	5	4	3	5	4	5	3	5	5	4	3	4	4	5	5	86	3	4	3	83	3	3	3	3	4	80
121	Safitri indri W.	4	5	5	4	4	4	4	2	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	84	3	3	3	75	4	4	3	3	4	90
122	Rizki Ramadan	3	4	4	3	5	4	3	1	4	4	4	4	3	5	2	4	3	3	2	5	70	3	3	2	67	2	2	3	2	4	65
123	Pesona Elva ysuroya	4	4	4	5	5	4	4	2	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	87	3	3	3	75	3	3	3	3	4	80
124	Khadafi yusuf	3	4	4	3	5	4	3	1	4	4	4	4	3	5	2	2	3	3	2	5	68	3	2	2	58	2	2	2	2	2	50

Hasil Penelitian dari MI Ma'arif Kutasari

NO	Nama	*Self Effycacy*																					Berpikir Kreatif				Pemecahan Masalah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml	1	2	3	Jml	4	b	c	5	Jumlah
1	Aufa Farid M.	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	74	3	3	2	67	2	1	3	1	35
2	Shofiyul Atqiya	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	65	4	3	1	67	2	3	1	2	40
3	Dava	4	2	4	2	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	66	3	3	2	67	2	2	3	3	50
4	Fatih	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	69	3	2	2	58	1	1	1	3	30
5	Vaqin D.R.	4	3	3	1	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	2	65	3	2	2	58	1	1	1	3	30
6	Ibnu	4	4	3	3	3	4	1	5	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	67	3	2	1	50	2	2	1	1	30
7	Nuzul	4	2	3	3	3	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	2	65	3	3	3	75	1	1	2	3	35
8	Umi Ma'rifah	5	5	3	5	4	1	5	4	3	5	4	1	5	4	3	3	4	4	3	3	74	3	3	1	58	1	1	2	2	30
9	Alfanida Magfiroh	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	70	3	2	1	50	1	1	3	2	35
10	Naufal	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3	2	3	4	3	4	69	3	3	2	67	2	1	2	2	35
11	Novaan Dani	3	4	4	3	3	1	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	64	3	3	3	75	1	1	3	2	35
12	. Alif Haikal	4	4	5	3	3	4	3	2	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	4	1	65	3	2	3	67	2	2	3	2	45
13	Atha Terra	4	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	1	5	4	5	4	79	4	3	4	92	2	4	2	2	50
14	Khoridatul B.	5	5	5	3	4	4	5	3	5	5	5	3	5	4	5	2	5	5	5	3	86	3	3	4	83	2	4	3	3	60
15	Winda Khomsatu Zahrd	3	3	3	4	3	4	4	3	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	69	4	4	2	83	2	2	2	2	40
16	Anis	4	5	4	3	5	4	4	3	4	3	5	1	4	5	4	3	4	5	4	3	77	4	3	3	83	1	1	3	2	35
17	Salsabila Rasari	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	3	5	4	5	2	4	5	5	3	83	3	4	4	92	3	4	3	3	65
18	Arini Yumna Nabila	3	3	3	2	3	4	4	2	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	63	3	3	3	75	1	2	2	2	35
19	M. Andre	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	74	4	4	3	92	3	4	3	3	65
20	Ghea Septiana	3	3	4	2	3	4	3	2	5	4	5	3	5	4	5	5	3	4	5	3	75	4	3	4	92	3	2	3	2	50
21	Fadli	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	3	65	3	3	3	75	3	3	3	3	60
22	Tegar F.	3	3	4	2	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	67	4	4	4	###	4	3	2	3	60
23	nafisa	4	3	5	4	3	4	4	3	5	5	3	4	4	4	2	4	4	5	4	4	78	3	3	3	75	3	2	3	4	60
24	Muhamad Azmi	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	69	4	4	3	92	4	4	3	3	70
25	Hafidz Mahar	5	4	4	3	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	3	88	3	3	3	75	3	3	3	3	60
26	Arka ramayan	4	5	4	2	4	5	4	2	5	4	5	3	3	5	4	3	5	4	3	3	77	3	3	3	75	3	3	3	3	60
27	zaliah Putri	4	4	4	5	3	5	4	2	5	4	4	3	4	4	4	2	4	4	5	3	77	3	4	4	92	4	4	3	4	75
28	Rizqi Mubarok	5	4	4	1	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	5	2	2	3	3	64	3	3	2	67	3	4	3	4	70
29	Bilal Allbazli	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	67	3	3	3	75	3	4	3	3	65
30	FaridaAmalia	4	4	4	1	3	5	3	4	5	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	69	3	3	3	75	3	3	3	2	55

31	Marwah Dwi Safira	4	4	4	1	3	5	4	3	5	4	4	2	5	4	4	2	5	5	4	4	76	3	3	3	75	3	4	3	3	65
32	Bunga S.A.	4	4	4	1	4	5	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	5	4	2	71	3	4	4	92	3	3	3	3	60
33	intan Nur Faiza	4	4	4	3	4	4	4	2	5	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	3	72	4	4	3	92	3	3	3	2	55
34	Dewi yundawiah Rahm	4	3	4	3	4	4	4	2	5	5	4	2	4	4	4	3	5	5	4	3	76	3	4	4	92	4	4	3	3	70
35	fatma Kharisa	5	4	4	2	4	5	5	2	5	4	5	2	4	3	5	2	4	4	4	2	75	3	4	3	83	2	3	3	3	55
36	hafidzah Nurul F	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	5	2	5	4	4	3	3	5	4	3	78	3	3	3	75	3	3	4	3	65
37	Ajeng	4	4	4	3	3	5	5	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	72	3	3	3	75	3	3	3	3	60
38	Wafiq Shaumi M.KH.	4	4	4	3	5	2	4	4	5	5	4	2	4	4	4	3	5	4	4	3	77	3	4	3	83	4	3	3	3	65
39	Siti Ngafifatul KH.	5	4	2	4	5	5	2	5	4	5	2	5	3	5	2	4	4	4	4	2	76	3	3	3	75	2	2	2	3	45
40	Fajriyan Saputra	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	5	5	5	5	72	3	2	4	75	4	4	3	4	75
41	Rifqi Hidayatulloh	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	2	68	3	3	4	83	4	4	3	4	75
42	Juhri Nurlafla	3	2	3	2	4	4	4	1	4	1	5	3	4	3	3	5	1	2	3	5	62	3	4	4	92	3	3	3	3	60
43	Kayla Dwi Azzahra	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	74	3	3	4	83	4	4	3	3	70
44	Malikha Irzani S.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	4	4	3	71	3	3	4	83	4	3	3	3	65
45	Maryam Mutiara H.	4	4	4	2	5	4	4	1	5	5	4	2	4	5	4	2	5	4	4	2	74	3	3	4	83	4	3	3	3	65
46	Kahfi	3	3	3	2	4	3	5	3	4	4	3	4	5	4	5	3	4	4	4	2	72	3	3	4	83	3	3	3	3	60
47	Danis Sahibusma Naufa	4	4	5	3	5	4	4	3	4	5	5	1	4	4	3	1	3	3	3	3	71	3	3	4	83	2	3	3	3	55
48	Muhamad Alif Soleh Al	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	1	4	4	3	2	70	3	3	4	83	2	4	3	3	60
49	Dwi Untari	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	3	71	3	3	4	83	3	3	3	3	60
50	Nur Hidayat Taufik	4	4	4	1	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	1	4	4	4	4	4	77	3	3	4	83	4	4	3	3	70
51	Putra	4	3	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	5	5	2	5	5	4	4	2	67	3	3	4	83	3	4	3	3	65
52	Syihab	4	3	3	2	4	3	5	4	1	4	1	4	4	3	4	4	3	4	1	4	65	3	3	4	83	4	4	3	4	75
53	M. Fatah Alhafizh	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	3	3	4	83	3	3	3	3	60
54	Ayu Septia Wijayanty	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	96	3	3	4	83	4	4	3	4	75
55	Azka Nufisatul M.	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	93	3	4	4	92	3	4	4	4	75
56	Nayla Nuruzzahro	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	77	3	3	4	83	4	3	3	4	70
57	Amelia A.	3	3	4	3	4	3	5	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5	4	2	72	4	3	4	92	4	3	3	3	65
58	Indri Fitriyani	3	3	5	2	3	5	4	1	5	5	5	3	4	4	4	1	5	5	5	2	74	4	3	4	92	4	3	3	3	65
59	Restu Ayu Novia	3	3	3	1	2	3	3	1	5	5	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	59	4	3	4	92	4	4	3	3	70
60	Nadia Dea F	4	5	5	4	3	3	5	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82	3	4	4	92	4	3	3	4	70
61	Era Erlina Apriani Sholil	3	3	3	2	2	4	3	2	5	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	59	4	3	3	83	4	4	3	3	70
62	Anna Maulinada	3	3	3	5	3	3	4	3	4	3	4	1	4	2	4	3	5	4	5	3	69	4	3	4	92	4	4	2	3	65
63	AQILA fayyah Uzama	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	66	4	3	4	92	4	3	3	3	65

64	Rindu Seviyya	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	90	4	4	4	###	4	4	3	3	70
65	Zahra Surya Putri	4	5	4	1	5	4	5	3	5	5	4	3	4	4	3	3	5	5	4	5	81	3	3	4	83	4	3	3	3	65
66	Septiyana Armanda F.	4	5	5	2	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	3	80	3	4	4	92	4	4	3	3	70
67	Maya Aulia	4	4	4	3	3	5	4	3	5	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	76	3	3	4	83	4	4	3	3	70
68	Jean	5	4	4	4	4	5	3	3	4	5	4	3	4	5	3	3	5	5	5	3	81	3	2	4	75	4	4	2	3	65
69	Anmad Rubangi M.	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	73	3	3	4	83	4	4	2	3	65
70	A. Vill Albab	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	88	3	3	4	83	4	4	3	3	70
71	Muhamad Rizky Prada	5	5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	4	5	4	2	70	3	3	4	83	4	4	3	3	70
72	Fajar pradipta Kusuma	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	2	5	5	4	5	85	3	3	4	83	4	4	3	3	70
73	Raja Sakera	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	86	3	3	4	83	4	4	3	3	70
74	Hafiz Mahardika Rizky	3	3	3	2	2	3	5	3	5	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	3	71	3	2	2	58	2	3	3	3	55

H asil Penelitian dari MI Ma'arif Caruy

No.	Nama	Angket Self Efficacy																					soal Berpikir Kreatif				Soal Pemecahan Masalah					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		1	2	3		4a	4b	4c	4d	5	
1	Krisna	4	3	4	3	4	4	3	4	5	3	3	2	4	4	5	4	2	4	5	3	73	4	2	4	83	3	1	4	2	4	70
2	Hafiz	3	4	3	2	4	4	5	2	5	5	3	2	3	2	5	4	4	5	5	4	74	4	3	4	92	3	4	2	4	4	85
3	Amirul Dwi Cahyo	3	4	4	4	3	4	4	1	5	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	71	4	2	4	83	3	3	2	4	4	80
4	Ahmad fauzan Alfariz	4	3	4	2	3	4	4	1	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	62	4	2	4	83	3	3	1	4	4	75
5	Faizul Mustofa	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	60	4	2	4	83	3	3	3	2	4	75
6	Ahmad Madinul Ulum	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	5	5	4	2	4	4	4	2	80	4	2	4	83	4	3	4	3	4	90
7	Alfa Nur hakim	5	5	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	87	4	3	4	92	4	4	4	3	4	95
8	Akbar Gema Ramadhan	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	4	84	4	3	4	92	3	4	4	3	4	90
9	Muhammad Kensie AP.	4	5	5	2	5	5	4	2	5	5	4	2	4	4	5	2	5	5	5	2	80	4	2	4	83	4	4	2	3	4	85
10	Alif Syahrul Anam	4	5	4	2	5	5	4	2	5	5	4	3	4	5	4	2	5	4	4	3	79	4	2	4	83	3	4	2	3	4	80
11	Attabiq Birri A.	2	4	5	4	3	4	4	3	5	4	3	3	4	2	3	2	5	4	4	5	73	4	2	4	83	4	4	2	3	4	85
12	Faiz Khudzaifah	4	5	4	4	4	5	5	2	5	4	5	2	4	4	4	4	5	4	4	2	80	4	2	4	83	2	4	4	3	4	85
13	Akbar Ramadan	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	70	4	2	3	75	4	4	2	3	3	80
14	M. Aqil Siroj	3	3	3	2	2	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	55	4	2	3	75	4	4	3	3	1	75
15	Fahri Kurniawan	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	78	4	2	4	83	4	4	3	3	4	90
16	Akhmad fatah Ilhamy	3	3	4	1	3	5	4	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	5	4	2	57	4	2	4	83	3	4	3	3	4	85
17	Anisa Nur Ramani	4	5	5	2	4	5	5	3	5	5	4	3	4	2	2	4	4	4	4	4	78	4	2	3	75	2	3	2	4	2	65
18	Habibatul Asfia	4	4	5	2	4	4	5	1	5	5	5	2	4	4	4	2	5	5	5	2	77	4	2	3	75	2	3	3	2	2	60
19	Allya Kharisma Putri	5	5	5	3	4	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	2	79	4	2	4	83	3	3	3	3	2	70
20	Arini Rifa Nuzayyma	3	4	4	3	4	4	4	2	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4	4	3	76	4	2	3	75	2	3	2	3	2	60
21	Soleh	3	4	4	3	4	5	5	1	5	3	5	3	5	5	5	4	5	5	5	4	83	3	4	3	83	2	4	3	2	2	65
22	Nur Amrin Malik Ibrahim	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	73	4	4	3	92	3	4	4	4	1	80
23	Said Latifudin	4	5	3	4	5	5	4	1	2	5	5	2	5	5	5	2	5	3	5	4	79	4	1	2	58	3	3	1	1	1	45
24	Salsabil Nur Cahya	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	67	4	2	4	83	4	3	3	2	2	70
25	Valerio Wahyu Dafa P.	5	4	4	4	4	4	4	4	1	3	5	5	2	5	3	1	4	3	5	5	75	4	2	2	67	2	1	4	3	3	65
26	Randi Pangalila	4	3	3	5	2	5	4	5	3	5	2	2	3	1	4	1	3	1	2	2	60	4	2	1	58	1	2	2	3	3	55
27	Kinanti	3	4	3	1	2	2	3	2	5	3	5	2	5	4	4	2	5	5	4	1	65	4	2	2	67	1	3	1	1	2	40
28	Shalsabila Nur Annisa	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	2	2	4	3	4	3	60	4	2	1	58	1	2	1	1	2	35
29	Rindu Fatma Azzahra	4	5	5	3	4	4	4	1	5	4	3	4	4	3	5	1	3	3	4	3	72	4	2	4	83	4	3	2	2	4	75

MI Ma'arif Sidasari

No.	Nama	Angket Self Efficacy																					soal Berpikir Kreatif				Soal Pemecahan			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		1	2	3		4a	4b	4c	4d
1	Alfan Fathiur Rizky	4	4	4	3	5	4	5	2	5	4	5	2	5	4	4	2	5	4	5	2	78	2	2	3	58	4	3	4	3
2	Repan	3	4	4	1	3	4	3	2	4	3	4	1	3	5	4	1	3	3	4	2	61	3	2	3	67	1	4	1	1
3	Zaki	5	5	4	2	4	4	4	2	5	5	5	1	5	4	4	3	4	3	4	3	76	4	3	3	83	4	4	4	3
4	Ngizam	3	4	3	2	4	5	4	2	5	5	4	2	3	4	3	3	4	3	3	2	68	4	2	3	75	4	4	4	3
5	Syazasalsabila A.E.	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	71	2	2	3	58	4	4	4	1
6	Sunti Mahatma Dini	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	72	4	2	3	75	4	4	4	1
7	D. Arkan Mustofa	3	2	2	2	2	5	3	4	1	4	4	3	4	1	3	4	4	3	4	4	62	4	2	3	75	3	4	3	1
8	Fakih Arfanala	5	2	2	5	4	2	5	1	3	2	2	3	3	4	3	4	4	5	3	4	66	4	2	2	67	3	4	2	2
9	Faid	3	4	2	4	5	4	4	2	5	4	4	4	4	3	3	2	2	4	2	1	66	4	2	3	75	3	4	4	3
10	Selvi Mauizatul A.	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	72	4	3	3	83	4	4	4	1
11	Fauzia rahma Annora	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	72	4	3	3	83	4	4	4	1
12	Ihya	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	4	2	69	4	2	3	75	4	3	4	4
13	Nurul Hikmah	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	72	4	2	3	75	4	4	4	1
14	Mutoharoh	5	4	5	2	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	4	1	2	4	1	4	78	2	2	3	58	3	2	2	2
15	Ega Putri Aetiawati	4	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	3	2	75	4	2	3	75	4	3	4	3
16	Nur Habibah	4	3	4	2	5	4	5	4	5	4	4	3	5	2	4	3	5	5	4	2	77	3	2	3	67	4	3	4	2
17	Rafqi Hidayat	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	4	3	2	65	4	2	3	75	4	2	4	2
18	Irwan Hidayat	4	3	4	1	4	5	3	3	5	4	5	2	3	3	4	2	3	3	5	3	69	4	2	3	75	4	2	3	4
19	Nizar Pratama	4	3	4	2	4	4	4	1	5	5	5	3	5	3	4	3	3	3	4	3	72	4	2	3	75	4	4	3	3
20	Rubby	3	4	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	2	69	4	2	3	75	4	4	3	3
21	M. Bagus Dwi P.	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	3	3	3	2	4	3	3	3	67	4	3	3	83	4	4	4	2
22	Multazam	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	73	4	3	2	75	3	4	4	2
23	Hafid Muhaemin	3	4	3	3	4	3	4	4	5	3	4	3	4	3	5	3	4	3	4	3	72	4	2	4	83	2	4	3	2
24	Dian Maharani Izzatunnis	4	4	4	4	4	5	5	2	3	4	5	3	5	5	3	3	5	4	5	3	80	4	2	4	83	4	4	4	3
25	Fadhil Alfiyan	3	4	3	4	4	4	3	3	5	4	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	71	4	2	4	83	3	4	3	3
26	Faeyza Anugrah F.	4	4	5	3	3	5	4	3	2	3	3	3	3	5	5	2	4	5	4	1	71	4	2	4	83	2	4	3	2
27	Natasya Viola	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	2	3	5	4	4	4	74	4	2	4	83	4	3	4	4
28	Asyifa Bunga trisnani	4	4	4	4	4	4	5	1	5	4	5	2	4	5	5	4	4	4	5	4	81	4	4	2	83	4	4	4	3
29	Nasyila Azzahra	4	4	4	3	5	5	5	1	5	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	3	81	4	3	4	92	4	4	4	4
30	Rafa Eka Cahaya	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	2	67	4	3	4	92	4	3	4	4

31	Siti Umu Qoriakah	4	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	5	5	4	3	5	4	5	5	86	4	2	4	83	4	4	4	4
32	rahma	4	4	4	3	5	4	4	2	5	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	71	4	3	2	75	2	4	4	4
33	Ammar	4	4	5	3	4	5	3	2	3	1	5	2	4	5	4	3	5	4	5	3	74	4	2	4	83	4	4	4	4
34	Nilna Najma M.	5	4	4	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	4	5	3	4	5	4	4	86	4	3	4	92	4	3	4	4
35	Miftahul	4	4	4	3	5	5	4	4	3	3	5	2	3	2	4	3	4	4	5	3	74	4	2	4	83	4	4	4	4
36	Erlangga fakhri firdaus	4	3	4	2	3	3	4	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	2	65	4	3	4	92	4	4	4	3
37	nanda	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	85	4	2	4	83	4	3	3	3
38	Lidia Lestari	4	4	4	2	4	5	5	3	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	82	4	2	4	83	1	4	3	3
39	Wisnu Aji P.	3	4	3	4	2	5	3	4	1	4	4	3	4	3	5	3	5	3	4	4	71	4	2	3	75	4	4	3	1
40	Ainal Hasna	3	3	4	3	3	4	4	2	5	4	3	3	4	3	4	2	4	1	1	3	63	4	2	4	83	2	2	3	3
41	Zahwa Nabila	3	4	4	3	4	4	4	1	4	4	5	3	3	4	4	3	5	5	4	4	75	4	2	4	83	4	4	4	3
42	Hana Zulfa	3	4	4	3	4	4	4	2	5	4	5	1	4	4	4	3	4	1	4	3	70	4	2	4	83	4	4	4	3
43	Meliana Safira	3	5	5	3	4	4	5	4	5	3	3	3	4	5	3	2	4	5	3	2	75	4	2	4	83	4	4	4	3
44	Talitha A.R.	3	2	4	3	3	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	66	4	3	3	83	4	2	3	3
45	Dyah Ayyu Nawangwulan	3	3	4	3	3	4	4	2	5	4	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	68	4	2	3	75	4	3	3	3
46	Saebatul M.	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	75	2	3	3	67	3	2	2	2
47	Soleh Khatun	4	3	4	3	5	4	5	2	5	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	3	80	3	2	4	75	4	3	2	3
48	Ngafifatur Ramadhan	3	3	4	2	3	4	4	2	5	4	5	2	3	3	3	2	4	3	4	4	67	4	2	4	83	2	4	3	3
49	M. Hafis Aziz	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	2	3	4	5	5	4	72	4	3	3	83	2	4	4	3
50	Mustakim	4	4	3	4	5	4	4	1	5	3	2	4	4	5	4	2	5	4	5	2	74	4	2	4	83	3	4	4	3
51	Khusnal Fajril M.	4	3	4	3	4	5	4	2	5	5	4	1	3	4	4	3	4	4	5	2	73	4	2	4	83	4	4	4	3
52	Panji	4	3	4	3	4	5	4	1	5	4	4	1	3	4	4	2	4	4	4	2	69	4	2	4	83	4	4	4	3
53	mursid	3	3	3	0	3	4	4	2	5	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	63	4	2	3	75	2	4	3	2
54	Amri Adha Zamzam	3	3	2	4	2	5	5	3	5	3	5	3	3	4	5	2	4	5	3	4	73	4	2	3	75	2	3	2	2
55	alya latifatul H.	4	3	5	3	5	3	5	5	5	4	5	2	3	5	5	3	4	5	4	3	81	4	2	4	83	4	3	4	4
56	Dwi Afrilia	4	3	4	5	5	3	5	4	5	4	3	2	5	4	5	2	5	3	4	4	79	4	2	4	83	4	3	4	4
57	Amira Syifani	4	4	5	3	4	4	5	2	5	5	4	3	5	4	5	3	5	4	5	3	82	4	2	3	75	4	4	4	4
58	Lulu	4	4	5	3	4	4	5	2	5	4	4	3	5	4	5	3	5	4	5	5	83	4	2	3	75	4	4	4	3
59	novita	3	3	4	3	3	4	5	2	5	4	4	3	4	5	4	2	4	5	5	5	77	4	3	3	83	3	4	4	3
60	Futuhatul Laela	3	2	4	3	3	4	5	2	5	4	4	3	4	5	4	2	4	5	5	5	76	4	4	3	92	3	4	4	3
61	Rifqi	3	4	3	3	3	4	3	2	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	65	4	2	3	75	3	4	3	2
62	Aldi Wirahadi K.	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	70	4	2	3	75	3	3	3	3
63	Albab	3	3	3	4	4	2	5	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	5	4	70	4	2	3	75	3	3	2	2

64	M. Miftahul Huda	3	3	4	4	2	5	5	5	5	4	3	1	3	4	5	2	4	3	5	4	74	4	3	3	83	4	3	2	2
65	Faddoli	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	76	4	2	4	83	3	4	4	3
66	Isa	3	4	4	3	4	5	4	1	4	5	3	3	4	4	4	3	5	4	3	4	74	4	2	3	75	4	4	4	3
67	Pradipta Arfganta	3	3	0	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	69	4	2	3	75	4	4	4	3
68	Halwa Meizidny Arif	4	4	5	4	3	5	5	2	5	5	5	2	4	4	5	4	5	5	4	2	82	4	4	3	92	4	3	4	4
69	Helya Aulia Rahmah	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	3	4	5	3	4	4	4	3	76	4	4	3	92	3	4	4	4
70	Shinfiya Nabila	3	2	4	3	3	4	5	2	5	5	4	2	4	5	4	2	4	5	5	5	76	4	3	3	83	4	4	4	3
71	Anisa Nur Azizah	4	4	5	3	4	5	5	2	5	3	5	3	5	4	2	4	5	5	4	3	80	4	3	3	83	4	3	4	3

Angket *Self-Efficacy*

Nama siswa: : Zulfahrin H
Kelas: : CVI D enam
Sekolah: : MI Muhammadiyah Cipari

Petunjuk:

Berikan pandangan terhadap setiap pernyataan berikut dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai. Apapun pendapatmu tidak akan mempengaruhi nilaimu. Oleh karena itu, berikan pendapatmu sesuai dengan kondisi senyatanya.

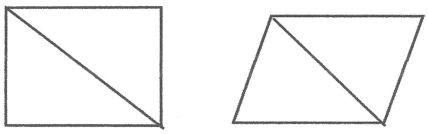
No	Pertanyaan	setuju sekali	setuju	Ragu-ragu	tidak setuju	tidak setuju sekali
1	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menyelesaikan tugas matematika yang sulit di kelas.		✓			
2	Ketika dihadapkan pada tugas matematika yang sulit, saya memiliki keyakinan bahwa saya bisa mengatasinya.	✓				
3	Saya yakin dengan usaha dan kerja keras saya, saya bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.	✓				
4	Saya merasa sulit percaya diri saat tugas matematika terlihat sulit.		✓			
5	Saya senang menghadapi tantangan matematika karena yakin bisa mengatasinya.			✓		
6	Saya yakin usaha dan ketekunan saya bisa membantu melewati hambatan matematika di sekolah.		✓			
7	Ketika ada tugas matematika baru, saya yakin bisa belajar dan berhasil.			✓		
8	Terkadang, saya pikir saya mungkin tidak sepintar teman-teman sekelas dalam matematika.		✓			
9	Saya merasa bangga ketika berhasil mengatasi rintangan matematika untuk mencapai target yang ditetapkan.	✓				
10	Saya yakin usaha saya dapat membantu melewati kesulitan matematika di sekolah.		✓			
11	Saya senang menghadapi kesulitan matematika karena yakin itu langkah tersebut akan membuat saya lebih pandai dalam pelajaran matematika.	✓				
12	Kadang-kadang, saya berpikir bahwa mungkin tidak pandai untuk mengatasi kesulitan tugas matematika.		✓			
13	Ketika ada kesulitan matematika, saya yakin bisa mengerjakannya dengan baik.		✓			
14	Saya senang belajar dari kesulitan matematika dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.	✓				

15	Saya merasa bangga bisa menghadapi situasi sulit matematika tanpa terlalu terbebani.			√		
16	Saya merasa khawatir saat dihadapkan pada tugas atau situasi matematika yang menekan.		√			
17	Saya yakin bahwa bisa berhasil dalam pelajaran matematika di sekolah.	√				
18	**Saya percaya bahwa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas rumah matematika dengan baik.**		√			
19	**Saya merasa yakin bisa berhasil dalam kegiatan kelompok matematika di sekolah.**	√				
20	Saya merasa tidak yakin saat harus bergabung dalam kegiatan kelompok matematika.			√		

Petunjuk pengisian soal

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab. Soal bersifat urian dan jawab dengan benar dan teliti.

1. Terdapat tiga buah kartu merah, kuning dan biru. Tuliskan kemungkinan, sehingga (kartu merah + kartu kuning)X (kartu biru) =20
2. Berikut ini terdapat dua gambar bangun datar



Carilah persamaan dan perbedaan dua gambar di atas!

3. Jika p=5 dan q=2, tentukan nilai dari $2p^2 - q^2 + 7$
4. Suatu hari Riko ingin pergi ke rumah Reno, namun sebelumnya ia akan pergi ke sebuah toko mainan. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah Reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yang menghubungkan rumah Reno dengan rumahnya. Jarak yang ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.
   a. Dari cerita di atas coba tuliskan hal-hal yang sudah diketahui?
   b. Coba gambarkan perjalanan Riko dari berangkat sampai kerumah kembali!
   c. Hitunglah jumlah jarak yang ditempuh Riko hari itu untuk sampai rumah kembali !
   d. Dari perhitungan tersebut jelaskan hasilnya!
5. Sebuah toko menjual dua jenis produk, A dan B. Produk A dijual seharga Rp 5000 per unit dan produk B dijual seharga Rp 7000 per unit. Jika total pendapatan dari penjualan kedua produk tersebut adalah Rp 50.000, hitunglah jumlah unit produk A dan B yang terjual.?
   Jawab:

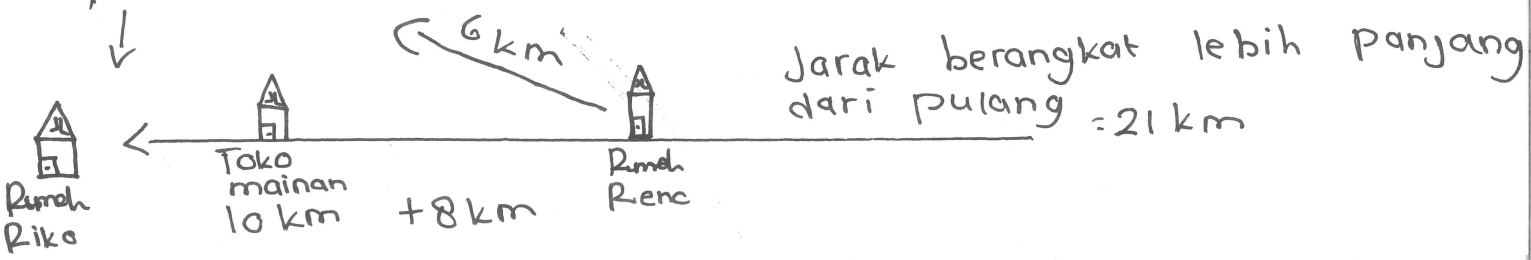
Jawab

1. m+k x b = 20
   12 + 2 x 4

2. persamaan = memiliki sudut 4 , segi empat

3. $2p^2 - q^2 + 7$
   $2 \times 5^2 - 2^2 + 7$
   50 − 11 = 49

4.



Angket *Self-Efficacy*

Nama siswa: Hawa Meizidny Arif

Kelas: 6

Sekolah: MI Ma'arif Sidasari

Petunjuk:

Berikan pandangan terhadap setiap pernyataan berikut dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai. Apapun pendapatmu tidak akan mempengaruhi nilaimu. Oleh karena itu, berikan pendapatmu sesuai dengan kondisi senyatanya.

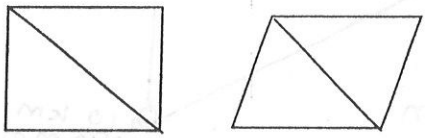
No	Pertanyaan	setuju sekali	setuju	Ragu-ragu	tidak setuju	tidak setuju sekali
1	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menyelesaikan tugas-tugas yang sulit di kelas.		√			
2	Ketika dihadapkan pada tugas matematika yang sulit, saya memiliki keyakinan bahwa saya bisa mengatasinya.		√			
3	Saya yakin dengan usaha dan kerja keras saya, saya bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.	√				
4	Saya merasa sulit percaya diri saat tugas matematika terlihat sulit.				√	
5	Saya senang menghadapi tantangan matematika karena yakin bisa mengatasinya.			√		
6	Saya yakin usaha dan ketekunan saya bisa membantu melewati hambatan matematika di sekolah.	√				
7	Ketika ada tugas matematika baru, saya yakin bisa belajar dan berhasil.	√				
8	Terkadang, saya pikir saya mungkin tidak sepintar teman-teman sekelas dalam matematika.		√			
9	Saya merasa bangga ketika berhasil mengatasi rintangan matematika untuk mencapai target yang ditetapkan.	√				
10	Saya yakin usaha saya dapat membantu melewati kesulitan matematika di sekolah.	√				
11	Saya senang menghadapi kesulitan matematika karena yakin itu langkah tersebut akan membuat saya lebih pandai dalam pelajaran matematika.	√				
12	Kadang-kadang, saya berpikir bahwa mungkin tidak pandai untuk mengatasi kesulitan tugas matematika.		√			
13	Ketika ada kesulitan matematika, saya yakin bisa mengerjakannya dengan baik.		√			
14	Saya senang belajar dari kesulitan matematika dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.		√			

15	Saya merasa bangga bisa menghadapi situasi sulit matematika tanpa terlalu terbebani.	√				
16	Saya merasa khawatir saat dihadapkan pada tugas atau situasi matematika yang menekan.				√	
17	Saya yakin bahwa bisa berhasil dalam pelajaran matematika di sekolah.	√				
18	Saya percaya bahwa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas rumah matematika dengan baik.	√				
19	Saya merasa yakin bisa berhasil dalam kegiatan kelompok matematika di sekolah.		√			
20	Saya merasa tidak yakin saat harus bergabung dalam kegiatan kelompok matematika.		√			

Petunjuk pengisian soal

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab. Soal bersifat urian dan jawab dengan benar dan teliti.

1. Terdapat tiga buah kartu merah, kuning dan biru. Tuliskan kemungkinan, sehingga (kartu merah + kartu kuning)X (kartu biru) =20
2. Berikut ini terdapat dua gambar bangun datar



Carilah persamaan dan perbedaan dua gambar di atas!

3. Jika p=5 dan q=2, tentukan nilai dari $2p^2 - q^2 + 7$
4. Suatu hari Riko ingin pergi ke rumah Reno, namun sebelumnya ia akan pergi ke sebuah toko mainan. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah Reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yang menghubungkan rumah Reno dengan rumahnya. Jarak yang ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.
   a. Dari cerita di atas coba tuliskan hal-hal yang sudah diketahui?
   b. Coba gambarkan perjalanan Riko dari berangkat sampai kerumah kembali!
   c. Hitunglah jumlah jarak yang ditempuh Riko hari itu untuk sampai rumah kembali !
   d. Dari perhitungan tersebut jelaskan hasilnya!
5. Sebuah toko menjual dua jenis produk, A dan B. Produk A dijual seharga Rp 5000 per unit dan produk B dijual seharga Rp 7000 per unit. Jika total pendapatan dari penjualan kedua produk tersebut adalah Rp 50.000, hitunglah jumlah unit produk A dan B yang terjual.?
   Jawab:

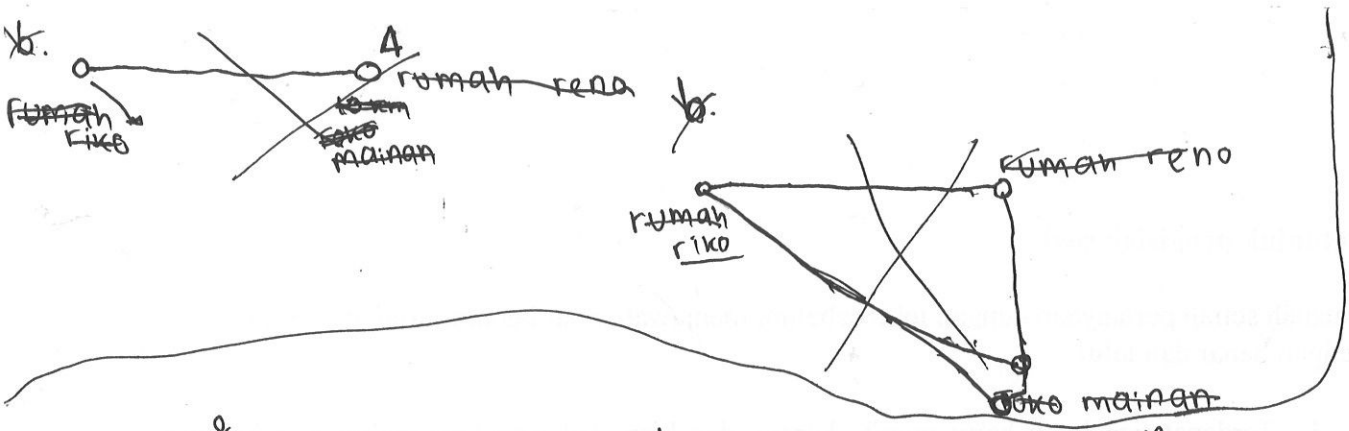
1. $(3+2)\times(4)=20$

2. persamaanya adalah sudutnya sama-sama ada 4, sisinya juga sama ada 4
   perbedaannya adalah gambar yang 1 adalah jaring-jaring segitiga siku siku sementara gambar 2 adalah jaring-jaring segitiga sama kaki.

3. $25^2 - 2^2 + 7$ $\quad 2(5\times5)-(2\times2)+7$
   $=100-4+7$ $\quad =2(25)-(4)+7$
   $=96+7$ $\quad =50-4+7$
   $=103$ $\quad =46+7$
   $=53$

4. a. jarak rumah ke toko 10 km
   b. jarak toko ke rumah reno 8 km
   c. jarak rumah reno ke rumah riko $(10+8)-6$ km $= 18-6 = 12$ km

b.

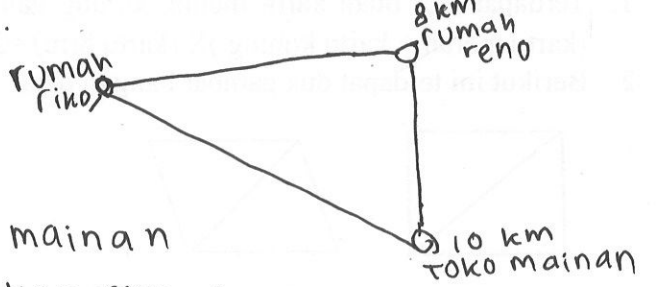


b.

c. $10 + 8 + 12$

$= 30$ km

b.



d. Hari ini riko berjalan ketoko mainan yang jaraknya 10 km kemudian riko dari toko mainan berjalan ke rumah reno yang jaraknya 8 km kemudian berjalan pulang dari rumah reno menempuh jarak 12 km.

Jadi Hari ini riko menempuh perjalanan sejauh 30 km

5. 35.000 dari produk B

Produk B terjual = 5 unit

Harga B = 7.000

7.000×5

$= 35.000$

Jadi produk B yang terjual 5 unit

15000 dari produk A

produk A terjual = 3 unit

Harga A = 5000

5000×3

$= 15000$

Jadi produk A yang terjual 3 unit

Angket *Self-Efficacy*

Nama siswa: : Nadhif M. Ilham
Kelas: : VI (6)
Sekolah: : MIM Cipari

Petunjuk:

Berikan pandangan terhadap setiap pernyataan berikut dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai. Apapun pendapatmu tidak akan mempengaruhi nilaimu. Oleh karena itu, berikan pendapatmu sesuai dengan kondisi senyatanya.

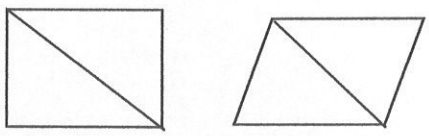
No	Pertanyaan	setuju sekali	setuju	Ragu-ragu	tidak setuju	tidak setuju sekali
1	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menyelesaikan tugas matematika yang sulit di kelas.	✓				
2	Ketika dihadapkan pada tugas matematika yang sulit, saya memiliki keyakinan bahwa saya bisa mengatasinya.	✓				
3	Saya yakin dengan usaha dan kerja keras saya, saya bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.	✓				
4	Saya merasa sulit percaya diri saat tugas matematika terlihat sulit.		✓			
5	Saya senang menghadapi tantangan matematika karena yakin bisa mengatasinya.		✓			
6	Saya yakin usaha dan ketekunan saya bisa membantu melewati hambatan matematika di sekolah.	✓				
7	Ketika ada tugas matematika baru, saya yakin bisa belajar dan berhasil.	✓				
8	Terkadang, saya pikir saya mungkin tidak sepintar teman-teman sekelas dalam matematika.		✓			
9	Saya merasa bangga ketika berhasil mengatasi rintangan matematika untuk mencapai target yang ditetapkan.	✓				
10	Saya yakin usaha saya dapat membantu melewati kesulitan matematika di sekolah.	✓				
11	Saya senang menghadapi kesulitan matematika karena yakin itu langkah tersebut akan membuat saya lebih pandai dalam pelajaran matematika.	✓				
12	Kadang-kadang, saya berpikir bahwa mungkin tidak pandai untuk mengatasi kesulitan tugas matematika.			✓		
13	Ketika ada kesulitan matematika, saya yakin bisa mengerjakannya dengan baik.			✓		
14	Saya senang belajar dari kesulitan matematika dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.		✓			

15	Saya merasa bangga bisa menghadapi situasi sulit matematika tanpa terlalu terbebani.		✓			
16	Saya merasa khawatir saat dihadapkan pada tugas atau situasi matematika yang menekan.				✓	
17	Saya yakin bahwa bisa berhasil dalam pelajaran matematika di sekolah.			✓		
18	**Saya percaya bahwa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas rumah matematika dengan baik.**		✓			
19	**Saya merasa yakin bisa berhasil dalam kegiatan kelompok matematika di sekolah.**			✓		
20	Saya merasa tidak yakin saat harus bergabung dalam kegiatan kelompok matematika.			✓		

Petunjuk pengisian soal

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab. Soal bersifat urian dan jawab dengan benar dan teliti.

1. Terdapat tiga buah kartu merah, kuning dan biru. Tuliskan kemungkinan, sehingga (kartu merah + kartu kuning)X (kartu biru) =20 12 + 2X4
2. Berikut ini terdapat dua gambar bangun datar



Carilah persamaan dan perbedaan dua gambar di atas! punya 4 sisi punya 4 sudut..

3. Jika p=5 dan q=2, tentukan nilai dari $2p^2 - q^2 + 7$= 39.
4. Suatu hari Riko ingin pergi ke rumah Reno, namun sebelumnya ia akan pergi ke sebuah toko mainan. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah Reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yang menghubungkan rumah Reno dengan rumahnya. Jarak yang ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.
   a. Dari cerita di atas coba tuliskan hal-hal yang sudah diketahui? jara berangkat lebih jauh.
   b. Coba gambarkan perjalanan Riko dari berangkat sampai kerumah kembali!
   c. Hitunglah jumlah jarak yang ditempuh Riko hari itu untuk sampai rumah kembali ! 24 Km
   d. Dari perhitungan tersebut jelaskan hasilnya! 24 Km
5. Sebuah toko menjual dua jenis produk, A dan B. Produk A dijual seharga Rp 5000 per unit dan produk B dijual seharga Rp 7000 per unit. Jika total pendapatan dari penjualan kedua produk tersebut adalah Rp 50.000, hitunglah jumlah unit produk A dan B yang terjual.?
   Jawab: A10 unit, B

Angket *Self-Efficacy*

Nama siswa: Fatih Muhammad Syafi

Kelas: VI C

Sekolah: MIN 6 Cilacap

Petunjuk:

Berikan pandangan terhadap setiap pernyataan berikut dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai. Apapun pendapatmu tidak akan mempengaruhi nilaimu. Oleh karena itu, berikan pendapatmu sesuai dengan kondisi senyatanya.

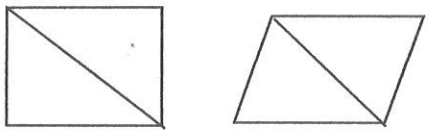
No	Pertanyaan	setuju sekali	setuju	Ragu-ragu	tidak setuju	tidak setuju sekali
1	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menyelesaikan tugas matematika yang sulit di kelas.			✓		
2	Ketika dihadapkan pada tugas matematika yang sulit, saya memiliki keyakinan bahwa saya bisa mengatasinya.		✓			
3	Saya yakin dengan usaha dan kerja keras saya, saya bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.		✓			
4	Saya merasa sulit percaya diri saat tugas matematika terlihat sulit.			✓		
5	Saya senang menghadapi tantangan matematika karena yakin bisa mengatasinya.				✓	
6	Saya yakin usaha dan ketekunan saya bisa membantu melewati hambatan matematika di sekolah.				✓	
7	Ketika ada tugas matematika baru, saya yakin bisa belajar dan berhasil.	✓				
8	Terkadang, saya pikir saya mungkin tidak sepintar teman-teman sekelas dalam matematika.			✓		
9	Saya merasa bangga ketika berhasil mengatasi rintangan matematika untuk mencapai target yang ditetapkan.		✓			
10	Saya yakin usaha saya dapat membantu melewati kesulitan matematika di sekolah.			✓		
11	Saya senang menghadapi kesulitan matematika karena yakin itu langkah tersebut akan membuat saya lebih pandai dalam pelajaran matematika.		✓			
12	Kadang-kadang, saya berpikir bahwa mungkin tidak pandai untuk mengatasi kesulitan tugas matematika.	✓				
13	Ketika ada kesulitan matematika, saya yakin bisa mengerjakannya dengan baik.			✓		
14	Saya senang belajar dari kesulitan matematika dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.				✓	

15	Saya merasa bangga bisa menghadapi situasi sulit matematika tanpa terlalu terbebani.			✓		
16	Saya merasa khawatir saat dihadapkan pada tugas atau situasi matematika yang menekan.		✓			
17	Saya yakin bahwa bisa berhasil dalam pelajaran matematika di sekolah.	✓				
18	**Saya percaya bahwa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas rumah matematika dengan baik.**		✓			
19	**Saya merasa yakin bisa berhasil dalam kegiatan kelompok matematika di sekolah.**				✓	
20	Saya merasa tidak yakin saat harus bergabung dalam kegiatan kelompok matematika.			✓		

Petunjuk pengisian soal

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab. Soal bersifat urian dan jawab dengan benar dan teliti.

1. Terdapat tiga buah kartu merah, kuning dan biru. Tuliskan kemungkinan, sehingga (kartu merah + kartu kuning)X (kartu biru) =20
2. Berikut ini terdapat dua gambar bangun datar



Carilah persamaan dan perbedaan dua gambar di atas!

3. Jika p=5 dan q=2, tentukan nilai dari $2p^2 - q^2 + 7$
4. Suatu hari Riko ingin pergi ke rumah Reno, namun sebelumnya ia akan pergi ke sebuah toko mainan. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah Reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yang menghubungkan rumah Reno dengan rumahnya. Jarak yang ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.
   a. Dari cerita di atas coba tuliskan hal-hal yang sudah diketahui?
   b. Coba gambarkan perjalanan Riko dari berangkat sampai kerumah kembali!
   c. Hitunglah jumlah jarak yang ditempuh Riko hari itu untuk sampai rumah kembali !
   d. Dari perhitungan tersebut jelaskan hasilnya!
5. Sebuah toko menjual dua jenis produk, A dan B. Produk A dijual seharga Rp 5000 per unit dan produk B dijual seharga Rp 7000 per unit. Jika total pendapatan dari penjualan kedua produk tersebut adalah Rp 50.000, hitunglah jumlah unit produk A dan B yang terjual.?
   Jawab:

1. $(2+2) \times 5 = 20$.

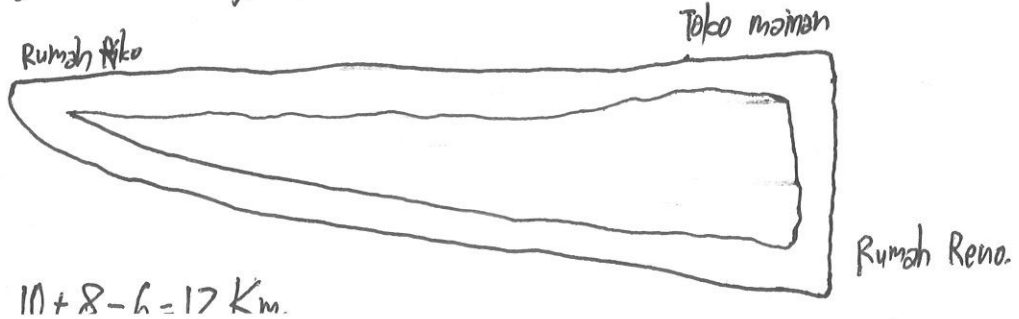
2. Persamaan : Jumlah sudut.

   Perbedaan : Titik sudut.

3. $25^2 - 2^2 + 7 = 625 - 4 + 7 = 628$.

4. a. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yg menghubungkan rumah Reno dg rumahnya. Jarak yg ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.

   b.



   c. 10 + 8 - 6 = 12 Km.

5. Produk A : 3 Unit.
   Produk B : 5 Unit.



Angket *Self-Efficacy*

Nama siswa: : Irbatun Najdah

Kelas: : 5

Sekolah: : MIM Muhammadiah Cipari

Petunjuk:

Berikan pandangan terhadap setiap pernyataan berikut dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai. Apapun pendapatmu tidak akan mempengaruhi nilaimu. Oleh karena itu, berikan pendapatmu sesuai dengan kondisi senyatanya.

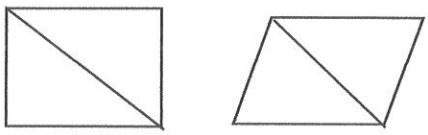
No	Pertanyaan	setuju sekali	setuju	Ragu - Ragu	tidak setuju	tidak setuju sekali
1	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menyelesaikan tugas matematika yang sulit di kelas.		✓			
2	Ketika dihadapkan pada tugas matematika yang sulit, saya memiliki keyakinan bahwa saya bisa mengatasinya.		✓			
3	Saya yakin dengan usaha dan kerja keras saya, saya bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.		✓			
4	Saya merasa sulit percaya diri saat tugas matematika terlihat sulit.		✓			
5	Saya senang menghadapi tantangan matematika karena yakin bisa mengatasinya.		✓			
6	Saya yakin usaha dan ketekunan saya bisa membantu melewati hambatan matematika di sekolah.		✓			
7	Ketika ada tugas matematika baru, saya yakin bisa belajar dan berhasil.		✓			
8	Terkadang, saya pikir saya mungkin tidak sepintar teman-teman sekelas dalam matematika.		✓			
9	Saya merasa bangga ketika berhasil mengatasi rintangan matematika untuk mencapai target yang ditetapkan.		✓			
10	Saya yakin usaha saya dapat membantu melewati kesulitan matematika di sekolah.		✓			
11	Saya senang menghadapi kesulitan matematika karena yakin itu langkah tersebut akan membuat saya lebih pandai dalam pelajaran matematika.		✓			
12	Kadang-kadang, saya berpikir bahwa mungkin tidak pandai untuk mengatasi kesulitan tugas matematika.		✓			
13	Ketika ada kesulitan matematika, saya yakin bisa mengerjakannya dengan baik.		✓			
14	Saya senang belajar dari kesulitan matematika dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.		✓			

15	Saya merasa bangga bisa menghadapi situasi sulit matematika tanpa terlalu terbebani.			✓		
16	Saya merasa khawatir saat dihadapkan pada tugas atau situasi matematika yang menekan.			✓		
17	Saya yakin bahwa bisa berhasil dalam pelajaran matematika di sekolah.		✓			
18	**Saya percaya bahwa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas rumah matematika dengan baik.**		✓			
19	**Saya merasa yakin bisa berhasil dalam kegiatan kelompok matematika di sekolah.**		✓			
20	Saya merasa tidak yakin saat harus bergabung dalam kegiatan kelompok matematika.			✓		

Petunjuk pengisian soal

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab. Soal bersifat urian dan jawab dengan benar dan teliti.

1. Terdapat tiga buah kartu merah, kuning dan biru. Tuliskan kemungkinan, sehingga (kartu merah + kartu kuning)X (kartu biru) =20
2. Berikut ini terdapat dua gambar bangun datar



Carilah persamaan dan perbedaan dua gambar di atas!

3. Jika p=5 dan q=2, tentukan nilai dari $2p^2 - q^2 + 7$
4. Suatu hari Riko ingin pergi ke rumah Reno, namun sebelumnya ia akan pergi ke sebuah toko mainan. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah Reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yang menghubungkan rumah Reno dengan rumahnya. Jarak yang ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.
   a. Dari cerita di atas coba tuliskan hal-hal yang sudah diketahui?
   b. Coba gambarkan perjalanan Riko dari berangkat sampai kerumah kembali!
   c. Hitunglah jumlah jarak yang ditempuh Riko hari itu untuk sampai rumah kembali !
   d. Dari perhitungan tersebut jelaskan hasilnya!
5. Sebuah toko menjual dua jenis produk, A dan B. Produk A dijual seharga Rp 5000 per unit dan produk B dijual seharga Rp 7000 per unit. Jika total pendapatan dari penjualan kedua produk tersebut adalah Rp 50.000, hitunglah jumlah unit produk A dan B yang terjual.?
   Jawab:

1. M+K+B=20
   10+2×5=20

2. besar sudut berbeda, sudutnya sama
   sisinya beda,

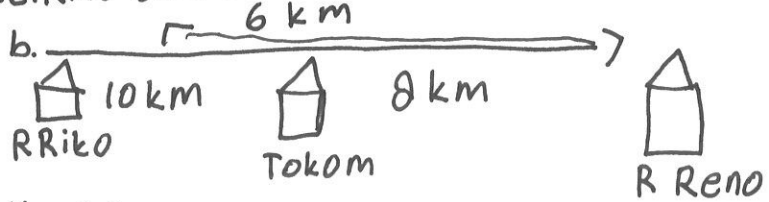
3. $2p^2-q^2+7$

   $2\times5^2-2^2+7$

   $50-11=39$

4. a. Riko lebih cepat pulangnya karna dia lewat jalan pintas,

   b.



   K 24 km

   d. hasilnya 24 km

Angket *Self-Efficacy*

Nama siswa: : HAFIDZ maharDIKA Rizqy
Kelas: : 5A
Sekolah: : MI Maarif Kutasari
Petunjuk:

Berikan pandangan terhadap setiap pernyataan berikut dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai. Apapun pendapatmu tidak akan mempengaruhi nilaimu. Oleh karena itu, berikan pendapatmu sesuai dengan kondisi senyatanya.

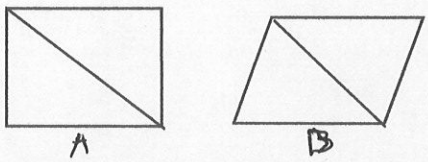
No	Pertanyaan	setuju sekali	setuju	Ragu - Ragu	tidak setuju	tidak setuju sekali
1	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menyelesaikan tugas matematika yang sulit di kelas.			✓		
2	Ketika dihadapkan pada tugas matematika yang sulit, saya memiliki keyakinan bahwa saya bisa mengatasinya.		✓	✓		
3	Saya yakin dengan usaha dan kerja keras saya, saya bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.			✓		
4	Saya merasa sulit percaya diri saat tugas matematika terlihat sulit.		✓			
5	Saya senang menghadapi tantangan matematika karena yakin bisa mengatasinya.				✓	
6	Saya yakin usaha dan ketekunan saya bisa membantu melewati hambatan matematika di sekolah.			✓		
7	Ketika ada tugas matematika baru, saya yakin bisa belajar dan berhasil.	✓				
8	Terkadang, saya pikir saya mungkin tidak sepintar teman-teman sekelas dalam matematika.			✓		
9	Saya merasa bangga ketika berhasil mengatasi rintangan matematika untuk mencapai target yang ditetapkan.	✓				
10	Saya yakin usaha saya dapat membantu melewati kesulitan matematika di sekolah.			✓		
11	Saya senang menghadapi kesulitan matematika karena yakin itu langkah tersebut akan membuat saya lebih pandai dalam pelajaran matematika.		✓			
12	Kadang-kadang, saya berpikir bahwa mungkin tidak pandai untuk mengatasi kesulitan tugas matematika.			✓		
13	Ketika ada kesulitan matematika, saya yakin bisa mengerjakannya dengan baik.	✓				
14	Saya senang belajar dari kesulitan matematika dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.		✓			

15	Saya merasa bangga bisa menghadapi situasi sulit matematika tanpa terlalu terbebani.		✓			
16	Saya merasa khawatir saat dihadapkan pada tugas atau situasi matematika yang menekan.				✓	
17	Saya yakin bahwa bisa berhasil dalam pelajaran matematika di sekolah.		✓			
18	Saya percaya bahwa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan *tugas rumah matematika dengan* baik.		✓			
19	Saya merasa yakin bisa berhasil dalam kegiatan kelompok matematika di sekolah.		✓			
20	Saya merasa tidak yakin saat harus bergabung dalam kegiatan kelompok matematika.			✓		

Petunjuk pengisian soal

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab. Soal bersifat urian dan jawab dengan benar dan teliti.

1. Terdapat tiga buah kartu merah, kuning dan biru. Tuliskan kemungkinan, sehingga (kartu merah + kartu kuning)X (kartu biru) =20
2. Berikut ini terdapat dua gambar bangun datar



   Carilah persamaan dan perbedaan dua gambar di atas!
3. Jika p=5 dan q=2, tentukan nilai dari $2p^2 - q^2 + 7$
4. Suatu hari Riko ingin pergi ke rumah Reno, namun sebelumnya ia akan pergi ke sebuah toko mainan. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah Reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yang menghubungkan rumah Reno dengan rumahnya. Jarak yang ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.
   a. Dari cerita di atas coba tuliskan hal-hal yang sudah diketahui?
   b. Coba gambarkan perjalanan Riko dari berangkat sampai kerumah kembali!
   c. Hitunglah jumlah jarak yang ditempuh Riko hari itu untuk sampai rumah kembali !
   d. Dari perhitungan tersebut jelaskan hasilnya!
5. Sebuah toko menjual dua jenis produk, A dan B. Produk A dijual seharga Rp 5000 per unit dan produk B dijual seharga Rp 7000 per unit. Jika total pendapatan dari penjualan kedua produk tersebut adalah Rp 50.000, hitunglah jumlah unit produk A dan B yang terjual.?
   Jawab:

Ni, U. (2023). *Improve Students ' Literacy With Multiple Intelligence (MI) Approach. Mi.* https://doi.org/10.4108/eai.26-11-2022.2339550

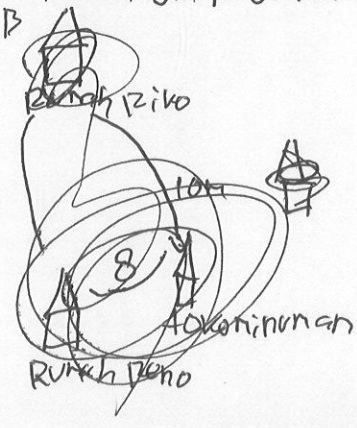
① 5+5x2=20

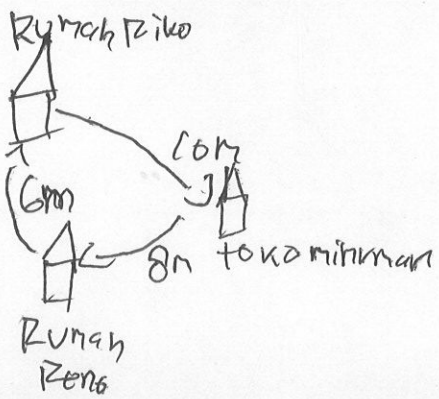
② A persegi
B tidak persegi

③ 5-2+7=10

④ A Riko ingin pergi kerumah Reno tetapi ia berhenti untuk membeli minuman

B





c 10+8+6=24

d Hasilnya adalah 24

5 8000
7000 +
12.000
50.000
42.000

Keuntungan adalah 42.000

Angket *Self-Efficacy*

Nama siswa: Muhammad kenzie AP.
Kelas: 6/enam
Sekolah: Mi Maarif caroy

Petunjuk:

Berikan pandangan terhadap setiap pernyataan berikut dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai. Apapun pendapatmu tidak akan mempengaruhi nilaimu. Oleh karena itu, berikan pendapatmu sesuai dengan kondisi senyatanya.

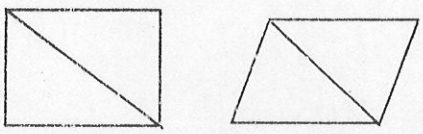
No	Pertanyaan	setuju sekali	setuju	Ragu - Ragu	tidak setuju	tidak setuju sekali
1	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menyelesaikan tugas-tugas yang sulit di kelas.		✓			
2	Ketika dihadapkan pada tugas matematika yang sulit, saya memiliki keyakinan bahwa saya bisa mengatasinya.	✓				
3	Saya yakin dengan usaha dan kerja keras saya, saya bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.	✓				
4	Saya merasa sulit percaya diri saat tugas matematika terlihat sulit.		✓			
5	Saya senang menghadapi tantangan matematika karena yakin bisa mengatasinya.	✓				
6	Saya yakin usaha dan ketekunan saya bisa membantu melewati hambatan matematika di sekolah.	✓				
7	Ketika ada tugas matematika baru, saya yakin bisa belajar dan berhasil.		✓			
8	Terkadang, saya pikir saya mungkin tidak sepintar teman-teman sekelas dalam matematika.		✓			
9	Saya merasa bangga ketika berhasil mengatasi rintangan matematika untuk mencapai target yang ditetapkan.	✓				
10	Saya yakin usaha saya dapat membantu melewati kesulitan matematika di sekolah.	✓				
11	Saya senang menghadapi kesulitan matematika karena yakin itu langkah tersebut akan membuat saya lebih pandai dalam pelajaran matematika.		✓			
12	Kadang-kadang, saya berpikir bahwa mungkin tidak pandai untuk mengatasi kesulitan tugas matematika.		✓			
13	Ketika ada kesulitan matematika, saya yakin bisa mengerjakannya dengan baik.		✓			
14	Saya senang belajar dari kesulitan matematika dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.		✓			

15	Saya merasa bangga bisa menghadapi situasi sulit matematika tanpa terlalu terbebani.	√				
16	Saya merasa khawatir saat dihadapkan pada tugas atau situasi matematika yang menekan.		√			
17	Saya yakin bahwa bisa berhasil dalam pelajaran matematika di sekolah.	√				
18	Saya percaya bahwa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas rumah matematika dengan baik.	√				
19	Saya merasa yakin bisa berhasil dalam kegiatan kelompok matematika di sekolah.	√				
20	Saya merasa tidak yakin saat harus bergabung dalam kegiatan kelompok matematika.		√			

Petunjuk pengisian soal

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab. Soal bersifat urian dan jawab dengan benar dan teliti.

1. Terdapat tiga buah kartu merah, kuning dan biru. Tuliskan kemungkinan, sehingga (kartu merah + kartu kuning)X (kartu biru) =20
2. Berikut ini terdapat dua gambar bangun datar



Carilah persamaan dan perbedaan dua gambar di atas!

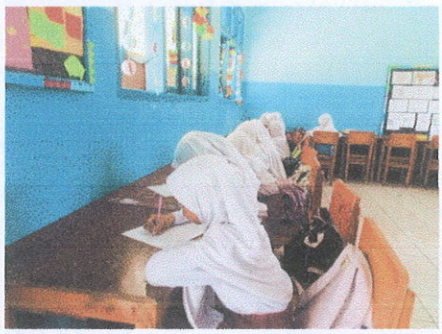
3. Jika p=5 dan q=2, tentukan nilai dari $2p^2 - q^2 + 7$
4. Suatu hari Riko ingin pergi ke rumah Reno, namun sebelumnya ia akan pergi ke sebuah toko mainan. Untuk sampai ke toko mainan, ia harus berjalan sejauh 10 km. Kemudian ia berjalan sejauh 8 km hingga sampai ke rumah Reno. Saat pulang, ia melewati jalan lurus yang menghubungkan rumah Reno dengan rumahnya. Jarak yang ditempuh Riko saat pulang 6 km lebih pendek dari total jarak saat berangkat.
   a. Dari cerita di atas coba tuliskan hal-hal yang sudah diketahui?
   b. Coba gambarkan perjalanan Riko dari berangkat sampai kerumah kembali!
   c. Hitunglah jumlah jarak yang ditempuh Riko hari itu untuk sampai rumah kembali !
   d. Dari perhitungan tersebut jelaskan hasilnya!
5. Sebuah toko menjual dua jenis produk, A dan B. Produk A dijual seharga Rp 5000 per unit dan produk B dijual seharga Rp 7000 per unit. Jika total pendapatan dari penjualan kedua produk tersebut adalah Rp 50.000, hitunglah jumlah unit produk A dan B yang terjual.?
   Jawab:

1. 9+1×2=20
2. Memiliki garis tengah yang sama
3. Sebelah kiri memiliki sisi yang sama sedangkan sebelah kanan memiliki sisi yang diagonal
3. 2×25-4+7=53
4. a. Jarak ke rumah riko ke toko mainan = 10KM
   b. Jarak rumah mainan ke rumah reno = 8 KM
      Jarak rumah reno ke rumah riko melewati jalan lurus = 6KM
   B. Rumah riko — 10KM — 6KM — 8KM — Rumah reno — toko Mainan
      Jarak pulang = A+B-6 = 12
   C. 10+8+12=30
   D. Hari itu riko pergi ketoko mainan sejauh 10KM lalu pergi kerumah reno sejauh 8KM lalu ia pulang sejauh 12 KM

SISWA SEDANG MENGISI ANGKET PENELITIAN











KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA
NOMOR 380 TAHUN 2023
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING TESIS

DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSTAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

Menimbang :
a. Bahwa dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis, perlu ditetapkan dosen pembimbing.
b. Bahwa untuk penetapan dosen pembimbing tesis tersebut perlu diterbitkan surat keputusan.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
5. Peraturan Presiden RI Nomor 41 tahun 2021 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menjadi Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan :

Pertama : Menunjuk dan mengangkat Saudara **Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd.** sebagai Pembimbing Tesis untuk mahasiswa **Uswatun Ni'Mah** NIM **224120300017** Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**.

Kedua : Kepada mereka agar bekerja dengan penuh tanggungjawab sesuai bidang tugasnya masing-masing dan melaporkan hasil tertulis kepada pimpinan.

Ketiga : Proses Pelaksanaan Bimbingan dilaksanakan selama 3 (tiga) semester dan berakhir sampai **22 Agustus 2024**.

Keempat : Semua biaya yang timbul sebagai akibat keputusan ini, dibebankan pada dana anggaran yang berlaku.

Kelima : Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya, dan berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Purwokerto
Pada tanggal : 22 Februari 2023
Direktur,

Sunhaji

TEMBUSAN:
1. Wakil Rektor I
2. Kabiro AUPK

Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik. Silakan cek keaslian dokumen pada tte.kemenag.go.id
Token : 9OzhRx

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN CILACAP
KELOMPOK KERJA MADRASAH IBTIDAIYAH KECAMATAN CIPARI KABUPATEN CILACAP
Sekretariat : MIN 6 Cilacap jalan Pertamina RT 08 RW01 segaralangu Cipari Cilacap
Email min06cilacap@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 019/KKMI.Kec.Cpr/5/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Wasiludin, M.Pd
NIP	: 196504052000031001
Pangkat/golongan	:Pembina tingkat I/IVb
Jabatan	: Ketua KKMI Kecamatan Cipari Kab. Cilacap

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Uswatun Ni'mah
NIM	: 224120300017
Fakultas /Jurusan	: Pasca Sarjana PGMI
Perguruan Tinggi	: UIN Saizu Purwokerto

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Tesis yang berjudul "Pengaruh Self Eficacy terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah mata pelajaran Matematika siswa MI Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap dimulai pada tanggal 1 April 2023 sampai dengan 30 Mei 2024 di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Cipari, 30 Mei 2024

Ketua,

KELOMPOK KERJA MADRASAH IBTIDAIYAH
(KKMI)
KECAMATAN CIPARI

WASILUDIN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PASCASARJANA
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iainpurwokerto.ac.id Email : pps@iainpurwokerto.ac.id

KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama : Uswatun Ni'mah
NIM : 224120300017
Pogram Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Self-Efficacy terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan pemecahan Masalah Matematika Siswa MI Kec. Cipari Kab. Cilacap

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	06-10-2023	Pendalaman latar belakang	
2	24-11-2023	Pemantapan teori yang digunakan.	
3	15-12-2023	Penambahan intrumen wawancara dan observasi	
4	24-01-2024	Penyusunan subbab bab 4	
5	06-02-2024	Revisi penulisan penyajian data	
6	01-07-2024	Perincian penyajian data	
7	30-09-2024	Perincian analisis data hasil penelitian	
8		ACC	

Ketua Program Studi

Dr. H. Siswadi, M.Ag.
NIP. 19701010 200003 1 004

Mengetahui,
Pembimbing Tesis

Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd
NIP. 1983111 200604 2 003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PASCASARJANA
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iainpurwokerto.ac.id Email : pps@iainpurwokerto.ac.id

KARTU MENGIKUTI UJIAN TESIS

Nama : Uswatun Ni'mah

NIM : **224120300017**

Pogram Studi : MPGMI B

No	Hari, Tanggal	Nama dan NIM Mahasiswa	Judul Proposal Tesis	Nama & Paraf Dosen Penguji*
1	Selasa, 4 Juni 2024	Basiran 224120300010	Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Nurul Amin Al-Hidayah Kecamatan Sidareja Kabupaten Cilacap	
2	Selasa, 11 Juni 2024	Ngafifurrahman 224120300005	Penerapan Metode Inquiri Terbimbing Untuk meningkatkan pemahaman Siswa Materi Sifat-Sifat Cahaya kelas IV MI al Iman Sarwadadi Kec. Kawunganten kab. Cilacap	
3	Rabu, 22 Juni 2024	Eka Qorina Fasyikhah 201766004	Pengembangan Budaya Religius Melalui Kegiatan Keagamaan Di MI Ma'arif Kutasari Cipari Cilacap	

**pilih salah satu penguji*

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. H. Siswadi, M.Ag.
NIP.