



**KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU
DARI *SELF EFFICACY* DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
SISWA KELAS VIII**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika

oleh

Meidila Wulandari
4101415007

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.



Semarang, 22 Agustus 2019

Meidila Wulandari
4101415007

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari *Self Efficacy* dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Siswa Kelas VIII

Disusun oleh

Meidila Wulandari

4101415007

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA Universitas Negeri Semarang pada tanggal 22 Agustus 2019



Ketua Penguji

Prof. Dr. Hardi Suyitno, M.Pd.
NIP 195004251979031001

Anggota Penguji/
Penguji II

Drs. Arief Agoestanto, M.Si.
NIP 196807221993031005

Sekretaris

Drs. Arief Agoestanto, M.Si.
NIP 196807221993031005

Anggota Penguji/
Pembimbing I

Dr. Mohammad Asikin, M.Pd.
NIP 195707051986011001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Setiap orang memiliki jalannya masing-masing, tetap berusaha dan berdoa untuk melewati jalan yang telah dipilih.

(Meidila Wulandari)

PERSEMBAHAN

Untuk kedua orang tuaku Pae Sudarsono dan Bue Mulyati.

Untuk Kakak-kakakku Mase, Mba'ut, Mba Puji, Mas Dyka dan seluruh keluarga.

Untuk almamaterku tercinta Universitas Negeri Semarang.

Untuk seluruh teman-teman seperjuangan Pendidikan Matematika 2015.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari *Self Efficacy* dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Siswa Kelas VIII” dengan baik. Skripsi ini dapat diselesaikan dengan dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sugianto M.Si., Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Arief Agoestanto, M.Si., Ketua Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
4. Dr. Mohammad Asikin, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Hardi Suyitno, M.Pd., dan Drs. Arief Agoestanto, M.Si., Dosen Penguji yang telah memberikan penilaian dan saran dalam penulisan skripsi.
6. Drs. Endang Retno Winarti, M.Pd., Dosen Wali yang telah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi selama ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Matematika yang telah memberikan bimbingan dan bekal ilmu selama penulis menempuh pendidikan.
8. Kepala SMP Negeri 1 Moga yang telah memberikan izin sehingga dapat terlaksananya penelitian ini.
9. Ikhda Khusyanaeni, M.Pd., guru matematika SMP Negeri 1 Moga yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
10. Bapak, dan Ibu Guru SMP Negeri 1 Moga yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan demi kelancaran penelitian.
11. Keluarga yang penulis cintai yang telah memberikan motivasi dan semangat dari awal kuliah hingga terselesainya skripsi ini.

12. Keluargaku Sahabat Meme Mitong, Tyas, Indra, Yosi, Setyo yang telah memberikan motivasi dan selalu mengingatkan penulis.
13. Keluarga Kos Pojok Sari Siwi, Sukma, Khuluq, Dhian, Tari dan teman-teman lainnya yang telah memotivasi dan memberikan semangat.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Terima kasih.

Semarang, Agustus 2019

Penulis

ABSTRAK

Wulandari, M. 2019. Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari *Self Efficacy* dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Siswa Kelas VIII. Skripsi, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Mohammad Asikin, M.Pd.

Kata Kunci : Kemampuan Pemecahan Masalah (KPM), *Self Efficacy* (SE), *Creative Problem Solving* (CPS)

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas pembelajaran model CPS, pembelajaran dengan model CPS mencapai ketuntasan belajar, serta terdeskripsinya kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari SE.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode campuran atau kombinasi (*mixed method*). Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Moga tahun pelajaran 2018/2019. Sampel dipilih berdasarkan *random sampling*, sehingga terpilih kelas VIII H sebagai sampel penelitian. Subjek penelitian kualitatif dipilih secara *purposive sampling* dengan berdasarkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah, angket SE, rekomendasi dari guru matematika SMP Negeri 1 Moga, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Sehingga diperoleh 9 subjek penelitian dengan 3 siswa KPM tinggi, 3 siswa KPM sedang, 3 siswa KPM rendah dengan SE tinggi, sedang, dan rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Kualitas pembelajaran CPS terhadap KPM siswa sangat baik, (2) KPM siswa pada pembelajaran model CPS mencapai ketuntasan belajar, dan (3) Siswa dengan KPM tinggi dan SE tinggi mampu mencapai indikator 1, 2, 3, 5, 6, 7 dalam KPM dan semua dimensi SE, siswa dengan KPM tinggi dan SE sedang mampu mencapai indikator 1, 2, 3 dalam KPM dan semua dimensi SE, siswa dengan KPM sedang dan SE tinggi mampu mencapai indikator 1, 2 dalam KPM dengan indikator lain belum sempurna dan belum mencapai dimensi *magnitude*, siswa dengan KPM sedang dan SE rendah hanya mampu mencapai indikator 4 dalam KPM dan belum mencapai dimensi pada SE, siswa dengan KPM sedang dan SE rendah belum mencapai indikator KPM secara sempurna dan dimensi SE, siswa dengan KPM rendah dan SE sedang belum mencapai indikator KPM secara sempurna dan dimensi *magnitude* dan *strength* pada SE, siswa dengan KPM rendah dan SE rendah belum mencapai indikator KPM secara sempurna dan dimensi SE.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, siswa perlu dilatih dengan soal-soal non rutin dan guru harus memberikan perlakuan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Penegasan Istilah	9
1.5.1 Kualitas Pembelajaran.....	9
1.5.2 Kemampuan Pemecahan Masalah.....	10
1.5.3 <i>Self Efficacy</i>	11
1.5.4 Model Pembelajaran CPS	12
1.6 Sistematika Penulisan	12
1.6.1 Bagian Awal.....	13
1.6.2 Bagian Isi	13
1.6.3 Bagian Akhir	13

2.	TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1	Teori Belajar	14
2.1.1	Teori Belajar Gagne	14
2.1.2	Teori Belajar Ausubel	16
2.1.3	Teori Belajar Polya	17
2.2	Pembelajaran Matematika	18
2.3	Kualitas Pembelajaran	21
2.4	Kemampuan Pemecahan Masalah	22
2.4.1	Pengertian Masalah Matematika	22
2.4.2	Pemecahan Masalah	24
2.4.3	Indikator Kemampuan Pemecahan	26
2.5	<i>Self Efficacy</i>	28
2.5.1	Pengertian <i>Self Efficacy</i>	28
2.5.2	Indikator <i>Self Efficacy</i>	31
2.5.3	Pengukuran <i>Self Efficacy</i>	33
2.6	Model Pembelajaran CPS	34
2.6.1	Sintaks Model Pembelajaran CPS Versi 6.1	35
2.6.2	Sistem Sosial Model Pembelajaran CPS Versi 6.1	37
2.6.3	Prinsip Reaksi Model Pembelajaran CPS Versi 6.1	38
2.6.4	Sistem Pendukung Model Pembelajaran CPS Versi 6.1	38
2.6.5	Dampak Model Pembelajaran CPS Versi 6.1	39
2.7	Tinjauan Materi	40
2.8	Penelitian Terkait	40
2.9	Kerangka Berpikir	42
2.10	Hipotesis Penelitian	45
3.	METODE PENELITIAN	46
3.1	Metode Penelitian	46
3.2	Desain Penelitian	49
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	51
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
3.4.1	Populasi.....	51

3.4.2	Sampel.....	51
3.4.3	Subjek	51
3.5	Jenis dan Data Sumber Penelitian	52
3.6	Teknik Pengumpulan Data	53
3.6.1	Observasi.....	53
3.6.2	Dokumentasi	54
3.6.3	Tes	54
3.6.4	Angket.....	54
3.6.5	Wawancara.....	54
3.7	Prosedur Penelitian	56
3.8	Instrumen Penelitian	57
3.8.1	Instrumen Penelitian Kuantitatif	57
3.8.2	Instrumen Penelitian Kualitatif	58
3.9	Analisis Instrumen.....	58
3.9.1	Validitas	59
3.9.2	Reliabilitas	60
3.9.3	Taraf Kesukaran.....	61
3.9.4	Daya Pembeda.....	62
3.10	Teknik Analisis Data	63
3.10.1	Analisis Data Kuantitatif	63
3.10.2	Analisis Data Kualitatif	68
3.10.3	Keabsahan Data	72
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1	Hasil.....	74
4.1.1	Kualitas Pembelajaran.....	74
4.1.1.1	Tahap Perencanaan Pembelajaran.....	74
4.1.1.2	Tahap Pelaksanaan Pembelajaran	76
4.1.1.3	Tahap Evaluasi Pembelajaran	77
4.1.2	Ketuntasan Belajar	78
4.1.2.1	Uji Normalitas.....	79
4.1.2.2	Uji Hipotesis 1	80

4.1.2.3	Uji Hipotesis 2	80
4.1.3	Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> ...	81
4.1.3.1	Hasil Wawancara terhadap Subjek Penelitian dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Tinggi	83
4.1.3.2	Hasil Wawancara terhadap Subjek Penelitian dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Sedang	120
4.1.3.3	Hasil Wawancara terhadap Subjek Penelitian dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Rendah	173
4.2.	Pembahasan	204
4.2.1	Kualitas Pembelajaran.....	204
4.2.1.1	Tahap Perencanaan Pembelajaran	204
4.2.1.2	Tahap Pelaksanaan Pembelajaran	204
4.2.1.3	Tahap Evaluasi Pembelajaran	207
4.2.2	Ketuntasan Belajar	207
4.2.3	Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> ...	208
4.2.3.1	Analisis Wawancara terhadap Subjek Penelitian dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Tinggi	208
4.2.3.2	Analisis Wawancara terhadap Subjek Penelitian dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Sedang ...	211
4.2.3.3	Analisis Wawancara terhadap Subjek Penelitian dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Rendah ...	213
5.	PENUTUP	216
5.1	Simpulan.....	216
5.2	Saran	218
	DAFTAR PUSTAKA	219
	LAMPIRAN.....	224

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tahap Pengukuran Kualitas Pembelajaran	22
2.2 Tahap Pemecahana Polya dan Indikator dari Kemampuan Pemecahan Masalah Menurut Kemendikbud	27
2.3 Indikator <i>Self Efficacy</i>	33
2.4 Contoh Sistem Sosial Model Pembelajaran CPS Versi 6.1	37
2.5 Contoh Prinsip Reaksi Model Pembelajaran CPS Versi 6.1	38
3.1 Skala Likert.....	69
4.1 Data Validator Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Pembelajaran	75
4.2 Kriteria Rata-rata Penilaian	75
4.3 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	75
4.4 Hasil Validasi Instrumen Pembelajaran.....	76
4.5 Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model CPS.....	77
4.6 Hasil Pengamatan Ketrampilan Guru	77
4.7 Rata-rata Nilai Kuis	78
4.8 Data Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.	78
4.9 Uji Normalitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	79
4.10 Hasil Pengelompokan KPM dan SE Siswa Kelas VIII H.....	82
4.11 Subjek Penelitian Terpilih	83
4.12 Jadwal Pelaksanaan Wawancara.....	83
4.13 Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> pada Subjek E-15.....	100
4.14 Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> pada Subjek E-31.....	119
4.15 Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> pada Subjek E-8.....	137
4.16 Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> pada Subjek E-6.....	154

4.17 Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> pada Subjek E-12.....	171
4.18 Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> pada Subjek E-17.....	185
4.19 Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari <i>Self Efficacy</i> pada Subjek E-12.....	199
4.20 Tabel Ringkasan Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari <i>Self Efficacy</i>	201

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	44
4.1 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-15 Soal Nomor 1	84
4.2 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-15 Soal Nomor 2	87
4.3 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-15 Soal Nomor 3	90
4.4 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-15 Soal Nomor 4	94
4.5 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-15 Soal Nomor 5	97
4.6 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-31 Soal Nomor 1	102
4.7 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-31 Soal Nomor 2	105
4.8 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-31 Soal Nomor 3	109
4.9 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-31 Soal Nomor 4.	112
4.10 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-31 Soal Nomor 5	116
4.11 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-8 Soal Nomor 1	120
4.12 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-8 Soal Nomor 2	124
4.13 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-8 Soal Nomor 3	127
4.14 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-8 Soal Nomor 4	131
4.15 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-8 Soal Nomor 5	134
4.16 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-6 Soal Nomor 1	138
4.17 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-6 Soal Nomor 2	141
4.18 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-6 Soal Nomor 3.	145
4.19 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-6 Soal Nomor 4	148
4.20 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-6 Soal Nomor 5	151
4.21 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-12 Soal Nomor 1	155
4.22 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-12 Soal Nomor 2	159
4.23 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-12 Soal Nomor 3	162
4.24 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-12 Soal Nomor 4.	165
4.25 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-12 Soal Nomor 5	168
4.26 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-17 Soal Nomor 1	173
4.27 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-17 Soal Nomor 2	176
4.28 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-17 Soal Nomor 3	179

4.29 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-17 Soal Nomor 5	183
4.30 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-21 Soal Nomor 1	187
4.31 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-21 Soal Nomor 2	190
4.32 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-21 Soal Nomor 3.	193
4.33 Hasil Pekerjaan Tertulis Subjek E-21 Soal Nomor 5	196

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	224
2. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	225
3. Daftar Nilai UAS 2018/2019 Kelas VIII	226
4. Uji Normalitas Data Awal.....	227
5. Uji Homogenitas Data Awal	228
6. Lembar Validasi Silabus	229
7. Lembar Validasi RPP.....	233
8. Lembar Validasi LKS	247
9. Lembar Validasi Soal Uji Coba	253
10. Lembar Validasi Angket <i>Self Efficacy</i>	259
11. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru	267
12. Nilai Kuis	279
13. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	280
14. Soal Uji Coba.....	284
15. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran.....	286
16. Hasil Analisis Soal Uji Coba	300
17. Kisi-Kisi Angket <i>Self Efficacy</i>	303
18. Angket <i>Self Efficacy</i>	306
19. Hasil Analisis Angket <i>Self Efficacy</i>	308
20. Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	310
21. Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	314
22. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran.....	316
23. Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	328
24. Penggolongan Kemampuan Pemecahan Masalah	330
25. Uji Normalitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	332
26. Uji Hipotesis 1	333
27. Uji Hipotesis 2	335
28. Tabel z.....	337
29. Tabel t	338

30. Pedoman Wawancara.....	339
31. Penggalan Silabus	341
32. Perangkat RPP	346
33. Surat Permohonan Observasi	409
34. SK Pembimbing	410
35. Surat Izin Penelitian	411
36. Surat Keterangan.....	412
37. Dokumentasi	413

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan bagi kemajuan suatu bangsa. Di Indonesia, sistem pendidikan nasional menjadi acuan dalam mengarahkan pendidikan untuk mencapai tujuan sebagaimana yang termuat dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945, “Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia” Sementara itu, menurut Bab II Pasal 3 Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Bab VI Pasal 13 Undang-undang nomor 20 tahun 2003, jalur pendidikan nasional terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jalur pendidikan formal terdiri atas tiga jenjang, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD/ sederajat) dan sekolah menengah pertama (SMP/ sederajat), serta pendidikan

menengah yang berbentuk sekolah menengah atas (SMA/ sederajat). Struktur kurikulum di Indonesia menempatkan mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diatur dalam Permendikbud nomor 67 Tahun 2013 tentang struktur kurikulum SD-MI, Permendikbud nomor 68 tahun 2013 tentang struktur kurikulum SMP-MTs, serta Permendikbud nomor 69 tahun 2013 tentang struktur kurikulum SMA-MA. Dengan demikian, pembelajaran matematika diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan potensi siswa menjadi pribadi yang berkarakter sesuai dengan fungsi pendidikan nasional.

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus diperoleh manusia sepanjang hayat. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan, sehingga manusia dituntut untuk terus mempelajari, memahami, dan menguasai berbagai macam disiplin ilmu. Salah satu cara dalam mengembangkan potensi siswa adalah melalui pembelajaran matematika. Pada kurikulum 2006 menyebutkan bahwa matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Pada saat ini, pembelajaran matematika memusatkan pada keterlibatan siswa secara aktif. Tetapi pada kenyataannya pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah masih konvensional yang cenderung berpusat pada guru sehingga menghambat kreativitas siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlunya guru merangsang kreativitas siswa agar siswa mampu mengajukan pertanyaan yang membangun, mempertimbangkan informasi-informasi baru

dengan pikiran yang terbuka, mampu membuat hubungan-hubungan, dan mampu menerapkan imajinasi pada setiap situasi yang membangkitkan ide baru dan berbeda.

Pembelajaran matematika erat kaitannya dengan upaya meningkatkan kemampuan matematis siswa. NCTM (2000) mendefinisikan kemampuan matematis sebagai: 1) kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), 2) kemampuan penalaran (*reasoning*), 3) kemampuan berkomunikasi (*communication*), 4) kemampuan membuat koneksi (*connection*), dan 5) kemampuan representasi (*representation*). Selaras dengan uraian tersebut, tujuan pembelajaran matematika pada Kurikulum 2013 yang termuat dalam lampiran Permendikbud nomor 59 tahun 2014 bagian Pedoman Mata Pelajaran Matematika.

Dalam pembelajaran matematika, guru harus mampu mengelola pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian siswa memperoleh pengalaman, menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lainnya.

Menurut Polya sebagaimana dikutip oleh Hendriana (2017: 44) mengemukakan bahwa pemecahan masalah adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai. Sedangkan menurut

Rusffendi sebagaimana dikutip oleh Hendriana (2017: 44) menyatakan bahwa, sesuatu itu merupakan masalah bagi seseorang bila sesuatu itu merupakan hal baru bagi yang bersangkutan dan sesuai dengan kondisi atau tahap perkembangan mentalnya dan ia memiliki pengetahuan prasyarat yang mendasarinya. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang masih menjadi perhatian dalam pembelajaran matematika (Nahdi, 2018: 50).

Kemampuan pemecahan masalah adalah hal yang paling penting, namun masih banyak siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lemah. Berdasarkan hasil survey PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang di adakan setiap tiga tahun sekali, untuk tahun 2009 menurut OECD (2010), sebanyak 43,6% siswa Indonesia mampu menyelesaikan masalah rutin yang konteksnya masih umum, 32,7% siswa mampu menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan rumus, dan 16,4% siswa mampu melaksanakan prosedur dan strategi dalam pemecahan masalah. Semetara itu 5,4% siswa dapat menghubungkan masalah dengan kehidupan nyata dan 1,8% siswa mampu menyelesaikan masalah yang rumit serta mampu merumuskan, dan mengkomunikasikan hasil temuannya. Pada tahun ini skor yang diperoleh dalam bidang matematika adalah 371. Sedangkan untuk survey tahun 2015 mengalami peningkatan dalam bidang matematika dengan skor rata-rata 386. Namun, skor rata-rata tersebut masih berada di bawah skor rata-rata negara lain yang mengikuti survey PISA.

Pentingnya kemampuan pemecahan masalah dikemukakan oleh Hudojo (2003: 155) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu hal yang sangat esensial di dalam pembelajaran matematika, dengan alasan: (1) siswa

menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti hasilnya; (2) kepuasan intelektual akan timbul dari dalam; (3) potensi intelektual siswa meningkat; (4) siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan. Berdasarkan hal-hal tersebut terlihat jelas bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah hal yang penting yang harus dimiliki siswa dalam belajar matematika.

Belajar matematika harus dilakukan secara tahap demi tahap dan berurutan. Hal ini dikarenakan Matematika berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol yang tersusun secara hirarkis dan menggunakan penalaran deduktif. Seseorang akan mudah mempelajari matematika apabila dilakukan secara kontinyu dan tidak terputus-putus. Menurut Novianti (2018: 195) *Self efficacy* merupakan keyakinan akan kemampuan yang dimiliki, faktor yang mempengaruhi kinerja seseorang dalam mencapai suatu tujuan tertentu, dan tindakan seseorang dalam menghadapi masalah. Bandura (2006: 313-314) menyatakan bahwa pengukuran *self efficacy* yang dimiliki seseorang mengacu pada tiga dimensi, yaitu tingkat kesulitan yang diyakini oleh individu untuk dapat diselesaikan (*magnitude*), tingkat kekuatan atau kelemahan keyakinan individu tentang kompetensi yang dipersepsinya (*strength*), dan apakah keyakinan efficacy akan berlangsung dalam domain tertentu atau berlaku dalam berbagai macam aktivitas dan situasi (*generality*). Siswa dengan *Self Efficacy* tinggi akan selalu aktif didalam kelas dan mempunyai peluang keberhasilan dalam pembelajaran yang tinggi serta mampu menyelesaikan tugas dan masalah matematika. Sedangkan siswa yang memiliki *self efficacy* rendah akan cenderung kurang percaya diri dan mudah menyerah. Selain

itu siswa yang mempunyai *self-efficacy* tinggi menganggap kegagalan sebagai kurangnya usaha, sedangkan individu yang memiliki *self-efficacy* rendah menganggap kegagalan berasal dari kurangnya kemampuan

Selain itu, upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa merupakan tanggung jawab guru. Guru dituntut untuk memikirkan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, perlu dikembangkan model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah. Salah satunya adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* atau disingkat dengan CPS.

Menurut Pujiadi *et.al* (2015: 613) bahwa "*CPS learning model is a model of learning that focus on teaching and problem solving skill*". Artinya bahwa model pembelajaran CPS adalah model pembelajaran yang berfokus atau memusatkan pada pembelajaran dan ketrampilan kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan menurut Yuliani *et al.*(2018: 31) CPS merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam upaya menciptakan solusi permasalahan dengan cara yang kreatif dan imajinatif sehingga mendorong siswa untuk lebih terampil dan kreatif. Siswa dibiasakan menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah. Ketika siswa dihadapkan dengan suatu soal, dia dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Selain itu, siswa juga dituntut aktif dalam pembelajaran CPS sehingga dia mampu mengeluarkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah. Pembelajaran CPS adalah sebuah proses, sebuah metode,

sebuah sistem pendekatan masalah dengan cara yang imajinatif untuk menghasilkan solusi melalui tindakan yang efektif.

Model pembelajaran CPS telah mengalami pengembangan sejak pertama dikenalkan oleh Alex Osborn. Menurut Treffinger *et al.* (2006: 15), selama sejarahnya (lebih dari lima dekade penelitian, pengembangan, dan pengalaman praktik dengan kelompok), CPS telah menjadi model yang sangat dinamis. CPS telah tumbuh dan berubah secara kontinu dalam upaya untuk menyajikan seefektif mungkin strategi dan tindakan yang digunakan. Banyak ahli telah mengembangkan CPS mulai dari CPS Versi 1.0 yang dikembangkan oleh Alex Osborn, hingga yang terbaru CPS Versi 6.1 yang dikembangkan oleh Treffinger, Isaksen, dan Dorval. CPS yang digunakan dalam penelitian ini adalah CPS Versi 6.1. Sintaks pembelajaran CPS Versi 6.1 dalam Treffinger *et al.* (2006: 18), yaitu (1) Memahami Masalah (*Understanding the Challenge*), (2) Menghasilkan Ide-Ide (*Generating Ideas*), dan (3) Menyiapkan Tindakan (*Preparing for Action*).

Suatu pembelajaran Matematika membutuhkan strategi yang tepat agar pembelajaran terlaksana secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru harus mampu menciptakan desain pembelajaran yang efektif, efisien, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Desain pembelajaran menggunakan model pembelajaran CPS dapat digunakan sebagai langkah untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah yang ditinjau dari *Self Efficacy* siswa kelas VIII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kualitas model pembelajaran CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa?
2. Apakah kemampuan pemecahan masalah siswa pada model pembelajaran CPS mencapai ketuntasan belajar?
3. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-efficacy* dengan model pembelajaran CPS siswa kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kualitas model pembelajaran CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa pada model pembelajaran CPS mencapai ketuntasan belajar.
3. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-efficacy* dengan model pembelajaran CPS.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, dapat menjadi referensi model pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemudian

dapat menjadi referensi dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-efficacy* siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengajar serta mengembangkan pembelajaran selanjutnya.

1.4.2.2 Bagi Siswa

- 1) Mengetahui *Self-efficacy* siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

1.4.2.3 Bagi Pendidik

Sebagai referensi bahwa model pembelajaran CPS dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan mengetahui kualitas pembelajaran CPS.

1.5 Penegasan Istilah

Penegasan istilah sangat penting agar tidak menimbulkan kesalahan dalam mengartikan maksud yang ada dalam penelitian ini. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Kualitas Pembelajaran

Menurut KBBI kualitas adalah tingkat baik buruknya sesuatu. Sedangkan Suherman *et al.* (2003:8) mengemukakan bahwa menurut konsep komunikasi

pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan. Sehingga kualitas pembelajaran adalah suatu ukuran yang menunjukkan seberapa baik buruknya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui kualitas model pembelajaran CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, menurut Danielson sebagaimana dikutip dalam Kumalasari *et.al* (2016: 251) untuk mengukur kualitas pembelajaran terbagi menjadi 4 tahap yaitu (1) *planning and preparation* (perencanaan dan persiapan), (2) *classroom environment* (lingkungan kelas), (3) *instruction* (petunjuk), dan (4) *professional responsibility* (tanggung jawab profesional). Dalam penelitian ini kualitas pembelajaran mencakup 3 tahap yaitu, (1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran. Tahap perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, tes kemampuan pemecahan masalah, angket *self efficacy*, Lembar Kerja Siswa, dan pedoman wawancara. Tahap Pelaksanaan pembelajaran meliputi mengamatan mengenai ketrampilan guru. Sedangkan tahap evaluasi meliputi hasil lembar kerja siswa, kuis, dan *posttest* kemampuan pemecahan masalah siswa. Pembelajaran dikatakan berkualitas apabila untuk setiap tahapan minimal masuk dalam kategori baik.

1.5.2 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti sanggup dan bisa melakukan sesuatu. Pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan

yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal. Dengan demikian ciri dari pertanyaan atau penugasan berbentuk pemecahan masalah adalah (1) ada tantangan dalam materi tugas atau soal, (2) masalah tidak dapat diselesaikan dengan menggunakan prosedur rutin yang sudah diketahui penjawab (Wardhani, 2008). Jadi, kemampuan pemecahan masalah matematika adalah kecakapan yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada masalah yang bersifat tidak rutin. Solusi soal pemecahan masalah menurut Polya (1973) memuat empat langkah penyelesaian, yaitu: (1) memahami masalah (*understanding the problem*), (2) merencanakan penyelesaian (*devising a plan*), (3) melaksanakan rencana (*carrying out the plan*), dan (4) memeriksa kembali proses dan hasil (*looking back*). Kemampuan pemecahan masalah yang diukur adalah kemampuan memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali penyelesaian terhadap proses dan hasil yang telah dikerjakan.

1.5.3 Self-Efficacy

Badura sebagaimana dikutip dalam Lestari & Yudhanegara (2017: 95) mengemukakan, bahwa “*Self-efficacy is defined as one’s confidence that her or she has ability to complete a specific task successfully and this confidence relate to performance and perseverance in a variety of endeavors*”. *Self-efficacy* dapat pula diartikan sebagai suatu sikap menilai atau mempertimbangkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas yang spesifik.

Menurut Sunaryo (2017:40) *Self-efficacy* membantu seseorang dalam menentukan pilihan, usaha mereka untuk maju, kegigihan dan ketekunan yang

mereka tunjukkan dalam menghadapi kesulitan, dan derajat kecemasan atau ketenangan yang mereka alami saat mereka mempertahankan tugas-tugas yang mencakupi kehidupan mereka. Menurut Khaerunnisak (2017:79) Keyakinan *self-efficacy* memengaruhi pilihan tugas, daya tahan, dan kegigihan upaya dan prestasi. Menurut Rustika (2012: 18) mengatakan bahwa efikasi memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, seseorang akan mampu menggunakan potensi dirinya secara optimal apabila efikasi diri mendukungnya, salah satu aspek kehidupan yang dipengaruhi oleh efikasi diri adalah prestasi.

1.5.4 Model Pembelajaran CPS

Menurut Pujiadi *et al.* (2015: 613), model pembelajaran CPS adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Menurut (Sumartono, 2014:88) salah satu model yang dapat memberikan kesempatan sebesar-besarnya kepada siswa untuk dapat mengeksplorasi kemampuannya adalah model CPS. CPS yang digunakan dalam penelitian ini adalah CPS Versi 6.1. Menurut Treffinger *et al.* (2006: 18), sintaks pembelajaran CPS Versi 6.1, yaitu (1) Memahami Masalah (*Understanding the Challenge*), (2) Menghasilkan Ide-Ide (*Generating Ideas*), dan (3) Menyiapkan Tindakan (*Preparing for Action*).

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir, yang masing-masing diuraikan sebagai berikut.

1.6.1 Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian tulisan, halaman pengesahan, motto dan persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

1.6.2 Bagian Isi

Bagian ini merupakan bagian pokok dalam skripsi yang terdiri dari lima bab. Adapun kelima bab tersebut adalah sebagai berikut.

- BAB 1 : Pendahuluan, berisi latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.
- BAB II : Tinjauan pustaka, bagian ini berisi tentang teori-teori yang melandasi permasalahan dalam penelitian.
- BAB III : Metode penelitian, berisi jenis metode penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.
- BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan, berisi hasil analisis data dan pembahasannya yang disajikan untuk menjawab permasalahan penelitian.
- BAB V : Penutup, berisi simpulan hasil penelitian dan saran-saran peneliti.

3) Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dan lampiran-lampiran yang melengkapi uraian pada bagian inti.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Teori-teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi teori belajar, pembelajaran matematika, kemampuan pemecahan masalah, *sefl-efficacy*, dan model pembelajaran CPS.

2.1 Teori Belajar

Beberapa teori belajar yang mendukung dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

2.2.1 Teori belajar Gagne

Menurut Bell (1978: 108), Gagne mengungkapkan dalam belajar matematika ada dua objek yang dapat diperoleh siswa, yaitu objek langsung dan objek tak langsung. Objek langsung dari pembelajaran matematika adalah fakta (*facts*), keterampilan (*skills*), konsep (*concepts*), dan aturan (*principles*). Sedangkan objek tak langsung antara lain kemampuan penyelidikan, kemampuan pemecahan masalah, disiplin, belajar mandiri, serta bersikap positif terhadap matematika. Suherman *et. al* (2003: 33) menjelaskan tentang fakta, keterampilan, konsep, dan aturan sebagai berikut.

Fakta adalah objek matematika yang tinggal menerimanya, seperti lambang bilangan, sudut, dan notasi-notasi matematika lainnya. Keterampilan berupa kemampuan memberikan jawaban dengan tepat dan cepat, misalnya melakukan pembagian bilangan yang cukup besar dengan bagi kurung, menjumlahkan pecahan, melukis sumbu sebuah ruas garis. Konsep adalah ide abstrak yang memungkinkan kita dapat mengelompokkan objek ke dalam contoh dan non contoh. Misalkan konsep bujursangkar, bilangan prima, himpunan, dan vektor. Aturan ialah objek yang paling abstrak yang berupa sifat atau teorema.

Menurut Bell (1978: 111), delapan tipe belajar yang telah diidentifikasi dan dipelajari oleh Gagne yaitu belajar isyarat (*signal learning*), belajar stimulusrespons (*stimulus-response learning*), rangkaian gerak (*chaining*), rangkaian verbal (*verbal association*), belajar membedakan (*discrimination learning*), belajar konsep (*concept learning*), belajar aturan (*rule learning*), dan pemecahan masalah (*problem solving*). Lebih lanjut, Bell (1978) juga menjelaskan delapan tipe belajar tersebut, yaitu sebagai berikut.

- 1) Belajar isyarat (*signal learning*) adalah pembelajaran tanpa sengaja yang dihasilkan dari salah satu contoh atau sejumlah pengulangan dari stimulus yang akan membangkitkan tanggapan emosional dalam individu.
- 2) Belajar stimulus-respons (*stimulus-response learning*) adalah belajar untuk menanggapi sinyal, namun bentuk pembelajaran ini berbeda dengan belajar sinyal. Belajar sinyal bersifat tanpa sengaja dan emosional, sedangkan belajar stimulus-respons bersifat sengaja dan fisik. Belajar stimulus-respons melibatkan gerakan otot rangka siswa secara sengaja dalam menanggapi rangsangan sehingga dia dapat melaksanakan tindakan ketika diinginkan.
- 3) Rangkaian gerak (*chaining*) adalah koneksi berurutan dari dua atau lebih gerakan stimulus-respons non verbal yang telah dipelajari sebelumnya.
- 4) Rangkaian verbal (*verbal association*) adalah koneksi berurutan dari dua atau lebih gerakan stimulus-respons verbal yang telah dipelajari sebelumnya.
- 5) Belajar membedakan (*discrimination learning*) adalah belajar untuk membedakan rangkaian yang bervariasi, yaitu untuk mengenali berbagai objek fisik dan konseptual.

- 6) Belajar konsep (*concept learning*) adalah belajar untuk mengenali sifat umum dari objek atau peristiwa yang nyata untuk dijadikan suatu kelompok.
- 7) Belajar aturan (*rule learning*) adalah kemampuan untuk menanggapi seluruh rangkaian situasi (stimulus) dengan seluruh rangkaian tindakan (respons).
- 8) Pemecahan masalah (*problem solving*) adalah tipe belajar yang paling tinggi dan lebih kompleks dari belajar aturan, dan aturan yang diperoleh merupakan prasyarat untuk pemecahan masalah. Pemecahan masalah melibatkan pemilihan dan penggabungan kumpulan aturan dalam cara yang unik untuk siswa yang menghasilkan pembentukan aturan yang lebih tinggi yang sebelumnya tidak diketahui siswa.

Pada penelitian ini memiliki hubungan keterkaitan dengan teori belajar gagne karena pada teori ini terdapat tipe belajar dalam pemecahan masalah sehingga siswa dapat berpikir kreatif.

2.2.2 Teori belajar Ausubel

Teori belajar ini dikenal sebagai teori belajar bermakna dan pentingnya pengetahuan sebelum belajar dimulai. Belajar bermakna adalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang (Anni & Rifa'i, 2016: 164). Teori ini membedakan antara belajar menemukan dan belajar menerima. Selain itu untuk dapat membedakan antara belajar menghafal dengan belajar bermakna. Belajar menghafal siswa hanya menghafalkan materi yang sudah diperolehnya, tetapi pada belajar bermakna materi yang telah diperoleh itu dikembangkan dengan keadaan lain sehingga belajarnya lebih dimengerti (Suherman *et al.*, 2003:32).

Teori ini sangat mendukung dalam penelitian ini, karena dalam penelitian ini guru merancang untuk mengkonstruksi pengetahuan lama siswa untuk dapat menemukan pengetahuan baru.

2.2.3 Teori Belajar Polya

Menurut Suherman *et al.* (2003: 89), pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya siswa diharapkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan, pengalaman tersebut untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Menurut Polya (1957), solusi soal pemecahan masalah memuat 4 fase penyelesaian, yaitu (1) memahami masalah (*understanding the problem*), (2) merencanakan penyelesaian (*devising a plan*), (3) menyelesaikan masalah sesuai rencana (*carrying out the plan*), dan (4) melakukan pengecekan kembali (*looking back*).

Fase pertama yaitu memahami masalah (*understanding the problem*). Tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, siswa tidak mungkin dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan benar (Suherman *et al.*, 2003: 91). Siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah sering mengalami kesulitan. Guru seharusnya mencoba untuk mengatasi hal tersebut. Jika siswa kesulitan dalam memahami, itu tidak selalu karena kesalahan siswa. Sebuah soal seharusnya dipilih dengan baik, tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah, dan menarik untuk diselesaikan.

Fase kedua yaitu merencanakan penyelesaian (*devising a plan*). Siswa mempunyai rencana penyelesaian masalah, setelah siswa mampu memahami

masalah dengan benar. Hal utama dalam penyelesaian masalah adalah siswa mampu merencanakan penyelesaian masalah. Kemampuan melakukan perencanaan ini sangat tergantung pada pengalaman pemecahan masalah siswa. Menurut Suherman *et. al* (2003: 91), semakin bervariasi pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah, ada kecenderungan siswa lebih kreatif dalam menyusun rencana penyelesaian suatu masalah. Rencana penyelesaian masalah dapat dibuat secara tertulis atau tidak. Usaha menemukan rencana penyelesaian masalah mungkin membutuhkan waktu lama. Hal ini terjadi karena kurangnya pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah. Siswa memerlukan usaha lebih untuk dapat menemukan rencana penyelesaian yang paling tepat. Setelah siswa menemukan rencana penyelesaian masalah. Selanjutnya, pada fase ketiga yaitu menyelesaikan masalah sesuai rencana (*carrying out the plan*). Siswa melaksanakan penyelesaian masalah sesuai dengan rencana tersebut.

Fase keempat yaitu melakukan pengecekan kembali (*looking back*). Setelah siswa menemukan jawaban dari masalah yang diberikan. Siswa melakukan pengecekan kembali atas apa yang telah dilakukan mulai dari fase pertama sampai fase ketiga. Dengan cara seperti ini, berbagai tipe kesalahan yang tidak perlu dapat terkoreksi.

Pada penelitian ini memiliki keterkaitan dengan teori polya, karena tahapan yang digunakan dalam pembelajaran adalah tahapan menurut polya.

2.2 Pembelajaran Matematika

Suherman *et.al* (2003: 8) mengungkapkan bahwa menurut konsep komunikasi, pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara siswa

dengan guru dan siswa dengan siswa, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan. Pada dasarnya peran guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan. Namun, dalam pembelajaran di kelas akan terjadi komunikasi banyak arah, artinya peran-peran tersebut dapat berubah, yaitu siswa terkadang juga sebagai komunikator. Dengan demikian pembelajaran matematika adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dalam mengajarkan matematika kepada siswanya yang di dalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa dalam mempelajari matematika.

Pembelajaran matematika diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran matematika dapat diuraikan ke dalam tujuan umum dan khusus. Suherman *et.al* (2003: 58) mengungkapkan tujuan umum diberikannya matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah telah dijelaskan di dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Matematika sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien.
- 2) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Di samping itu, Suherman *et al.* (2003: 58) juga mengungkapkan tujuan khusus pembelajaran matematika SMP telah dijelaskan di dalam GBPP Matematika SMP sebagai berikut.

- 1) Siswa memiliki kemampuan yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan matematika.
- 2) Siswa memiliki pengetahuan matematika sebagai bekal untuk melanjutkan ke pendidikan menengah.

- 3) Siswa memiliki keterampilan matematika sebagai peningkatan dan perluasan dari matematika sekolah dasar untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Siswa memiliki pandangan yang cukup luas dan memiliki sikap logis, kritis, cermat, dan disiplin serta menghargai kegunaan matematika.

Menurut Hendriana & Soemarmo (2017: 7) pada KTSP 2006 yang disempurnakan pada kurikulum 2013, mencantumkan tujuan pembelajaran matematika sebagai berikut:

(1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah, (4) mengomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Butir-butir (1) sampai dengan (4) dalam rumusan tujuan pembelajaran matematika di atas menggambarkan kompetensi atau kemampuan berpikir matematik, sedang butir (5) melukiskan ranah afektif yang harus dimiliki siswa yang belajar matematika.

Menurut Hendriana & Soemarmo (2017: 11) beberapa hal yang dapat dilakukan untuk pembelajaran matematika saat ini, agar proses pembelajaran matematika dapat bermakna dan berdampak bagi siswa adalah:

- 1) Kreativitas guru untuk menyiasati kurikulum yang sedang berlaku. Guru tidak hanya mengajar sesuai petunjuk pelaksanaan atau petunjuk teknis kurikulum, tetapi dapat menyiasati kurikulum frngan memilih dan memilah materi yang penting bagi siswa dan memerikan materi secara berkelanjutan, bahkan bila perlu membuang materi yang tidak penting.
- 2) Inovasi guru dalam pembelajaran. Variasi metode pembelajaran memegang peran penting untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matemtika.

Inovasi dalam metode pembelajaran dengan berbagai variasi sesuai materi ajar akan membuat siswa tidak jenuh untuk mengikuti pembelajaran.

- 3) Mengaitkan materi ajar dengan peristiwa atau kejadian dalam kehidupan nyata sehari-hari. Dengan menunjukkan keterkaitan matematika dengan realitas kehidupan, akan menjadikan pelajaran matematika lebih bermakna bagi siswa. Siswa dapat menerapkan konsep atau teori yang dipelajarinya untuk memecahkan persoalan riil yang dihadapi dalam keseharian. Dengan demikian matematika akan lebih humanis dan membumi.

2.3 Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran model CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dapat diketahui dengan melakukan 3 tahap menurut Danielson (2013) yaitu (1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran. Kualitas pembelajaran pada penelitian ini ditinjau secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kualitatif pembelajaran dikatakan berkualitas apabila memenuhi standar berikut (1) tahap perencanaan, hasil validasi perangkat pembelajaran model CPS oleh validator berkriteria minimal baik; (2) pelaksanaan pembelajaran, hasil pengamatan observer menyatakan pelaksanaan pembelajaran model CPS berkriteria minimal baik dan (3) tahap evaluasi pembelajaran, hasil nilai kuis berkriteria baik dengan perolehan lebih atau sama dengan KKM yaitu 70. Tahap pengukuran kualitas pembelajaran dalam penelitian ini dijabarkan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tahap Pengukuran Kualitas Pembelajaran

Tahap	Deskripsi	Indikator	Kegiatan Guru
Perencanaan Pembelajaran	Guru merencanakan dan menghubungkan dengan pengetahuan dari berbagai bidang yang telah dimiliki siswa sebelumnya Menyusun pembelajaran yang mendorong siswa menemukan masalah Merancang penilaian formatif	Guru mampu membuat rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan penilaian sesuai dengan pedoman penilaian	Merancang silabus, RPP, LKS, soal uji coba, soal tes kemampuan pemecahan masalah
Pelaksanaan Pembelajaran	Guru mengatur ruang kelas agar nyaman untuk siswa belajar dan menciptakan suasana belajar yang mampu membangun interaksi antara siswa.	Pengorganisasian sarana fisik Pengelolaan proses pembelajaran Pengelolaan sikap siswa	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.
Hasil Pembelajaran	Guru melakukan tes atau evaluasi untuk mengukur pengetahuan siswa sekaligus bentuk refleksi pembelajaran yang telah dilakukan.	Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran.	Memberikan tes.

2.4 Kemampuan Pemecahan Masalah

2.4.1 Pengertian Masalah Matematika

Menurut Stonner dalam (Sugiyono, 2010: 52) mengemukakan bahwa masalah-masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, antara apa yang direncanakan dengan kenyataan, adanya pengaduan, dan kompetensi. Menurut Saad & Ghani (2008: 119), masalah

matematika didefinisikan sebagai situasi yang memiliki tujuan yang jelas tetapi berhadapan dengan halangan akibat kurangnya algoritma yang diketahui untuk menguraikannya agar memperoleh sebuah solusi. Menurut Stonner dalam (Sugiyono, 2010: 52) mengemukakan bahwa masalah-masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, antara apa yang direncanakan dengan kenyataan, adanya pengaduan, dan kompetensi. Menurut Saad & Ghani (2008: 119), masalah matematika didefinisikan sebagai situasi yang memiliki tujuan yang jelas tetapi berhadapan dengan halangan akibat kurangnya algoritma yang diketahui untuk menguraikannya agar memperoleh sebuah solusi.

Sementara itu, Polya (1973: 154-155) menjelaskan masalah matematika dalam dua jenis, yaitu masalah mencari (*problem to find*) dan masalah membuktikan (*problem to prove*). Masalah mencari yaitu masalah yang bertujuan untuk mencari, menentukan, atau mendapatkan nilai objek tertentu yang tidak diketahui dalam soal dan memberi kondisi yang sesuai. Sedangkan masalah membuktikan yaitu masalah dengan suatu prosedur untuk menentukan suatu pernyataan benar atau tidak benar.

Sementara itu, Polya (1973: 154-155) menjelaskan masalah matematika dalam dua jenis, yaitu masalah mencari (*problem to find*) dan masalah membuktikan (*problem to prove*). Masalah mencari yaitu masalah yang bertujuan untuk mencari, menentukan, atau mendapatkan nilai objek tertentu yang tidak diketahui dalam soal dan memberi kondisi yang sesuai. Sedangkan masalah

membuktikan yaitu masalah dengan suatu prosedur untuk menentukan suatu pernyataan benar atau tidak benar.

2.4.2 Pemecahan Masalah

Menurut Pimta sebagaimana dikutip dalam (Rahayu, 2014: 1315) berpendapat bahwa pemecahan masalah matematika adalah alat yang digunakan tidak hanya sebagai alat untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam menyelesaikan masalah terutama pada kehidupan sehari-hari. Proses pemecahan masalah matematik berbeda dengan proses menyelesaikan soal matematika. Proses pemecahan masalah matematik merupakan salah satu kemampuan dasar matematik yang harus dikuasai siswa sekolah menengah (Hendriana, 2014:23). Branca, sebagaimana dikutip oleh Syaiful (2012: 37), mengungkapkan bahwa (1) kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika, bahkan sebagai jantungnya matematika; (2) pemecahan masalah meliputi metode, prosedur, dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika; dan (3) pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.

Menurut Polya (1973: 5), dalam pemecahan masalah ada empat langkah yang harus dilakukan, keempat tahapan ini adalah 1) memahami masalah (*understand the problem*); 2) menentukan rencana (*devising a plan*); 3) melaksanakan sesuai rencana (*carrying out the plan*); 4) memeriksa kembali (*looking back*). Penjabaran dari keempat fase ini dalam Polya (1973) adalah sebagai berikut.

1) Memahami masalah (*understand the problem*)

Dalam langkah ini kita harus mengetahui apa saja yang tidak diketahui dalam suatu permasalahan seperti variabel-variabel yang tidak diketahui dan harus dicari nilainya. Lalu kita juga harus mengetahui data apa saja yang dibutuhkan untuk penyelesaian masalah, misalnya seperti konstanta atau keterangan-keterangan lain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah. Beberapa saran yang dapat membantu siswa dalam memahami masalah yang kompleks: (1) memberikan pertanyaan mengenai apa yang diketahui dan dicari, (2) menjelaskan masalah sesuai dengan kalimat sendiri, (3) menghubungkannya dengan masalah lain yang serupa, (4) fokus pada bagian yang penting dari masalah tersebut, (5) mengembangkan model, dan (6) menggambar diagram.

2) Menentukan rencana (*devising a plan*)

Dalam tahap ini siswa perlu untuk mencari hubungan antara data yang ada dengan variabel-variabel yang belum diketahui atau yang akan kita cari solusinya. Siswa perlu mengidentifikasi operasi yang terlibat serta strategi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal ini bisa dilakukan siswa dengan cara seperti: (1) menebak, (2) mengembangkan sebuah model, (3) mensketsa diagram, (4) menyederhanakan masalah, (5) mengidentifikasi pola, (6) membuat tabel, (7) eksperimen dan simulasi, (8) bekerja terbalik, (9) menguji semua kemungkinan, (10) mengidentifikasi sub-tujuan, (11) membuat analogi, dan (12) mengurutkan data/informasi.

3) Melaksanakan sesuai rencana (*carrying out the plan*)

Laksanakanlah langkah penyelesaian yang telah rancang sebelumnya untuk memperoleh solusi. Apa yang diterapkan jelaslah tergantung pada apa yang telah direncanakan sebelumnya dan juga termasuk hal-hal berikut: (1) mengartikan informasi yang diberikan ke dalam bentuk matematika; dan (2) melaksanakan strategi selama proses dan penghitungan yang berlangsung. Secara umum pada tahap ini siswa perlu mempertahankan rencana yang sudah dipilih. Jika semisal rencana tersebut tidak bisa terlaksana, maka siswa dapat memilih cara atau rencana lain.

4) Memeriksa kembali (*looking back*)

Periksa solusi yang telah kita peroleh. Aspek-aspek berikut perlu diperhatikan ketika mengecek kembali langkahlangkah yang sebelumnya terlibat dalam menyelesaikan masalah, yaitu: (1) mengecek kembali semua informasi yang penting yang telah teridentifikasi; (2) mengecek semua penghitungan yang sudah terlibat; (3) mempertimbangkan apakah solusinya logis; (4) melihat alternatif penyelesaian yang lain; dan (5) membaca pertanyaan kembali dan bertanya kepada diri sendiri apakah pertanyaannya sudah benar-benar terjawab.

2.4.3 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Untuk mengukur atau mengetahui kemampuan siswa pada pemecahan masalah maka diperlukan indikator yang menunjukkan kemampuan tersebut. Indikator dari kemampuan pemecahan masalah menurut Permendikbud RI No. 58 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMP/MTs adalah sebagai berikut.

1) Memahami masalah

- 2) Mengorganisasi data dan memilih informasi yang relevan dalam mengidentifikasi masalah.
- 3) Menyajikan suatu rumusan masalah secara matematis dalam berbagai bentuk.
- 4) Memilih pendekatan dan strategi yang tepat untuk memecahkan masalah.
- 5) Menggunakan atau mengembangkan strategi pemecahan masalah.
- 6) Menafsirkan hasil jawaban yang diperoleh untuk memecahkan masalah
- 7) Menyelesaikan masalah.

Secara ringkas kaitan antara tahapan pemecahan menurut Polya dan indikator kemampuan pemecahan menurut Kemendikbud yang akan diteliti pada penelitian ini dijabarkan dalam Tabel 2.2 sebagai berikut.

Tabel 2.2 Tahap Pemecahan Polya dan Indikator dari Kemampuan Pemecahan Masalah Menurut Permendikbud RI No. 58 Tahun 2014

No.	Tahap Pemecahan Masalah	Indikator
1.	Memahami Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami masalah. 2. Mengorganisasi data dan memilih informasi yang relevan dalam mengidentifikasi masalah. 3. Menyajikan rumusan masalah secara matematis dalam berbagai bentuk.
2.	Merencanakan Penyelesaian	Memilih pendekatan dan strategi yang tepat dalam memecahkan masalah
3.	Menyelesaikan masalah sesuai rencana	Menggunakan atau mengembangkan strategi pemecahan masalah.
4.	Melihat kembali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menafsirkan hasil jawaban yang diperoleh dalam memecahkan masalah. 2. Menyelesaikan masalah.

2.5 *Self Efficacy*

2.5.1 *Pengertian Self-Efficacy*

Menurut Maddux sebagaimana dikutip dalam Hendriana *et.al* (2017:211) kemampuan diri adalah kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengoordinasikan ketrampilan dan kemampuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam domain dan keadaan tertentu. *Self efficacy* berbeda dengan aspirasi (cita-cita) karena cita-cita menggambarkan sesuatu yang ideal yang seharusnya (dapat dicapai), sedangkan *self efficacy* menggambarkan penilaian kemampuan diri (Alwisol, 2010:287).

Baron dan Byrne sebagaimana dikutip dalam Ghufron & Risnawati (2011:74) mendefinisikan *self efficacy* sebagai evaluasi seseorang mengenai kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, dan mengatasi hambatan.

Self-efficacy yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal. Menurut (Bandura, 1997:80-106) ada empat sumber yang mempengaruhi *self-efficacy* seseorang. Berikut adalah empat sumber yang mempengaruhi *self-efficacy* menurut Bandura.

1) *Enactive Mastery Experience*

Pengalaman keberhasilan sebelumnya atau pengalaman yang telah dilalui menjadi pengubah *self-efficacy* yang paling kuat pengaruhnya karena prestasi atau kegagalan pengalaman yang lalu akan mempengaruhi *self-efficacy* seseorang untuk pengalamannya yang serupa kelak. Pengalaman keberhasilan akan menaikkan efikasi diri individu, sedangkan pengalaman kegagalan akan menurunkannya.

Setelah efikasi diri yang kuat berkembang melalui serangkaian keberhasilan, dampak negative dari kegagalan-kegagalan yang umum akan berkurang. Bahkan kemudian kegagalan diatasi dengan usaha-usaha tertentu yang dapat memperkuat motivasi diri apabila seseorang menemukan lewat pengalaman bahwa hambatan tersulit pun dapat di atasi melalui usaha yang terus-menerus (Ghufron & Risnawati, 2011:78).

2) *Vicarious Experience*

Pengalaman orang lain ini sangat berpengaruh apabila ia mendapat situasi yang serupa dan kurang memiliki pengalaman dalam pengalaman tersebut. Pada konteks ini terjadi proses modeling yang juga dapat menjadi hal yang efektif untuk meningkatkan efikasi seseorang. Seseorang bisa jadi mempunyai keraguan ketika akan melakukan sesuatu meskipun ia mempunyai kemampuan untuk melakukannya, namun ketika ia melihat orang lain mampu atau berhasil dalam melakukan sesuatu dimana dia mempunyai kemampuan yang sama, maka akan meningkatkan efikasinya. Selain itu orang lain dapat menjadi ukuran seberapa baik dia dalam melakukan suatu tugas. Pada beberapa aktivitas mungkin tidak ada ukuran apakah sesuatu dilakukan dengan baik atau tidak. Oleh karena itu seseorang harus menilai kemampuannya dengan melihat hasil yang telah dicapai oleh orang lain. Disisi lain pengalaman dari orang lain dapat melemahkan keyakinan individu dalam melakukan sesuatu ketika melihat seseorang yang mempunyai kemampuan sama atau lebih tinggi dari dia gagal dalam melakukan sesuatu (Bandura, 1997:87).

3) *Verbal Persuasion*

Verbal Persuasion merupakan penguatan yang didapatkan dari orang lain bahwa seseorang mempunyai kemampuan untuk meraih apa yang ingin dilakukannya. *Verbal Persuasion* mungkin tidak terlalu kuat dalam mempengaruhi *self efficacy*, namun ini dapat menjadi pendukung sejauh persuasi verbal tersebut diberikan dalam konteks yang realistic. Orang yang mendapatkan persuasi verbal bahwa mereka akan mengerahkan usaha yang lebih besar dibandingkan dengan orang yang mendapatkan perkataan yang meragukan dirinya. Adanya persuasi (bujukan) yang meningkatkan *self efficacy* mengarahkan seseorang untuk berusaha yang lebih giat (Bandura, 1997:93). Persuasi verbal misalnya pernyataan negatif tentang kompetensi seseorang dalam area tertentu sangat berakibat buruk terhadap mereka yang sudah kehilangan keyakinan diri.

4) *Physiological and affective states*

Keadaan fisik yang tidak mendukung seperti stamina yang kurang, kelelahan, dan sakit merupakan factor yang tidak mendukung ketika seseorang akan melakukan sesuatu. Karena kondisi ini akan berpengaruh pada kinerja seseorang dalam menyelesaikan tugas tertentu. Kondisi mood juga mempengaruhi pendapat seseorang terhadap afeksi dirinya. Oleh karena itu *self efficacy* dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik dan mengurangi tingkat stress dan kecenderungan emosi negative (Bandura, 1997:101). Keadaan emosi yang mengikuti suatu kegiatan akan mempengaruhi *self-efficacy* di bidang kegiatan itu. Emosi yang kuat, takut, cemas, stres dapat mengurangi *self-efficacy* seseorang.

Namun bisa terjadi, peningkatan emosi (yang tidak berlebihan) dapat meningkatkan *self efficacy* (Alwisol, 2012:289)

2.5.2 Indikator *Self-Efficacy*

Self-efficacy seseorang juga sangat bervariasi dalam berbagai dimensi dan berimplikasi dengan kinerja seseorang. Bandura (1997:42-46) menyatakan bahwa ada tiga dimensi pengukuran *self-efficacy* yang dimiliki seseorang, yaitu *magnitude*, *strenght*, dan *generality*.

1) *Magnitude*

Dimensi *magnitude* berhubungan dengan tingkat kesulitan yang diyakini oleh seseorang untuk dapat diselesaikan. Jika seseorang dihadapkan pada masalah atau tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitannya, maka keyakinan individu akan terbatas pada tugas-tugas yang mudah, kemudian sedang hingga tugas-tugas yang paling sulit, sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang dibutuhkan pada masing-masing tingkat. Semakin tinggi taraf kesulitan tugas maka semakin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikannya.

2) *Strenght*

Dimensi *strenght* berhubungan dengan tingkat kekuatan atau kelemahan keyakinan seseorang mengenai kemampuan diri yang dirasakan atau pengharapan individu mengenai kemampuannya. Dengan kata lain, dimensi ini menunjuk derajat kemantapan seseorang terhadap keyakinannya tentang kesulitan tugas yang bisa dikerjakan. Dimensi ini biasanya berkaitan langsung dengan dimensi *magnitude*. Seseorang dengan *self-efficacy* yang lemah mudah dikalahkan oleh pengalaman

yang sulit. Sedangkan orang yang memiliki *self-efficacy* yang kuat dalam kompetensi akan mempertahankan usahanya walaupun mengalami kesulitan.

3) *Generally*

Dimensi *generally* menunjukkan apakah keyakinan *efficacy* akan berlangsung dalam domain tertentu atau berlaku dalam berbagai macam aktivitas dan situasi. Dimensi ini berhubungan dengan luas bidang atau pencapaian keberhasilan seseorang dalam mengatasi atau menyelesaikan masalah atau tugas-tugasnya dalam kondisi tertentu.

Bandura (1997:196) memaparkan perbedaan ciri-ciri orang yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi dan rendah. Ciri-ciri orang yang memiliki *self-efficacy* rendah yaitu menjauhi tugas-tugas yang sulit, berhenti dengan cepat bila menemui kesulitan, memiliki cita-cita yang rendah dan komitmen yang buruk untuk tujuan yang telah dipilih, berfokus pada akibat yang buruk dari kegagalan, dan cenderung mengurangi usaha karena lambat memperbaiki keadaan dari kegagalan yang dialami dan mudah mengalami stres dan depresi. Sedangkan ciri-ciri orang yang memiliki *self-efficacy* tinggi yaitu mendekati tugas-tugas yang sulit sebagai tantangan untuk diselesaikan, menyusun tujuan-tujuan yang menantang dan memelihara komitmen untuk tugas-tugas tersebut, mempunyai usaha yang tinggi atau gigih, memiliki pemikiran strategis, berpikir bahwa kegagalan yang dialami karena usaha yang tidak maksimal sehingga diperlukan usaha lebih tinggi dalam menghadapi kesulitan, cepat memperbaiki keadaan setelah mengalami kegagalan dan tidak mudah stress.

2.5.3 Pengukuran *Self-Efficacy*

Instrumen *self-efficacy* dikembangkan dari teori *self-efficacy* Bandura. Instrumen ini terdiri dari tiga dimensi yaitu dimensi *magnitude*, *generality*, dan *strength*. Dimensi ini diturunkan kedalam indikator yang terdiri dari sembilan indikator dengan perincian dua indikator pada dimensi *magnitude*, dua indikator pada dimensi *strength* dan dua indikator pada dimensi *generality*.

Tabel 2.3 Indikator *self efficacy*

Dimensi	Indikator
<i>Magnitude</i>	Siswa yakin mampu menyelesaikan tugas dengan berbagai tingkat kesulitan. Siswa yakin mampu memahami dan memilih strategi dalam menyelesaikan tugas.
<i>Strength</i>	Siswa yakin mampu bertahan dalam usahanya menghadapi tugas dan tantangan. Siswa yakin dalam menghadapi tugas dan tantangan.
<i>Generality</i>	Siswa yakin dapat menyelesaikan tugas dalam konteks yang beragam. Siswa yakin dapat mengerjakan tugas yang belum pernah ditemuinya.

Indikator diatas selanjutnya dikembangkan dalam pernyataan-pernyataan dalam angket untuk mengukur *self-efficacy*. Skala pengukuran *self-efficacy* ini memiliki lima pilihan jawaban atas pernyataan yang ada.

Pengukuran *self-efficacy* dilakukan dengan menggunakan skala *efficacy* berupa skala persepsi karena *self-efficacy* mengacu pada persepsi tentang kemampuan individu. Dalam standar metodologi pengukuran *self-efficacy*, seseorang disajikan beberapa item yang menggambarkan tuntutan akan tugas dengan level yang berbeda, dan seseorang tersebut akan menilai atau menaksir kekuatan dari keyakinan pada kemampuannya dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas yang diwajibkan (Bandura, 2006: 312).

2.6 Model Pembelajaran CPS

CPS pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn, pendiri *The Creative Foundation*. Menurut Isaksen *et al.*, sebagaimana dikutip oleh Isaksen (1995: 52) CPS adalah kerangka metodologis yang dirancang untuk membantu pemecahan masalah dengan menggunakan kreativitas untuk mencapai tujuan, mengatasi hambatan, dan meningkatkan kinerja kreatif. Menurut jurnal yang ditulis oleh Pujiadi *et al.* (2015: 613), model pembelajaran CPS adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Dengan penerapan model CPS, ketika seorang siswa menghadapi soal pemecahan masalah, dia dapat melakukan keterampilan untuk memilih dan mengembangkan respons pemecahan masalah, tidak hanya dengan menghafal tanpa berpikir.

Menurut Treffinger *et al.* (2006: 2), beberapa kemampuan yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran CPS adalah sebagai berikut.

- 1) Mempertimbangkan banyak cara untuk menyatakan masalah dan kemudian memilih pernyataan tertentu pada masalah yang akan merangsang munculnya ide-ide.
- 2) Menghasilkan ide yang banyak, bervariasi, dan tidak biasa untuk menangani masalah.
- 3) Mengidentifikasi dan menggunakan alat untuk memilih, menganalisis, dan mengembangkan ide-ide yang menjanjikan.
- 4) Memeriksa kemungkinan solusi yang menjanjikan dan kemudian membuat rencana untuk keberhasilan pelaksanaan.

Banyak ahli telah mengembangkan CPS mulai dari CPS Versi 1.0 yang dikembangkan oleh Alex Osborn, hingga yang terbaru CPS Versi 6.1 yang dikembangkan oleh Treffinger, Isaksen, dan Dorval. Pada penelitian ini model pembelajaran CPS yang digunakan adalah CPS Versi 6.1. Menurut Treffinger *et al.* (2003: 1), CPS Versi 6.1 dapat diintegrasikan dengan berbagai kegiatan yang terorganisir, menyediakan alat-alat baru atau tambahan untuk membuat perbedaan nyata. Pembelajaran ini dapat merangsang perubahan penting dan abadi dalam kehidupanmu dan pekerjaanmu.

Menurut Joyce & Weil (1980: 15), model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, yaitu (1) sintaks (*syntax*), (2) sistem sosial (*social system*), (3) prinsip reaksi (*principles of reaction*), (4) sistem pendukung (*support system*), dan (5) dampak pengajaran dan dampak pengiring (*instructional and nurturant effect*). Model pembelajaran CPS Versi 6.1 juga mempunyai lima unsur dasar tersebut.

2.4.1 Sintaks Model Pembelajaran CPS Versi 6.1

Menurut Joyce & Weil (1980: 15), sintaks adalah urutan aktivitas yang harus dilakukan pada saat pembelajaran yang disebut fase-fase. Sintaks model pembelajaran CPS Versi 6.1 yang dijelaskan oleh Treffinger *et al.* (2006: 18), yaitu (1) Memahami Masalah (*Understanding the Challenge*), (2) Menghasilkan Ide-Ide (*Generating Ideas*), dan (3) Menyiapkan Tindakan (*Preparing for Action*). Sintaks model pembelajaran CPS tersebut dijelaskan sebagai berikut.

(1) Memahami Masalah (*Understanding the Challenge*)

Memahami masalah melibatkan mencari tujuan, kesempatan atau tantangan dan klarifikasi, merumuskan atau memfokuskan pikiran untuk mengatur

arah utama dalam pembelajaran (Treffinger *et al.*, 2003: 3). Pada fase memahami masalah dapat digunakan salah satu atau lebih dari tiga aktivitas, yaitu membangun peluang, memeriksa data, dan membingkai masalah. Pada tahap membangun peluang, siswa merumuskan tujuan pemecahan masalah yang dicari. Guru dapat membantu menjelaskan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami penyelesaian seperti apa yang diharapkan. Pada tahap memeriksa data, siswa mengidentifikasi data dan fokus pada tujuan utama. Tahap ini membantu siswa dalam memahami masalah dengan menemukan elemen kunci. Pada tahap membingkai masalah, siswa dapat memilih masalah dari alternative masalah yang mungkin.

(2) Menghasilkan Ide-Ide (*Generating Ideas*)

Menghasilkan ide-ide merupakan fase penting dalam CPS untuk mengeksplorasi dan menghasilkan kemungkinan-kemungkinan penyelesaian. Siswa menunjukkan kemampuan kreatifnya dengan bebas mengungkapkan ide sebanyak-banyaknya, dapat menemukan variasi gagasan yang mengandung perspektif baru dan diharapkan dapat mencetuskan gagasan asli yang tidak rutin untuk menanggapi masalah (Treffinger *et al.*, 2003: 3).

(3) Menyiapkan Tindakan (*Preparing for Action*)

Menyiapkan tindakan melibatkan mencari cara untuk memilih solusi terbaik (Treffinger *et al.*, 2003: 4). Pada fase menyiapkan tindakan dapat digunakan salah satu atau lebih dari dua aktivitas, yaitu mengembangkan solusi dan membangun penerimaan. Pada tahap mengembangkan solusi, siswa menganalisis dan menyempurnakan kemungkinan-kemungkinan yang dihasilkan. Pada tahap

membangun penerimaan, siswa mengevaluasi kemungkinan-kemungkinan dengan mendiskusikan pendapat-pendapat mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah. Selanjutnya, siswa mengubah kemungkinan yang paling menjanjikan menjadi solusi.

2.4.2 Sistem Sosial Model Pembelajaran CPS Versi 6.1

Sistem sosial menjelaskan peran dan hubungan antara guru dan siswa. Guru sebagai fasilitator sekaligus membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sistem sosial model pembelajaran CPS Versi 6.1 dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 2.4 Contoh Sistem Sosial Model Pembelajaran CPS Versi 6.1

Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Memahami Masalah	Guru memberikan permasalahan yang berkaitan dengan luas permukaan balok serta membimbing siswa memahami masalah yang diajukan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan elemen kunci.	Siswa mencermati permasalahan tersebut dan merumuskan tujuan pemecahan masalah yang dicari. Siswa mengidentifikasi data dan fokus pada tujuan utama.
Menghasilkan Ide-Ide	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide-ide serta mendorong terjadinya diskusi dalam kelompok.	Berdiskusi antar anggota kelompok sehingga mendapat alternatif solusi berupa ide-ide untuk menyelesaikan masalah tersebut.
Menyiapkan Tindakan	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi berbagai ide	Siswa menganalisis dan menyempurnakan ide-ide yang dihasilkan. Siswa mengevaluasi ide-ide dengan menentukan ide mana yang tepat digunakan untuk

yang dihasilkan serta menyelesaikan masalah, serta mengembangkan solusi. menemukan solusinya.

2.4.3 Prinsip Reaksi Model Pembelajaran CPS Versi 6.1

Prinsip reaksi menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang siswa dan bagaimana menanggapi apa yang dilakukan siswa. Prinsip reaksi model pembelajaran CPS Versi 6.1 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.5 Contoh Prinsip Reaksi Model Pembelajaran CPS Versi 6.1

Sintaks	Kegiatan Guru
Memahami Masalah	Guru memberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi. Guru membimbing siswa untuk memahami masalah dengan menemukan elemen kunci.
Menghasilkan Ide-Ide	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide-ide serta mendorong terjadinya diskusi dalam kelompok.
Menyiapkan Tindakan	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi berbagai ide yang dihasilkan serta mengembangkan solusi.

2.4.4 Sistem Pendukung Model Pembelajaran CPS Versi 6.1

Sistem pendukung merupakan sarana pendukung yang diperlukan guna terlaksananya model pembelajaran. Sistem pendukung model pembelajaran CPS Versi 6.1 dalam penelitian ini adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket Matematika kelas VIII. Choo *et al.* (2011: 520) mengungkapkan, “*the worksheet is an instructional tool consisting of a series of questions and information designed to guide students to understand complex ideas as they work through it systematically*”. Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat dijadikan sarana pendukung

dalam pembelajaran yang memuat serangkaian pertanyaan dan informasi yang dirancang untuk membimbing siswa dalam memahami ide-ide kompleks yang dikerjakan secara sistematis serta melalui diskusi dengan teman satu kelompok. Oleh karena itu, LKS sangat diperlukan dalam pembelajaran dengan model CPS Versi 6.1 guna membimbing siswa dalam memahami permasalahan melalui kegiatan pemecahan masalah. Jadi adanya LKS dalam pembelajaran dengan model CPS Versi 6.1 akan melatih siswa agar terbiasa dalam menyampaikan gagasan-gagasannya dalam pemecahan masalah.

2.4.5 Dampak Model Pembelajaran CPS Versi 6.1

Setiap kegiatan yang dilakukan akan memberikan dampak. Dampak dari suatu model pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran merupakan dampak yang diperoleh secara langsung sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sedangkan dampak pengiring merupakan dampak yang secara tidak langsung dari suatu model pembelajaran. Menurut Treffinger *et al.* (2003: 1), CPS merupakan model pembelajaran untuk membantu memecahkan masalah dan mengelola perubahan kreatif. Model pembelajaran CPS Versi 6.1 memberi kesempatan siswa untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah.

Dalam penerapannya di kelas siswa dibiasakan untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan menyampaikan pendapatnya. Dengan demikian dampak pengajaran dari model pembelajaran CPS Versi 6.1 adalah meningkatnya hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Sedangkan, dampak pengiring dari model pembelajaran CPS Versi 6.1 antara lain (1) menimbulkan kerja sama

antar siswa dalam kelompok; (2) siswa berani mengungkapkan pendapat; dan (3) siswa belajar menerima pendapat orang lain.

2.7 Tinjauan Materi

Dalam penelitian ini materi yang diambil adalah statistika. Kompetensi dasar materi ini adalah (1) Menganalisis data berdasarkan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus, dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan membuat prediksi; dan (2) Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus, dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan membuat prediksi. Sub materi dari materi statistika adalah menganalisis data, menentukan rata-rata (mean) suatu data, menentukan median dan modus suatu data, dan menentukan ukuran penyebaran data. Materi ini berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2017.

2.8 Penelitian Terkait

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *self efficacy* dengan model pembelajaran CPS, sebagai berikut.

- 1) Sari, Ayu Devita & Noer, Sri Hastuti dalam penelitiannya yang berjudul “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model Creative Problem Solving (CPS) Dalam Pembelajaran Matematika” mengungkapkan bahwa *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menguasai 4 tahap kemampuan pemecahan masalah diantaranya memahami masalah, merencanakan strategi, menjalankan rencana penyelesaian dan memeriksa hasil kembali.

- 2) Muhammad, Guntur Maulana *et al.* dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa” mengungkapkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran biasa, sikap siswa terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving* positif, dan tidak terdapat hubungan antara sikap siswa dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis.
- 3) Novferma, N. dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Kesulitan Dan *Self-Efficacy* Siswa Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita” hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam pemecahan masalah matematika berbentuk soal cerita terletak pada pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif. Jenis kesulitan yang dialami siswa yaitu pada mengingat fakta, mengingat konsep, memahami fakta, memahami konsep, menerapkan konsep, menerapkan prosedur, menganalisis prosedur, mengevaluasi faktual, mengevaluasi konsep, mengevaluasi prosedur, dan mengomunikasikan metakognitif. Faktor-faktor kesulitan yang dialami siswa SMP dalam memecahkan masalah matematika berbentuk soal cerita kelas VIII yaitu siswa merasa waktu yang diberikan tidak cukup, mudah menyerah, kurang teliti, sering lupa, merasa cemas, dan siswa tergesa-gesa untuk

mengerjakan soal. *Self-efficacy* dari 124 siswa berada dalam kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 90,4.

- 4) Sunaryo, Yoni dalam penelitiannya yang berjudul “Pengukuran *Self-Efficacy* Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts N 2 Ciamis” hasil dari penelitian ini adalah rata-rata dari skor keseluruhan skala *Self-efficacy* adalah 3,07 sehingga masuk ke dalam kategori positif. Dimensi *Self-efficacy* ada tiga dan masing-masing dimensi dihitung rata-ratanya. Dimensi *magnitude* skor rataannya sebesar 3,1 yang berarti positif. Dimensi *generality* skor rataannya sebesar 2,9 yang berarti negatif. Dimensi *strength* skor rataannya sebesar 3,2 yang berarti positif.

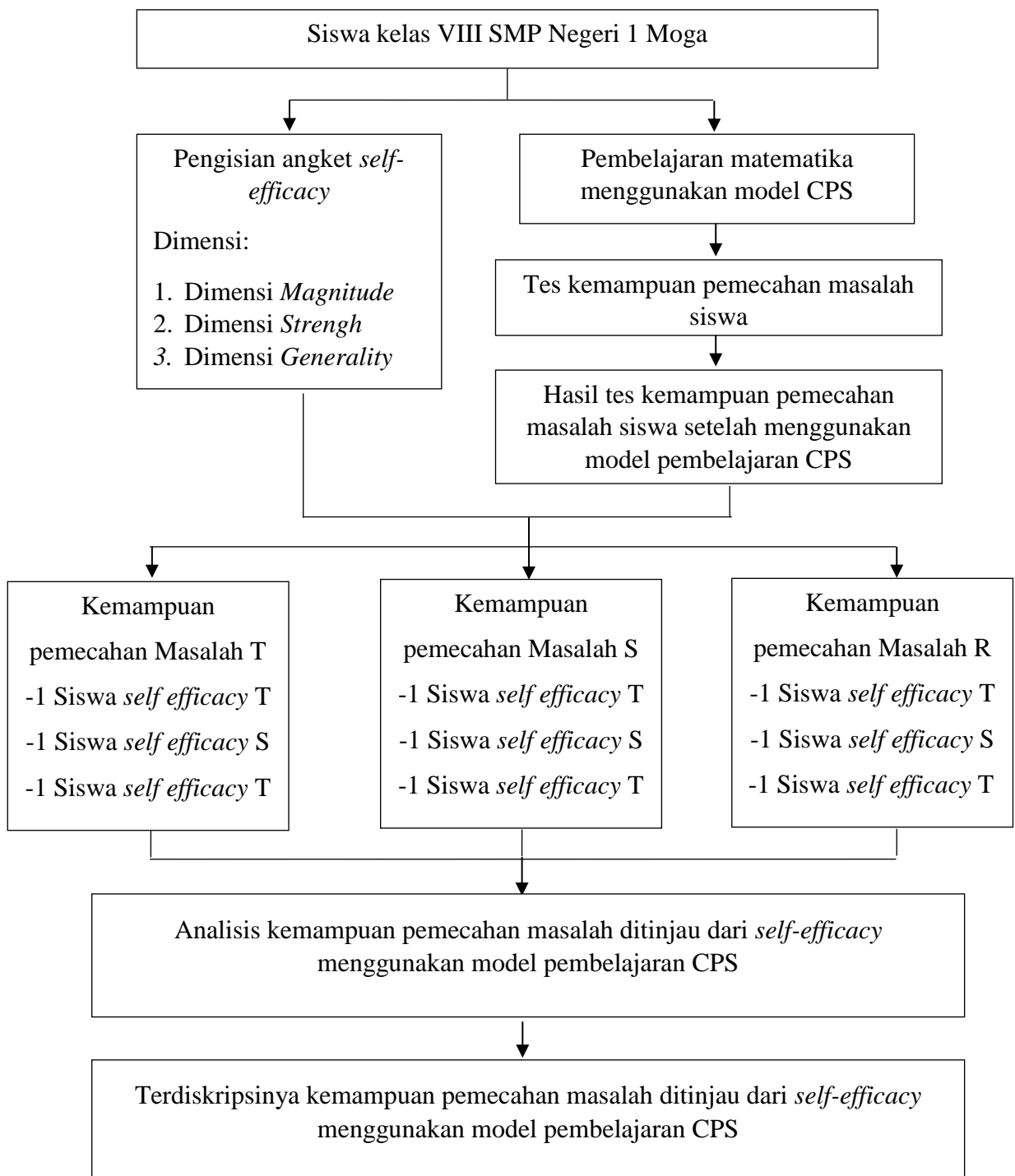
Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran CPS dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, *self efficacy* juga cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran matematika untuk dapat menganalisis kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan adalah untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *self efficacy* dengan model pembelajaran CPS.

2.9 Kerangka Berpikir

Kemampuan diri setiap siswa berbeda-beda, sesuai dengan bidang kemampuan yang dimilikinya. Seorang siswa harus memiliki rasa percaya diri untuk mampu menyelesaikan setiap permasalahan matematika yang diberikan dengan benar dan tepat. Sehingga dengan adanya kemampuan diri akan dirinya sendiri maka siswa dapat menyelesaikan permasalahan tersebut tanpa adanya

keraguan. Jika siswa memiliki kemampuan diri yang rendah akan dapat menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat di terapkan adalah model pembelajaran CPS. Model tersebut adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Dengan penerapan model CPS, ketika seorang siswa menghadapi soal pemecahan masalah, dia dapat melakukan keterampilan untuk memilih dan mengembangkan respons pemecahan masalah, tidak hanya dengan menghafal tanpa berpikir. Sehingga, dengan menggunakan model tersebut dapat lebih meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan menjadikan siswa lebih berpikir kreatif.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah dengan model pembelajaran CPS mencapai ketuntasan belajar.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Kualitas pembelajaran model CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah memperoleh kriteria yang sangat baik untuk tahap perencanaan pembelajaran, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan tahap evaluasi pembelajaran.
- 2) Kemampuan pemecahan masalah dengan model pembelajaran CPS telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.
- 3) Berdasarkan analisis kemampuan pemecahan masalah siswa ditinjau dari *self efficacy* dengan model pembelajaran CPS diperoleh simpulan sebagai berikut.
 - a) Siswa dengan kemampuan pemecahan masalah kategori tinggi dan *self efficacy* kategori tinggi yakin dan mampu menentukan rencana, menyelesaikan masalah dengan berbagai tingkat kesulitan, mampu bertahan dalam segala tantangan dan mampu berusaha, serta mampu menyelesaikan soal dengan berbagai macam tipe yang diberikan. Sedangkan untuk siswa dengan kemampuan pemecahan masalah tinggi dan *self efficacy* sedang yakin dan mampu menentukan rencana namun belum lengkap, menyelesaikan masalah dengan berbagai tingkat

kesulitan, mampu bertahan dalam segala tantangan dan mampu berusaha untuk menyelesaikannya, serta mampu menyelesaikan soal dengan berbagai macam tipe yang diberikan namun masih ragu dalam menjawabnya.

- b) Siswa dengan kemampuan pemecahan masalah sedang dan *self efficacy* tinggi sudah memiliki keyakinan dan mampu untuk menentukan rencana namun masih belum lengkap, mampu menyelesaikan soal dengan berbagai tingkat kesulitan, merasa tertantang dan mampu bertahan dalam menyelesaikan soal, dan mampu menyelesaikan soal dengan berbagai tingkat kesulitan. Siswa dengan kemampuan pemecahan masalah sedang dan *self efficacy* sedang memiliki keyakinan dan mampu menyelesaikan soal dan bertahan untuk menyelesaikannya, merasa yakin dapat menentukan rencana namun masih belum lengkap dan ada yang tidak ada, serta ragu untuk dapat menyelesaikan soal dengan berbagai macam tipe yang diberikan. Sedangkan untuk siswa dengan kemampuan pemecahan masalah sedang dan *self efficacy* rendah belum mampu mengatasi berbagai macam kesulitan dalam menyelesaikan soal, belum yakin dalam menentukan rencana penyelesaian, mudah menyerah dan tidak merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan, serta belum mampu mengerjakan soal dengan berbagai tipe yang diberikan.
- c) Siswa dengan kemampuan pemecahan masalah rendah dan *self efficacy* sedang belum merasa yakin dapat menyelesaikan soal dengan berbagai

macam tipe yang diberikan, belum mampu menentukan rencana penyelesaian pada semua soal, mudah menyerah dan tidak merasa tertantang untuk menyelesaikan soal, dan tidak yakin dapat menyelesaikan soal dengan berbagai macam tipe yang diberikan dan merasa putus asa. Sedangkan untuk siswa dengan kemampuan pemecahan masalah rendah dan *self efficacy* rendah belum dapat mencapai semua indikator *self efficacy* dan semua indikator kemampuan pemecahan masalah belum tercapai secara sempurna.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, salah satunya adalah model pembelajaran CPS yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran.
- 2) Guru perlu memberikan latihan soal tambahan, memberikan perhatian lebih, dan motivasi untuk siswa dengan kategori kemampuan pemecahan masalah rendah dan *self efficacy* rendah.
- 3) Guru perlu mengamati siswa berdasarkan *self efficacy* selama pembelajaran, agar dapat memberikan perlakuan yang sesuai dengan kemampuan siswa dan tingkat *self efficacy* pada masing-masing siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2010. Psikologi kepribadian. Malang: UMM Press.
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Bandura, Albert. 1997. *Self-Efficacy The exercise of Control*. New York: Stanford University.
- Bandura, A. 2006. Guide for Constructing *Self-efficacy* Scales. In F. Pajares, & T. Urdan (Eds) *Self-efficacy Beliefs of Adolescents*, 5, 307-337. Greenwich, CT: Information Age Publishing.
- Bell, F.H. 1978. *Teaching And Learning Mathematics (In Secondary School)*. Iowa: Wm. C. Brown Company.
- Choo, S.S.Y. *et.al.* 2011. Effect of Worksheet Scaffolds on Student Learning in Problem-Based Learning. *Advances in Health Sciences Education*, 16(4): 517-528.
- Creswell, J. W. 2010. *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Creswell, J.W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: PT Pustaka Belajar
- Damaryanti, D.D., Mariani, S., & Mulyono. 2017. Analisis Kemampuan Pemecahan Penalaran Geometri Ditinjau dari *Self Efficacy* pada Pembelajaran *Connected Mathematic Project (CMD)* Berbasis Etnomatematika. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6 (3): 326-332.
- Eka Lestari, Karunia & M. Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fajariah, Eka Suci., Nur Karomah, & Edy Cahyono. 2017. Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari *Self Efficacy* Siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran Arias Berpendekatan Saintifik. *Unnes Journal of Mathematics Education Ressearch*, 6(2), 259-265.

- Fitri, Irma. 2017. *Self Efficacy Terhadap Matematika Melalui Pendekatan Aptitude Treatment Interaction*. Jurnal Review Pembelajaran Matematika, 2(2), 167-175
- Ghufron, M. Nur & S. Rini Risnawita. 2010. Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hendriana, Heris., & Utari Sumarmo. 2014. Penelitian Pembelajaran Matematika. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hendriana, Heris., Euis Eti Rohaeti, & Utari Sumarmo. 2017. *Hard Skill and Soft Skill Matematika Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hudojo, Herman. 1988. Mengajar Matematika. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Dirjendikti.
- Hudojo, H. 2003. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Irsyad, Y.M., Suhito., & A. Suyitno. 2017. Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Mengatasi Kesalahan Siswa Kelas VIII Pada Soal Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6 (1): 87-96
- Isaksen, S.G. 1995. On The Conceptual Foundations of Creative Problem Solving: A Response to Magyari-Beck. *Creativity and Innovation Management*, 4(1): 52-63.
- Joyce, Bruce & Marsha Weil. 1980. *Models of Teaching (Second Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Khaerunisak, et.al. 2017. *The Analysis Of Diagnostic Assessment Result In Pisa Mathematical Literacy Based On Students Self-Efficacy In Rme Learning*. *Journal of Mathematics Education*, 6(1). 77-93.
- Lestari, Karunia Eka & Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Muhammad, Guntur Maulana., Septian, Ari., & Sofa, Mastika Insani. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3): 315-326
- Nahdi, Dede Salim. 2018. Eksperimentasi Model *Problem Based Learning* Dan Model *Guided Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari *Self Efficacy* Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1): 50-56.

- National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). 2000. Principles and Standards for School Mathematics. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.*
- Novferma, N. 2016. Analisis Kesulitan Dan *Self-Efficacy* Siswa Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1): 76-87
- Patton, M. 1990. *Qualitative Evaluation and Research Methods* (pp. 169-186). Beverly Hills, CA: Sage.
- Polya, G. 1973. *How to Solve it* (2nd). New Jersey: Princeton University Press.
- Pujiadi, Kartono, & M. Asikin. 2015. Influence of Creative Problem Solving Aided With Interactive Compact Disk Towards Mathematics Learning Achievement of Grade X Students. *International Journal of Education and Research*, 3(3): 611-618.
- Rahayu, R. & Kartono. 2012. *The Effect of Mathematical Disposition toward Problem Solving Ability Based On IDEAL Problem Solver. International Journal of Science and Research (IJSR)*, 3(10):1315-1318
- Rahmi, Sivya. 2017. *The Relation Between Self-Efficacy Toward Math With The Math Communication Competence. Infinity Journal*, 6(2): 177-182
- Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Saravani, Sedigheh., Afsaneh Marziyeh., & Hossein Jenaabadi. 2017. *The Relationship of the Dimensions of Perceived Teaching Style with Students' Mathematics Achievement and Self Efficacy. International Electronic Journal Of Mathematics Education*, 12 (2): 349-358.
- Sari, Ayu Devita & Sri Hastuti Noer. 2017. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model Creative Problem Solving (CPS) Dalam Pembelajaran Matematika. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 1. 1(201), 245-252
- Simamora, E. Rustam., Sahat Saragih, & Hasratuddin. 2019. *Improving Students' Mathematical Problem Solving Ability And Self-Efficacy Through Guided Discovery Learning In Local Culture Context. International Electronic Journal Of Mathematics Education*, 14(1): 61-72

- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, H. Erman *et.al.* 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sulistiyowati, Yuli., & Sugiman. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Ruang di SMP dengan Pendekatan *Creative Problem Solving*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2): 219-232
- Sunaryo, Yoni. 2017. Pengukuran *Self-Efficacy* Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts N 2 Ciamis. *Jurnal Teori dan Riset Matematika*, 1(2): 39-44
- Syazali, Muhammad. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1): 91-98
- Treffinger, D.J., S.G. Isaksen, & K.B. Stead-Dorval. 2006. *Creative Problem Solving (CPS Version 6.1™) A Contemporary Framework for Managing Change*.
- Utami, R., Kartono, & Waluya, S.B. 2015. Pencapaian kemampuan dan keterampilan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII pada pembelajaran model CPS dan TAPPS. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(3): 239-247.
- Utami, Ratna Widianti., & Dhoriva Urwatul Wutsqa. 2017. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan *Self Efficacy* Siswa SMP Negeri di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (2): 166-175.
- Wardono. 2017. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Semarang: UNNES Pres.

Yuniana, Tri., Kusmayadi, Tri Atmojo., & Sujadi, Imam. 2016. Eksperimentasi Model *Problem Based Learning (Pbl)* Dengan *Writing Activities* Dan Model *Creative Problem Solving (Cps)* Pada Materi Barisan Dan Deret Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas X Smk Se-Kota Tegal Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Elektronika Pembelajaran Matematika*, 4(3):270-282.