

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN
PENDEKATAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)* DISERTAI
METODE *TALKING STICK* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DAN *SELF-EFFICACY*
PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

FITRI BUDILESTARI

13600010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2020



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2019/Un.02/DI/PP.00.9/12/2020

Tugas Akhir dengan judul : Efektivitas Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Creative Problem Solving (CPS) disertai Metode Talking Stick terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Self-Efficacy Peserta Didik

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FITRI BUDILESTARI
Nomor Induk Mahasiswa : 13600010
Telah diujikan pada : Jumat, 11 Desember 2020
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Hj. Khurni Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 55656a256d



Penguji I

Dr. Ibrahim, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

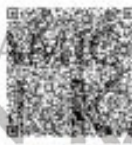
Valid ID: 556a645466



Penguji II

Nural Arfananti, S.Pd.Si., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 556a646266



Yogyakarta, 11 Desember 2020
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 55a7042766

SUNAN KALIJAGA UNIVERSITY
UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hai : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : 1 bendel skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Fitri Budilestari
NIM : 13600010
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* Disertai Metode *Talking Stick* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan *Self-Efficacy* Peserta Didik

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 07 Desember 2020

Pembimbing I

Dr. Hl. Khurul Wardati, M.Si.
NIP.19660731 200003 2 001

Pembimbing II

Nurul Arinanti, S.Pd,Sl., M.Pd.
NIP.19880707 201503 2 005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Budi Lestari
NIM : 13600010
Prodi/Semester : Pendidikan Matematika/15
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Desember 2020

Yang Menyatakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow. The important is not to stop quistioning. (Albert Einstein)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

IBU DAN BAPAK PENULIS

Winarsih dan Jiyono

Terimakasih atas doa, semangat, dan kasih sayang yang tiada henti

Semoga Allah senantiasa menjaga dan merahmati keduanya

Aamiin..

KAKAK

Ari Wibowo

Semoga selalu diberikan kemudahan dan keberkahan dalam hidupnya

Aamiin..

ALMAMATER

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Robbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada seluruh makhluk-Nya dan kepada penulis pada khususnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkanterimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al-Makin selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Hj. Sumarni, M.Pd., selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Ibrahim, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Ibu Suparni, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Dr. Hj. Khurul Wardati, M.Si dan Ibu Nurul Arfinanti, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat membantu.
6. Ibu, Bapak, Mas, dan semua keluarga yang tak pernah henti memberikan do'a dan dukungannya.
7. Teman-teman pejuang akhir skripsi Heri, Luthfi, Ni,mah.
8. Teman-teman tercintaku hanif, sifa, ismi.
9. Seluruh teman-teman Pendidikan Matematika 2013.
10. Teman- teman asrama An-najah Wahid Hasyim wafi, ifti, jihu, yumna, ulfa.
11. Teman- teman kosan nae, fika, fina, mba anin

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, untuk itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga karya ini dapat

bermanfaat untuk kita semua dan semoga segala bantuan, bimbingan, dan motivasi tergantikan dengan balasan pahala dari Allah AWT, Amiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Desember 2020

Penulis



Fitri Budilestari

NIM. 13600010

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
G. Definisi Operasional.....	14
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	19
A. Landasan Teori.....	19

1. <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	19
2. <i>Talking stick</i>	22
3. Model Pembelajaran dengan pendekatan <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> disertai metode <i>talking stick</i>	23
4. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	25
5. Self-Efficacy.....	28
6. Pembelajaran Matematika.....	32
7. Efektivitas Pembelajaran.....	35
8. Lingkaran	36
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir	43
D. Hipotesis Tindakan.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Desain Penelitian.....	46
C. Variabel Penelitian.....	48
D. Tempat dan Waktu Penelitian	49
E. Subyek Penelitian.....	49
F. Prosedur Penelitian.....	50
G. Instrumen Penelitian.....	53
H. Teknik Analisis Instrumen	55
1. Validitas	56
2. Reliabilits	57

I. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian	67
1. Analisis Data Kemampuan Pemecahan Masalah.....	67
2. Analisis Data <i>Self-Efficacy</i>	74
B. Pembahasan	79
1. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	80
2. <i>Self-Efficacy</i>	90
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pemecahan Masalah Tahap Polya	27
Tabel 3.1 Desain Kelompok Kontrol Non Ekuivalen	47
Tabel 3.2 Kriteria Penskoran Menurut Lawshe	56
Tabel 3.3 Koefisien Reliabilitas	58
Tabel 4.1 Deskripsi Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	68
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-gain</i> Pemecahan Masalah.....	70
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	71
Tabel 4.4 Uji <i>Mann Whitney U</i> Data <i>Pretest</i>	72
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Mann Whitney U</i> Data <i>Posttest</i> Pemecahan Masalah....	73
Tabel 4.6 Deskripsi Data <i>Prescale</i> , <i>Postscale</i> , dan <i>Gain Self-Efficacy</i>	74
Tabel 4.7 Uji Normalitas Data <i>Prescale</i> , <i>Postscale</i> , dan <i>Gain Self-Efficacy</i>	76
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Data <i>Prescale</i> , <i>Postscale</i> , dan <i>Gain Self-Efficacy</i>	77
Tabel 4.9 Uji <i>t</i> Data <i>Prescale Self-Efficacy</i>	78
Tabel 4.10 Hasil Uji- <i>t</i> Data <i>Postscale Self-Efficacy</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Sudut Pusat dan Sudut Keliling	37
Gambar 2.2 Contoh Busur dan Juring Lingkaran	38
Gambar 2.3 Contoh Tembereng.....	39
Gambar 2.4 Contoh Garis Singgung Lingkaran.....	39
Gambar 2.5 Contoh Garis Singgung Persekutuan Dalam Dua Lingkaran...	40
Gambar 2.6 Contoh Garis Singgung Persekutuan Luar Dua Lingkaran.....	40
Gambar 4.1 Contoh Jawaban Siswa Kelas Eksperimen pada Indikator Pemecahan Masalah Tahap 1	85
Gambar 4.2 Contoh Jawaban Siswa Kelas Eksperimen pada Indikator Pemecahan Masalah Tahap 2	86
Gambar 4.3 Contoh Jawaban Siswa Kelas Kontrol pada Indikator Pemecahan Masalah Tahap 2	87
Gambar 4.4 Contoh Jawaban Siswa Kelas Kontrol pada Indikator Pemecahan Masalah Tahap 3	87
Gambar 4.5 Contoh Jawaban Siswa Kelas Eksperimen pada Indikator Pemecahan Masalah Tahap 3	88

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 PRA PENELITIAN	103
Lampiran 1.1 Data Hasil Studi Pendahuluan	104
1.1.1 Skor Tes Studi Pendahuluan.....	104
1.1.2 Kisi-kisi Soal Studi Pendahuluan	105
1.1.3 Soal Tes Studi Pendahuluan	107
1.1.4 Alternatif Jawaban Soal Tes Studi Pendahuluan	108
1.1.5 Pedoman Penskoran Soal Tes Studi Pendahuluan	111
Lampiran 1.2 Pedoman Wawancara dan Hasil Wawancara Studi Pendahuluan	113
Lampiran 1.3 Data Hasil Uji Coba Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	117
Lampiran 1.4 Data Hasil Uji Coba Soal Skala <i>Self-efficacy</i>	118
Lampiran 1.5 Hasil Uji Reliabilitas Skor Uji Coba Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	120
1.5.1 Output Uji Reliabilitas Skor Uji Coba Soal Tes Kemampuan Kemampuan Pemecahan Masalah.....	120
Lampiran 1.6 Hasil Uji Reliabilitas Skor Uji Coba Skala <i>Self-Efficacy</i>	121
LAMPIRAN 2 PENELITIAN	123
Lampiran 2.1 Kisi-kisi soal <i>Pretest</i> Kemampuan Spasial.....	124
Lampiran 2.2 Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	126
Lampiran 2.3 Alternatif Penyelesaian <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	128
Lampiran 2.4 Kisi-kisi soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	132

Lampiran 2.5 Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	133
Lampiran 2.6 Alternatif Penyelesaian <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	135
Lampiran 2.7 Pedoman Penskoran <i>Pretest-Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	140
Lampiran 2.8 Kisi-kisi Skala Sikap <i>Self-Efficacy</i>	141
Lampiran 2.9 Skala Sikap <i>Self-Efficacy</i>	142
LAMPIRAN 3 INSTRUMEN PEMBELAJARAN	144
Lampiran 3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	145
Lampiran 3.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol....	167
Lampiran 3.3 Lembar Kerja Siswa (LKS) Pegangan Guru	186
Lampiran 3.4 Lembar Kerja Siswa (LKS) Pegangan Siswa	215
LAMPIRAN 4 DATA DAN <i>OUTPUT</i> HASIL PENELITIAN	240
Lampiran 4.1 Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-Gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	241
4.1.1 Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-Gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Kelas Eksperimen	241
4.1.2 Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-Gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Kelas Kontrol	243
Lampiran 4.2 Output Analisis Data Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	244
4.2.1 Deskripsi Statistik Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-Gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.....	244

4.2.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-Gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	247
4.2.3 Uji Homogen Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-Gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	248
4.2.4 Uji Kesamaan Rata-rata (Uji-t) Data <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	249
4.2.5 Uji Kesamaan Rata-rata (Uji-t) Data <i>N-Gain</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	250
Lampiran 4.3 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self-Efficacy</i>	252
4.3.1 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self-Efficacy</i> Siswa pada Kelas Eksperimen	252
4.3.2 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self-Efficacy</i> Siswa pada Kelas Kontrol.....	253
Lampiran 4.4 Output Analisis Data <i>Self-Efficacy</i>	255
4.4.1 Deskripsi Statistika Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self-Efficacy</i>	255
4.4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self-Efficacy</i>	256
4.4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self-Efficacy</i>	257
4.4.4 Uji Kesamaan Rata-rata (Uji-t) Data <i>Pretest Self-Efficacy</i>	258

4.4.5 Uji Kesamaan Rata-rata (Uji-t) Data <i>Posttest</i>	
<i>Self-Efficacy</i>	260
LAMPIRAN 5 SURAT-SURAT DAN CURRICULUM VITAE.....	262
Lampiran 5.1 Surat Keterangan Bukti Seminar Proposal	263
Lampiran 5.2 Surat Ijin Penelitian	264
Lampiran 5.3 <i>Curriculum Vitae</i>	265



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN
PENDEKATAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)* DISERTAI
METODE *TALKING STICK* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DAN *SELF-EFFICACY*
PESERTA DIDIK**

Oleh : Fitri Budilestari

13600010

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) keefektivan model pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* disertai metode *talking stick* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. (2) keefektivan model pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* disertai metode *talking stick* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap *self-efficacy* siswa.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *non equivalent control group design*. Variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* disertai metode *talking stick* serta variabel terikat yaitu kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018, sedangkan sampel penelitiannya adalah Kelas VIII E dan VIII F. Kelas VIII F dijadikan kelas eksperimen dengan *treatment* berupa pembelajaran dengan model pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* disertai metode *talking stick*. Kelas VIII E dijadikan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan adalah *pretest-posttest* kemampuan pemecahan masalah, *pretest-posttest self-efficacy*, dan RPP. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistika parametrik inferensial yaitu uji-t dan statistik non parametrik yaitu uji *Mann Whitney U*. Analisis data dilakukan dengan bantuan *software SPSS 16.0* dan *Microsoft Excel*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* disertai metode *talking stick* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. (2) model pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* disertai metode *talking stick* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional terhadap *self-efficacy*.

Kata Kunci: Efektivitas, *Creative Problem Solving (CPS)* , *talking stick*, Kemampuan pemecahan masalah, *Self-efficacy*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan ialah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang (siswa) atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam pengertian yang agak luas, pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Sugihartono dkk, 2007: 3).

Standar proses pembelajaran telah diatur oleh peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007. Peraturan tersebut menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi, kelima hal tersebut sangat membantu siswa dalam proses

pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar.

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses penambahan seseorang secara alamiah (Gagne). Sedangkan menurut “Harold Spears”, *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction* (dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu) (Supriajono, 2009: 2). Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar (Sanjaya, 2008: 103).

Kedudukan guru tidak lagi sebagai penguasa tunggal di dalam kelas, tetapi guru sebagai pengelola pembelajaran. Guru menyediakan lingkungan belajar dan merancang pembelajaran sedemikian sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimilikinya sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Proses belajar mengajar akan terlaksana jika dalam proses tersebut terdapat materi/ bahan untuk dipelajari. Salah satu materi/ bahan yang ada pada proses belajar mengajar di kelas begitu banyak, salah satunya matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan

memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Penguasaan matematika yang kuat sejak dini, diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan. Ibrahim dan Suparni (2008: 36) juga mengungkapkan bahwa secara umum matematika diajarkan dari mulai Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep, penalaran, dapat memecahkan masalah, dapat mengomunikasikan gagasan, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting, bahkan saat ini matematika telah menjadi salah satu syarat memasuki fakultas-fakultas favorit seperti kedokteran dan teknik, sehingga sejak lama matematika dikenal sebagai saringan bagi para peserta didik. Mengingat begitu pentingnya matematika bagi setiap individu, masyarakat, dan bangsa, ada beberapa pertanyaan yang dapat dimunculkan yaitu berapa persen peserta didik Indonesia yang berhasil dengan gemilang mempelajarinya, berapa persen peserta didik Indonesia yang tidak berhasil mempelajarinya, dan jika banyak peserta didik yang tidakberhasil mempelajarinya, mampukah bangsa ini bersaing dengan bangsa lain (Fadjar Shadiq, 2008:2).

Pembelajaran matematika harus dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat memahami konsep dan memecahkan masalah dengan baik. Jenning dan Dunne (1999) mengatakan bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan

dalam mengaplikasikan matematika ke dalam situasi kehidupan real. Hal lain yang menyebabkan sulitnya matematika bagi siswa adalah karena pembelajaran matematika kurang bermakna. Guru dalam pembelajaran matematika di kelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki siswa, siswa kurang diberi kesempatan untuk menemukan kembali, dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika.

Pembelajaran matematika hendaknya dikaitkan seoptimal mungkin dengan kehidupan dunia nyata dan alam pikiran siswa sehingga bermakna dalam kehidupan siswa. Matematika adalah aktivitas manusia. Matematika lahir dan tumbuh dari aktivitas manusia (Ibrahim & Suparni, 2008: 13). Banyak dimensi kehidupan kita sehari-hari berhubungan dengan ilmu matematika. Karenanya belajar matematika akan lebih bermakna bila siswa diberi kesempatan seluas-luasnya beraktivitas matematis. Ini berarti pembelajaran matematika diharapkan berorientasi pada siswa. Siswa diharapkan beraktivitas membangun sendiri pengetahuan dan ketrampilan matematisnya. Untuk mewujudkan pembelajaran yang demikian, peran guru sangat diperlukan. Guru hendaknya pandai mengelola kelas dan membawa siswa ke hal-hal yang baru, seperti menyediakan pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuanyang telah dimiliki siswa sedemikian rupa sehingga siswa belajar melalui proses pembentukan pengetahuan (Hudoyo, 1998: 7-8). Melalui pembelajaran yang seperti ini pembelajaran akan lebih bermakna.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa mampu memecahkan masalah (*problem solving*) yang dihadapi dengan

berdasarkan pada penalaran dan kajian ilmiahnya (Hudoyo, 2001:164). Kemampuan pemecahan masalah matematika diperlukan siswa sebagai bekal dalam memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari seperti yang dikemukakan Ruseffendi (1998:291), bahwa kemampuan pemecahan masalah amatlah penting bukan saja bagi mereka yang dikemudian hari akan mendalami matematika, melainkan juga bagi mereka yang akan menerapkannya baik dalam bidang studi lain maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian masalah, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta ketrampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada soal pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Melalui kegiatan ini aspek-aspek kemampuan matematika penting seperti penerapan aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola, penggeneralisasian, komunikasi matematika, dan lainlain dapat dikembangkan dengan baik (Wahyudin, 2003).

Pemecahan masalah sebagai proses menerima masalah dan berusaha untuk memecahkan masalah tersebut. Menurut Polya (dalam Hudoyo, 1989:112) pemecahan masalah adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak segera dapat dicapai. Proses pemecahan masalah menurut Polya (Hudoyo 1989:112), “Dibangun berdasarkan empat langkah proses pemecahan, yaitu (a) Memahami masalah, dapat melihat secara jelas apa yang terkandung dalam masalah tersebut; (b)

Menyusun rencana, dapat melihat variasi hubungan bagian-bagian yang ada, apa yang tidak dipahami dari keadaan data, kemudian ide apa yang selayaknya menuju jawaban; (c) melakukan rencana; dan (d) Melihat seluruh jawaban, mereview dan mendiskusikan langkahlangkah yang ada.”

Bersadarkan hasil studi pendahuluan tes kemampuan pemecahan masalah matematika yang dilaksanakan di SMP N 1 Yogyakarta pada kelas VIII F, diperoleh rata-rata skor siswa yaitu 36 (skor maksimal 64). Nilai ratarata siswa yaitu 56,25 dari nilai maksimal 100. Nilai rata-rata tersebut masih di bawah nilai KKM yang telah ditetapkan oleh SMP N 1 Yogyakarta, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih relatif rendah.

Aspek kemampuan pemecahan masalah yang paling dikuasai siswa yaitu aspek memahami masalah. Hal ini dapat dilihat dari siswa telah mampu menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan dari permasalahan yang diberikan.

Hampir seluruh siswa kelas VIII F SMP N 1 Yogyakarta belum menguasai aspek kemampuan pemecahan masalah yang lainnya, yaitu menyusun rencana penyelesaian dan melaksanakan rencana penyelesaian. Hal ini dikarenakan siswa sering menggunakan strategi pemecahan masalah yang tidak sesuai. Siswa juga terkadang kurang memahami sebagian strategi yang harus digunakan, akibatnya hasil akhir yang diperoleh menjadi salah. Hal ini dilihat dari penjelasan siswa yang terkadang sangat samar, sehingga menunjukkan bahwa siswa tidak dapat menjelaskan atau mengalami

kebingungan. Ada juga yang mampu menjelaskan dengan menguraikan beberapa langkah penyelesaian masalah, namun pada akhir penyimpulan dari jawaban siswa kurang tepat.

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah padahal aspek tersebut sangat penting. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tersebut perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang diduga mampu menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, yaitu model pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving*. Pendekatan *CPS* adalah pendekatan yang menuntut siswa untuk terbiasa berfikir kreatif dalam mengembangkan ide-ide yang dimilikinya pada saat memecahkan masalah-masalah matematika. Kebiasaan berfikir kreatif ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. "Tidak seperti metode pemecahan masalah pada umumnya, *CPS* ini lebih menekankan pada kebutuhan untuk menunda *judgement* (putusan) terhadap gagasan-gagasan dari solusi-solusi yang diperoleh hingga ada keputusan final yang dibuat. Dengan demikian rangkaian ide pada tahap pemecahan masalah tidaklah diinterupsi, malahan berbagai solusi yang potensial justru diterima" (Miftahul Huda 2013:148).

Pendekatan *CPS* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan (Pepkin, 2004:1). Pendekatan ini

mengharapkan siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah dan mengembangkan ide-idenya, ketika dihadapkan dengan suatu masalah. Hal ini dilakukan tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, tetapi lebih pada ketrampilan pemahaman dan pemecahan masalah serta memperluas proses berfikir. Dengan demikian, diharapkan siswa akan merasa tertarik dan tertantang untuk terus mencoba menyelesaikan masalah-masalah matematika yang ada sehingga kemampuan pemecahan masalah matematika siswa semakin meningkat.

Selain kemampuan pemecahan masalah matematis, terdapat aspek lain yang juga penting dalam pembelajaran matematika yaitu aspek psikologis. Aspek psikologis ini turut memberikan kontribusi terhadap keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas atau soal dengan baik. Salah satu aspek psikologis tersebut adalah *self-efficacy*.

Ormrod (2008: 20) berpendapat bahwa *self-efficacy* adalah penilaian seseorang tentang kemampuannya sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa *self-efficacy* berkaitan erat dengan keyakinan dan kepercayaan pada diri sendiri. Siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan mempunyai kepercayaan diri yang tinggi pula.

Santrock (2007: 524) berpendapat bahwa siswa dengan level *self efficacy* tinggi lebih mungkin untuk tekun menguasai tugas pembelajaran dari pada siswa yang memiliki level *self-efficacy* rendah. Hal ini selaras dengan pendapat Ormrod (2008: 22) yang menyatakan bahwa ketika individu memiliki

kemampuan yang sama, individu yang yakin dapat melakukan suatu tugas lebih mungkin mencapai keberhasilan dibandingkan dengan individu yang tidak yakin akan sukses dalam tugas tersebut. Siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah akan cenderung ragu-ragu dalam penyelesaian masalah matematika. Sebaliknya siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan sangat yakin dengan yang akan dikerjakannya dan cenderung akan melakukan kegiatan lebih sulit yang mungkin tidak dapat diraih, sehingga ia mengalami kesulitan dan kegagalan.

Self-efficacy memiliki pengaruh dalam pemilihan perilaku, besar usaha dan ketekunan, serta pola berpikir dan reaksi emosional. Oleh karena itu, *self-efficacy* merupakan suatu faktor penentu untuk pengembangan individu, ketekunan dalam berbagai kesulitan, dan pemikiran mempola serta reaksi reaksi secara emosional yang mereka alami (Bandura, 1998).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti SMP N 1 Yogyakarta pada siswa kelas VIII F, sebagian besar siswa kurangnya yakin terhadap kemampuan dirinya untuk menyelesaikan suatu permasalahan, selain itu siswa juga mudah menyerah ketika mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas. Hal ini terlihat ketika peneliti memberikan soal matematika, ada sebagian besar siswa tidak menyelesaikan jawaban (berhenti di tengah jalan) dari beberapa nomor soal yang dianggap sulit, bahkan ada yang tidak dijawab sama sekali.

Pembelajaran dengan pendekatan *CPS* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat aktif pada saat pembelajaran berlangsung, dan juga

memacu siswa untuk menjadi pribadi yang lebih berani, ekspresif dan kreatif. Hal ini dapat dimunculkan ketika siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal pemecahan masalah secara berkelompok, sehingga mereka dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan berdasarkan ide-ide yang mereka miliki, memberikan pendapat, saran maupun pertanyaan yang ingin disampaikan.

Pembelajaran dengan metode *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran ini diawali dengan penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Peserta didik diberi kesempatan membaca dan mempelajari materi tersebut. Guru selanjutnya meminta kepada peserta didik menutup bukunya. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu peserta didik. Peserta didik yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya. Hal itu akan membuat peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena setiap peserta didik memiliki peluang yang sama untuk menjawab pertanyaan atau mempresentasikan di depan kelas (Agus Suprijono, 2009:109).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang disampaikan di atas, baik yang berkaitan dengan kelemahan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, maupun kelemahan *self-efficacy* siswa, peneliti menawarkan sebuah model pembelajaran yaitu model pembelajaran matematika dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* disertai metode *talking stick*. Model pembelajaran ini merupakan perpaduan dari model pembelajaran

matematika dengan pendekatan *CPS* dan metode *talking stick*. Metode *talking stick* disertakan dalam model pembelajaran ini karena untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat mendorong siswa untuk lebih berani dan percaya diri dalam mengemukakan gagasan/ide dalam pemecahan masalah matematika. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Suprijono (2009:109) bahwa pembelajaran dengan metode *talking stick* merupakan metode yang mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, model pembelajaran matematika dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* disertai metode *talking stick* diharapkan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan *self-efficacy* peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam pemecahan masalah karena kegiatan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika belum dijadikan sebagai kegiatan utama.
2. Kurangnya *self-efficacy* siswa karena siswa kesulitan memecahkan masalah matematika dan menganggap matematika itu sulit.
3. Pembelajaran matematika akan lebih menarik apabila dalam pembelajaran matematika di kelas, guru mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki

siswa, dan juga siswa kesempatan untuk menemukan kembali, serta mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis dan agar penelitian ini lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi hanya untuk menjawab permasalahan yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan pendekatan *CPS* disertai dengan metode *talking stick* terhadap penggunaan metode konvensional di SMP N 1 Yogyakarta. Efektivitas tersebut ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* (CPS) disertai metode *talking stick* lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa?
2. Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* (CPS) disertai metode *talking stick* lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional terhadap *self-efficacy* siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* (CPS) disertai metode *talking stick* dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.
2. Mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* (CPS) disertai metode *talking stick* dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional terhadap *self-efficacy* siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.
 - b. Meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika.
 - c. Memberikan variasi model pembelajaran kepada siswa agar pembelajaran tidak membosankan.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan alternatif pilihan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

- b. Memotivasi guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam menyiapkan guru dan siswa agar melakukan variasi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas agar pembelajaran matematika lebih menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan model-model pembelajaran.

G. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas Model pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ukuran keberhasilan dari pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* disertai metode *Talking Stick* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa. Efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Jika skor *pretest* atau *prescale* dalam *uji-T* menunjukkan kesetaraan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka data yang digunakan adalah data skor *posttest* atau *postscale*. Pembelajaran dikatakan efektif terhadap pemecahan masalah dan *self-efficacy* apabila hasil *uji-t* data *posttest* atau *postscale* dengan hipotesis satu-arah

menyatakan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol dan $sig. < \alpha$.

- b. Jika skor *pretest* atau *prescale* dalam *uji-T* menunjukkan ketidaksetaraan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka data yang digunakan adalah data skor atau hasil belajar perolehan (*N-gain* atau *Gain*). Pembelajaran dikatakan efektif terhadap pemecahan masalah dan *selfefficacy* apabila hasil *uji-t* data *n-gain* pemecahan masalah dan *gain selfefficacy* dengan hipotesis satu-arah menyatakan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol dan $sig. < \alpha$.

2. Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Creative Problem Solving* Disertai Metode *Talking Stick*

Model pembelajaran ini mencoba untuk memberikan tambahan metode *talking stick* pada model pembelajaran matematika dengan pendekatan *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran dengan pendekatan CPS disertai metode *talking stick* adalah model pembelajaran yang mengajarkan siswa agar terbiasa memakai langkah-langkah kreatif dalam memecahkan masalah. Metode *talking stick* digunakan sebagai metode pendukung agar peserta didik berani mempresentasikan ide dan hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan. Guru meminta peserta didik untuk menutup buku atau catatan, kemudian menggulirkan tongkat dalam waktu beberapa detik, dan bagi peserta didik yang mendapatkan tongkat pada detik terakhir harus mempresentasikan, hal ini membuat

peserta didik lebih serius dalam belajar dan melatih kepercayaan diri peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya.

Secara kongkrit langkah-langkah yang akan dilakukan dalam model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada peserta didik dengan data secukupnya, perumusannya harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh peserta didik tidak salah.
- b. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang. Dari data yang diberikan guru, secara berkelompok peserta didik menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data tersebut.
- c. Siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
- e. Siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.
- f. Untuk mengacak peserta didik yang melakukan presentasi, masingkelompok diberikan tongkat dan digulirkan kepada teman satu kelompok dalam waktu 15 detik. Peserta didik yang memegang

tingkat pada detik terakhir harus mempresentasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik yang lain memperhatikan dan mengoreksi. Setelah itu dilanjutkan presentasi dari kelompok berikutnya.

- g. Langkah akhir dari pembelajaran ini adalah guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya. Guru memberikan ulasan terhadap seluruh jawaban yang telah diberikan peserta didik, selanjutnya bersama peserta didik merumuskan kesimpulan.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecakapan untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru. Adapun indikator pencapaian kemampuan masalah dalam penelitian ini adalah memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melakukan perhitungan, memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan, siswa telah menguasai aspek memahami masalah. Aspek memahami masalah merupakan langkah pertama yang harus dipenuhi siswa agar siswa dapat melanjutkan langkah pemecahan masalah pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, aspek pemecahan masalah tetap akan disertakan dalam penelitian ini.

4. *Self-Efficacy*

Self-efficacy yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keyakinan yang dimiliki oleh setiap siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk melakukan suatu tindakan ataupun tugas dengan suatu tujuan yang ingin dicapai. Adapun aspek yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur *self-efficacy* tersebut, yaitu: a) tingkat kesulitan, b) tingkat kekuatan, c) generalisasi.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* disertai metode *Talking Stick* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.
2. Model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* disertai metode *Talking Stick* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap *self-efficacy* siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran bagi guru matematika dan penelitian sebagai berikut.

1. Bagi guru matematika, peneliti menyarankan untuk menerapkan Model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* disertai metode *Talking Stick* \ untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa, dengan memperhatikan permasalahan yang akan diberikan pada siswa.
2. Bagi penelitian berikutnya, peneliti menyarankan beberapa hal berikut.

- a. Model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* disertai metode *Talking Stick* dapat menimbulkan resiko, yaitu bagi siswa yang kemampuan akademiknya kurang baik akan sulit mengikuti proses berpikir dalam model pembelajaran ini. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyarankan pada peneliti selanjutnya agar mendesain pembelajaran dengan selalu mengawasi dan mendampingi siswa dalam proses pembelajaran serta lebih memperhatikan seluruh siswa terutama siswa yang memiliki kemampuan akademik kurang baik. Hal tersebut bertujuan agar apabila dalam proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan, guru dapat langsung membimbing siswa dalam proses berfikirnya dan siswa dapat menyelesaikan masalah dengan baik.
- b. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar melakukan persiapan dengan baik termasuk melakukan pendekatan kepada siswa sebelum melakukan penelitian agar mengetahui karakter dan kemampuan masing-masing siswa. Sehingga dapat mendesain dengan matang pelaksanaan model pembelajaran pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* disertai metode *Talking Stick*
- c. Peneliti yang selanjutnya disarankan melakukan observasi dikelas dan pendekatan terhadap siswa secara matang sebelum melakukan penelitian. Hal ini dikarenakan perlakuan yang diberikan dalam waktu singkat akan sulit dapat mengubah sikap siswa. Diharapkan dengan

pendekatan yang baik, peneliti mampu memahami karakter siswa sehingga peneliti dapat memberikan perlakuan dengan tepat saat proses pembelajaran untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. 2014. *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 1996. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 1997. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BPKP. 2007. *Interpersonal Skill (Edisi Keempat)*. Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pengawasan Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan
(online) Tersedia:
http://pusdiklatwas.bpkp.go.id/namefile/301/IS_Dalnis.pdf.
Diakses (29 November 2016).
- Djudin, Tomo. 2013. *Statistika Parametrik Dasar Pemikiran dan Penerapannya dalam Penelitian*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hudoyo. 1989. *Pengembangan Kurikulum Matematika & Pelaksanaanya di Depan Kelas*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Ibrahim dan Suparni. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

- Ormrod, Jeanne Ellis. (2008). *Psikologi Pendidikan : Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta : Erlangga.
- Pepkin K.L. 2004. Creative Problem Solving In Math. Di akses dari <http://www.uh.edu/hti/cu/2004/v02/04.htm> Diakses pada 3 Februari 2018.
- Peter Salim & Yenny Salim. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, John W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan. 2010. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Bahan Diklat Pengembangan Matematika SMA
- Setyaningsih, Nina. 2009. *Pengolahan Data Statistik dengan SPSS 160*. Jakarta: Salemba
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Shadiq, Fadjar. 2009. *Kemahiran Matematika*. Diklat Instruktur pengembang Matematika SMA Jenjang Lanjut, Yogyakarta: P4TK Matematika.

- _____. 2009. *Pemecahan Masalah, Penalaran dan Komunikasi*. Diklat Instruktur pengembang Matematika SMA Jenjang Dasar, Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta :UNY press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprananto. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progesif*. Jakarta; Kencana.
- Susetyo, Budi. 2010. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.