**MODEL *DISCOVERY LEARNING*UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIFMATEMATIS**

**DAN EFIKASI DIRI SISWA**

**Abdul Rahman**

**Program Magister Pendidikan Matematika**

**Fakultas Pascasarjana**

**Universitas Pasundan Bandung**

**Jalan Sumatera No. 41 Bandung**

**email:** [**rahman\_8971@yahoo.co.id**](mailto:rahman_8971@yahoo.co.id)

**ABSTRAK**

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih menjadi permasalah yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika, begitu juga dengan keyakinan (efikasi) diri siswa dalam menyelesaikan permasalahan soal matematika masih perlu ditingkatkan, penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat menjadialternatif solusi.Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan dan menelaah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dan peningkatan efikasi diri siswa yang mendapatkan pembelajan *discovery learning* dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Metode penelitiannya metode campuran dengan model penyisipan (*embedded model*). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VIII di SMP Setia Bhakti Bandung dengan mengambil dua sampel yakni kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning,*dan VIII-B sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensinal. Instrumen adalahsoal tes kemampuan berpikir kreatif matematis, angket efikasi diri siswa, lembar observasi dan wawancara.Data dianalisis menggunkan uji statistik *parametric* atau*non-parametric*.Dari penelitian yang dilakuan didapat kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *discovery learning* lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional, dan peningkatan efikasi diri siswa yang mendapatkan pembelajaran *discovery learning*lebih lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional, serta terdapat korelasi yang positif antara kemampuan berpikir kreatif metematis dengan efikasi diri siswa.

Kata Kunci :*Discovery Learning*, Berpikir Kreatif Matematis, Efikasi Diri.

**ABSTRACT**

The low ability of students' mathematical creative thinking is still a problem experienced by students in learning mathematics, also self-efficacy of students in solving the problems of mathematics have to be improved, implementation of discovery learning model could be solution the problems. This research aims to describe and review the improvement of the ability of mathematical creative thinking and improvement of self-efficacy of students who get discovery learning with students who get conventional learning. The method used in this research is mixed method with embedded model design. The population in this research is all students of Setia Bhakti Junior High School Bandung grade VIII, taken as samples two classes, they are VIII-A class as an experimental class by applying discovery learning, and VIII-B class as control class with conventional learning. The instruments that used are mathematical creative thinking test, self-efficacy questionnaire, observation guide and interview. The data obtained were then analyzed using parametric or non-parametric statistical. The research are that the improvement of mathematical creative thinking of students who get discovery learning is better than the students who get conventional learning, and the improvement of self efficacy of students who get discovery learning learning is better than the students who get conventional learning, And there is a positive correlation between the ability of creative thinking metematis with student self efficacy

Keywords: Discovery Learning, Mathematical Creative Thinking, Self Efficacy.

**PENDAHULUAN**

Berbagai macan bentuk soal matematika yang salah satunya dapat berupa soal kontekstual atau biasa dikenal dengan bentuk soal cerita, soal tersebut mengandung permasalahan kontekstual yang dapat diselesaikan secara matematis, untuk mengerjakannya memerlukan keterampilan yang tinggi, karena pada umumnya soal ini berupa soal aplikasi dari suatu konsep matematika, disana terdapat keterampilan berpikir kreatif matematis tingkat tinggi, walau nantinya soal tersebut mungkin akan sulit diselesaikan, soal-soal tersebut sangat diperlukan guna untuk lebih melatih kemampuan kognitif siswa sehingga level kognitif siswa dapat lebih meningkat ke level yang lebih tinggi. Kemampuan tersebut sangat diperlukan karena dalam kehidupan nyata, permasalahan-permasalahan strukturnya tidak selalu baku seperti dalam soal matematika, permasalahan-permasalahan tersebut seringkali memerlukan keterampilan berpikir kreatif untuk memecahkan suatu masalah, walau permasalahan tersebut mungkin ada yang tidak diselesaikan secara matematis tetapi keterampilan tersebut tetap diperlukan.

Berdasarkan hasil wawancara guru, matematika yang mengajar di kelas VIII SMP Setia Bhakti Bandung, jika siswa disuguhkan soal bentuk cerita, kebanyakan siswa tidak bisa mengerjakan soal tersebut, memang disamping soal tersebut berkategori sedang-sukar juga memerlukan keterampilan berpikir kreatif untuk menyelesaikannya, sehingga umumnya sedikit siswa yang dapat menyelesaikan soal-soal tersebut dengan benar, fakta ini sejalan dengan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas VIII SMP Setia Bhakti Bandung yang diberikan tes soal berpikir kreatif, berdasarkan hasil tes yang dilakukan terhadap 37 orang siswa hasil ini tes pun menunjukan kurang dari 50% siswa tidak dapat mengerjakan soal-soal tes kemampuan berpikir kreatif yang diberikan, beradasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kels VIII SMP Setia Bhakti Bandung masih rendah.

Fakta selanjutnya dari hasil wawancara dengan siswa tentang jenis soal matematika dengan bentuk soal cerita, menunjukkan pengalaman siswa yang tidak bisa mengerjakan soal tersebut, berikut petikan beberapa jawaban siswa atas pertanyaan tentang bagaimana pendapatnya saat mendapatkan soal matematika berbentuk soal cerita; Jawaban siswa 1: “Menurut Aldi agak pusing pak kalau soal yang berbentuk cerita, belum bisa menterjemahkan maksud dari isi soalnya”, Jawaban siswa 2: “Kalau pendapat Fahri, soal matematika dengan bentuk soal cerita lebih susah dan kurang dimengerti pak, kalau bentuk soal angka yang biasa lebih mudah karena langsung pada tujuan yang kita mau hitung”, dan jawaban siswa 3: “Soal cerita dengan bacaannya yang panjang suka dilewat, dan di isi langsung”. Pada saat siswa menyelesaikan tes (soal cerita) berlangsung, mayoritas siswa kebingungan dengan soal tersebut, banyak pertanyaan, “Pak ini maksudnya apa?”, “Bagaimana mengerjakan soal yang ini?”.Siswa merasa bingung dengan soal cerita, saat itu dapat terjadi ketidakseimbangan konsep yang dikuasai siswa dengan lingkungan/informasi dari luar atau istilah Piaget, *Disequilibrium*.Tentu saja diperlukan upaya guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Selanjutnya fakta lain yang didapat peneliti dari hasil wawancara dengan beberapa guru matematika di SMP Setia Bhakti Bandung, mereka menyatakan bahwa hanya beberapa siswa saja terampil atau aktif ketika pembelajaran matematika berlangsung, siswa yang lainnya masih kurang percaya diri, seperti merasa malu ketika diminta untuk maju ke depan kelas, perasaan takut dan tegang ketika tes, tidak yakin pada kemampuannya sendiri, dan tidak semangat dalam pengikuti pembelajaran. Jika hal tersebut dibiarkan terus terjadi dikhawatirkan siswa akan memiliki efikasi diri yang rendah, akibanya siswa tidak akan mampu mengoptimalkan kemampuan dirinya secara maksimal. Selain itu apabila efikasi diri yang dimiliki siswa rendah maka siswa tidak akan dapat mengaktualisasikan dirinya dengan baik karena siswa cenderung kurang memiliki keyakinan terhadap dirinya akan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan pemaparan diatas guru perlu mencoba alternatif inovatif yang mampu menjadi solusi mengatasi kesulitan belajar siswa, guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan efikasi diri siswa dapat ditingkatkan. Dengan bercermin pada guru-guru lain yang telah melakukan inovasi pembelajaran. Langkah seperti ini dapat dilakukan dengan mengkaji berbagai saran hasil penelitian dalam inovasi pembelajaran. Dengan cara ini diharapkan diperoleh inovasi pembelajaran yang secara karakteristik dapat menjadi solusi kesulitan belajar siswa. Sehingga benarlah apa yang dinyatakan Hal White (2001) bahwa belajar adalah proses aktif terpadu, konstruktif dan dipengaruhi oleh faktor kontekstual dan sosial. Dari uraian pada paragraf pertama di atas, soal-soal bertipe kontekstual diperlukan untuk melatih level kognitif siswa, walaupun pada pelaksanaannya akan timbul suatu ketidakseimbangan konsep yang dikuasai siswa dengan lingkungan/informasi dari luar atau istilah Piaget, *Disequilibrium*, namun sekali lagi hal ini diperlukan, karenanya strategi konflik kognitif dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang dapat memperkaya konsep siswa akan suatu materi pelajaran dan juga tentu dapat meningkatkan level kognitif siswa. Selanjutnya, Ruseffendi (Gordah, 2009: 4) mengemukakan bahwa “Sebaiknya dalam pembelajaran digunakan pendekatan yang menggunakan metode pemecahan masalah”.Berbagai penelitian pendidikan matematika berkontribusi positif dalam memberikan alternatif solusi masalah-masalah pembelajaran. Model pembelajaran *DiscoveryLearning* (*DL*)merupakan salah satu solusi dalam memecahkan beberapa masalah pembelajaran. Inti *DL* adalah Instruksi yang memperkuat peserta didik untuk melakukan penelitian, menyatukan teori dan praktek, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang aktif pada masalah yang ditentukan.

Syah (Cahyo: 2013) menyebutkan bahwa dalam mengaplikasikan *discovery learning* di dalam kelas, ada beberapa prosedur atau tahapan yang harus dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Prosedur tersebut adalah sebagai berikut: 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan); 2) *Problem Statement* (pernyataaan/identifikasi masalah); 3) *Data Collection* (pengumpulan data); 4) *Data Processing* (pengolahan data); 5) *Verification* (pembuktian); 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Kesimpulannya, kombinasi strategi konflik kognitif dengan model pembelajaran *DL* merupakan pembelajaran yang dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dalam upaya mengatasi permasalahan belajar siswa.

Dengan memperhatikan uraian di atas, penulis melakukan sebuah studi tentang kemampuan berpikir kreatif siswa denganModel pembelajaran*Discovery Learning* (*DL*) pada materi Sistem Persamaan Linear Dua variabel, yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini berjudul “Model *Discovery Learning*untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Efikasi Diri Siswa”.

Tujuan penelitian adalah memperoleh informasi obyektif mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa SMP menggunakan model *DL*yakni ingin mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan efikasi diri siswa yang belajar menggunakan model *DL*lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional

**METODELOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan Metode Campuran (*Mixed Method*) tipe *Embedded Desain* dengan jenis *Embedded experimental model.* Berikut adalah desain *Embeddeddesain* menurut Creswell dan Clark (Indrawan dan Yaniawati, 2014: 84):

* *Quantitative (or Qualitative) Design*
* *Quantitative (or Qualitative) Data Collection and Analysis*

*Qualitative (or Quantitative)*

*Data Collection and Analysis*

*(before, during, or after*

*Interpretation*

**Gambar 1**

**Prosedur Penelitian *Embedded Model***

Penelitian ini dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran model *discovery learning* (*DL*), sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Desain penelitian yang digunakan dalam aspek kognitif pada penelitian ini adalah *pretest-postest control group design*.

Desain penelitian ini menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif

Dengan metode kulalitatif secara tidak seimbang dan digunakan secara bersama sama, dalam waktu yang sama. Dalam desain ini terdapat dua metode, yaitu kuantitatif sebagai metode primer dan kualitatif sebagai metode sekunder. Data kuantitatif didapat dari hasil tes kemampuan berpikir keratif matematis dan angket efikasi diri siswa sedangkan data kualitatif didapat dari hasil observasi dan wawancara siswa. Secara visual model *mixed method* dengan jenis *The Embedded Design* yang peneliti gunakan dapat dilihat pada model berikut ini (Sugiyono, 2013:538):

Masalah dan Rumusan masalah

Landasan Teori

Pengumpulan dan analisis data KUANTITATIF

Pengumpulan

dan analisis

data lualitatif

Kesimpulan dan Saran

Penyajian data hasil penelitian

Analisis data KAUN dan Kual

**Gambar 2**

**Langkah *Mixed Method Design***

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Setia Bhakti Bandung kelas VIII. Kelas yang digunakan adalah kelas VIII tahun ajaran 2016-2017.Pilihan kelas VIII berdasarkan pertimbangan kelas VIII belum terpengaruh oleh banyaknya kegiatan pemantapan dalam rangka persiapan ujian akhir nasional seperti kelas IX. Dari seluruh kelas, ditentukan kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII-B sebagai kelas control dimana kelas tersebut telah dipilih secara *Purposive Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes kemampuan berpikir kreatif matematis, angket efikasi diri,observasi, dan wawancara. Tes kemampuanberpikir kreatif, tes ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu berupa pretest dan postes. Soel tes disesuiakan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif.Data untuk efikasi diriyaitu terdiri dari 15 pernyataan, dengan tingkat keyakinan 1-10. ". Penskoran skala efikasiyang digunakan menggunakan skala 0 – 10, karena menurut hasil penelitian Pajeres, Hartley, dan Valiante (Bandura 2006: 312) membuktikan bahwa format respon dengan skala 0 – 10 merupakan prediktor yang lebih baik dari pada skala skala 1 – 5.Skala 0 – 10 dengan interval satuan, 0 berarti “tidak mampu”, 1 – 4 berarti “cukup yakin mampu”, 5 – 8 berarti “yakin mampu”, 9 – 10 berarti “sangat yakin mampu”. Format skala efikasi diri yang diberikan menurut Bandura (2006: 312) dinyatakan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1**

**Format Skala *Self-Efficacy* 0 – 10**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Tidak Mampu | Cukup Yakin Mampu | | | | Yakin Mampu | | | | Sangat Yakin Mampu | |

Sebelum menguji hipotesis yang telah ditentukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas, Jika data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, maka uji perbedaan rata-rata dilakukan dengan menggunakan uji-*t*, sedangkan jika data normal tetapi tidak homogen uji perbedaan rata-rata menggunakan uji-*t’*, dan untuk data yang tidak memenuhi syarat normalitas, uji perbedaan rata-rata menggunakan uji non-parametrik, uji *Mann-Whitney U*.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **HASIL PENELITIAN**
2. **Analisis Hasil Data Kuantitatif**
3. **Analisis Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**
4. **Deskripsi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

**Tabel 2**

**Data Deskripsi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pembelajaran** | **Nilai** | **N** | **Min.** | **Mak.** |  | **SD** | **%Pencapaian** |
| *DL* | Pretes | 37 | 0 | 3 | 1,24 | 1,01 | 55,41 |
| Postes | 37 | 6 | 17 | 9,97 | 2,97 |
| *N-Gain* | 37 | 0,29 | 0,94 | 0,52 | 0,17 |
| Konvensional | Pretes | 37 | 0 | 3 | 1,16 | 0,80 | 36,19 |
| Postes | 37 | 1 | 13 | 6,51 | 2,70 |
| *N-Gain* | 37 | 0,06 | 0,69 | 0,32 | 0,15 |

\*Skor Maksimal Ideal = 18 \*\*%Pencapaian = (SMI)100%

Bedasarkan data yang disajikan pada tabel 2 tersebut terdapat peningkatan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa baik yang mendapatkan pembelajaran *DL* dengan *N-Gain* sebesar 0,52, maupun siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional dengan *N-Gain* sebesar 0,32. Merujuk pada pendapat Hake (1999), bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang terjadi pada kedua kelas tersebut yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Meskipun keduanya sama-sama berada pada kategori sedang, namun rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran *DL* lebih tinggi dibandingkan siswa yang memperoleh pembelaran konvensional. Persentase pencapaian skor rata-rata tes akhir kemampuan berpikir kreatif matematis jika dibandingkan atas pencapaian keduanya, kelas dengan pembelajaran *DL* memiliki persentase lebih tinggi dibandingkan dengan kelas dengan pembelajaran konvensional.

1. **Uji Normalitas dan Homogenitas Data Pretes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.**

Hasil uji normalitas data pretes kemampuan berpikir kreatif matematissiswa pada kedua kelas pembelajaran disajikan pada Tabel sebagai berikut.

**Tabel 3**

**Data Hasil Uji Normalitas Data Pretes**

**Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Pembelajaran** | **df** | **Sig.** | **H0** |
| *DL* | 37 | 0,000 | Ditolak |
| Konvensional | 37 | 0,000 | Ditolak |

H0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Dari tabel 3 diatas didapat hasil bahwa data berdistribusi tidak normal.

1. **Uji Perbedaan Rata-rata Data Pretes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

Setelah dilakukan uji normalitas terhadap hasil tes awal diketahui bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga langkah selanjutnya untuk melakukan uji perbedaan rata-rata dilakukan uji statistik *non-parametric* yaitu dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan taraf signifikansi α = 0,05.

**Tabel 4**

**Hasil Uji Mann-Whitney Tes Awal**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Z** | **Sig. (2-tailed)** | **H0** |
| -,330 | 0,741 | diterima |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pada kolom *Sig. (2-tailed)* adalah 0,741. Karena Signifikansi > 0,05 maka H0 diterima atau H1 ditolak, artinya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan *DL* tidak berbeda dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional.

1. **Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa**

Sebelum dilakukan uji perbedaan peningkatan (*N-Gain*), terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas varians dari kedua kelompok data *N-Gain* kemampuan berpikir kreatif matematis.

**Tabel 5**

**Data Hasil Uji Normalitas Data *N-Gain***

**Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Pembelajaran** | **df** | **Sig.** | **H0** |
| *DL* | 37 | 0,000 | Ditolak |
| Konvensional | 37 | 0,129 | Diterima |

H0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Berdasarkan tabel 5 di atas didapat hasil untuk kelas Eksperimen H0 ditolak atau data berdistribusi tidak normal, sedangkan untuk kelas kontrol H0 diterima atau data berdistribusi normal.Selanjutnya untuk menguji perbedaan rata-rata *N-Gain* kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kedua kelas, karena data salah satu kelas berdistribusi tidak normal, maka pengujian statistik selanjutnya menggunakan uji statistik *non-parametric* yaitu dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan taraf signifikansi α = 0,05.

Hasil uji signifikansi perbedaan rata-rata *N-Gain* kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari keseluruhan siswa dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*, disajikan pada Tabel6 sebagai berikut.

**Tabel 6**

**Data Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Data *N-Gain***

**Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Keseluruhan Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Z** | **Sig. (2-tailed)** | **H0** |
| -5,023 | 0,000 | ditolak |

Tabel6 di atas menyajikan data bahwa nilai probabilitas *sig*. *(2-tailed)* lebih kecil dari α = 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran *DL* lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Merujuk pada pendapat Hake (1999), bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang terjadi pada kedua kelas pembelajaran tersebut berada pada kategori sedang.

1. **Analisis Data Efikasi diri**
2. **Deskripsi Efikasi diri**

Berikut deskripsi efikasi diri siswa disajikan pada Tabel 7 berikut:

**Tabel 7**

**Data Deskripsi Efikasi diri Ditinjau dari Keseluruhan Siswa**

| **Pembelajaran** | **Nilai** | **N** | **Min.** | **Mak.** |  | **Sd** | **% Pencapaian** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *DL* | Pretes | 37 | 80.00 | 114.00 | 95.08 | 9.09 | 63.39 |
| Postes | 37 | 98.00 | 148.00 | 120.27 | 13.47 | 80.18 |
| *N-Gain* | 37 | 0.22 | 0.95 | 0.48 | 0.20 | 67.92 |
| Konvensional | Pretes | 37 | 70.00 | 112.00 | 92.95 | 9.55 | 61.96 |
| Postes | 37 | 72.00 | 130.00 | 103.00 | 12.81 | 67.28 |
| *N-Gain* | 37 | -0.04 | 0.50 | 0.18 | 0.16 | 25.88 |

\*Skor Maksimal Ideal = 150 \*\* % Pencapaian =

Berdasarkan informasi pada tabel diatas terdapat peningkatan rata-rata skor efikasi diri siswa yang memperoleh pembelajaran *DL* dengan *N-Gain* sebesar 0,48 dan peningkatan rata-rata skor efikasi diri siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional dengan *N-Gain* sebesar 0,14. Dengan merujuk pada pendapat Hake (1999), bahwa peningkatan efikasi diri yang terjadi pada kedua kelas pembelajaran tersebut berada pada kategori sedang untuk kelas eksperimen dan kategori rendah untuk kelas kontrol. Informasi tersebut juga nenujukan rata-rata peningkatan efikasi diri siswa yang memperoleh pembelajaran *DL*lebih tinggi dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

1. **Uji Normalitas dan Homogenitas Data Pretes Efikasi diri**

Hasil uji normalitas data pretes efiaksi diri siswa pada kedua kelas pembelajaran disajikan pada Tabel8 sebagai berikut.

**Tabel 8**

**Data Hasil Uji Normalitas Data Pretes Efikasi diri**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pembelajaran** | **N** | **Rata-rata** | ***Sig.***  ***(2-tailed)*** | **H0** |
| *DL* | 37 | 95,08 | 0,200 | Diterima |
| Konvensional | 37 | 92,94 | 0,200 | Diterima |

H0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan tabel 8 diatas maka H0 diterima atau data berdistribusi normal. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas data pretes efikasi diri siswa. Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel 9 sebagai berikut.

**Tabel 9**

**Data Hasil Uji Homogenitas Varians Data Pretes Efikasi diri**

| **Statistik Levene (F)** | ***df1*** | ***df2*** | ***Sig.*** | **H0** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0,159 | 1 | 72 | 0,692 | Diterima |

Tabel di atas menyajikan data bahwa varians kedua kelompok data pretest efikasi diri siswa pada kedua kelas pembelajaran homogen. Oleh karena itu, untuk menguji perbedaan rata-rata pretes efikasi diri siswa pada kedua kelas pembelajaran digunakan uji-*t* independen.

1. **Uji Perbedaan Rata-rata Data Pretes Efikasi diri**

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas didapat bahwa data pretes efikas diri siswa pada kedua kelas pembelajaran berdistribusi normal dan memiliki varians homogen.Maka untuk mengujiperbedaan rata-rata pretes efikasi diri siswa pada kedua kelas pembelajaran tersebut menggunakan uji-*t* independen. Hasil uji signifikansi perbedaan rata-rata pretest efikasi diri siswa dengan menggunakan uji-*t* independen disajikan pada tabel 10 sebagai berikut.

**Tabel 10**

**Data Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Data Pretes Efikasi diri**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pembelajaran** | **N** | **Rata-rata** | ***Sig.(2-tailed)*** | **H0** |
| *DL* | 37 | 95,08 | 0,328 | Diterima |
| Konvensional | 37 | 92,94 |

Tabel 10 di atas menyajikan data bahwa pada awal pembelajaran tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara efikasi diri siswa yang memperoleh pembelajaran *DL*dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

1. **Peningkatan Efikasi diri Siswa**

Pada bagian ini akan dilakukan uji perbedaan peningkatan (*N-Gain)*efikasi diri siswa pada kedua kelas pembelajaran. Sebelumdilakukan uji tersebut,terlebih dahuludilakukan uji prasyarat. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 11sebagai berikut.

**Tabel 11**

**Data Hasil Uji Normalitas Data *N-Gain*Efikasi diri**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pembelajaran** | **N** | **Rata-rata** | ***Sig.***  ***(2-tailed)*** | **H0** |
| *DL* | 37 | 0,48 | 0,027 | Ditolak |
| Konvensional | 37 | 0,18 | 0,008 | Ditolak |

Berdasarkan tabel 11 diatas dinyatakan bahwa data berdistribusi tidak normal. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi tidak norma, makan untuk menguji perbedaan rata-rata *N-Gain* efikasi diri siswa pada kedua kelas pembelajaran ditinjau dari keseluruhan siswa digunakan uji *non-parametric*, menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Hasilnya disajikan pada tabel 12 sebagai berikut.

**Tabel 12**

**Data Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Data *N-Gain*Efikasi diri**

**Ditinjau dari Keseluruhan Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Z** | **Sig. (2-tailed)** | **H0** |
| -5,397 | 0,000 | ditolak |

Tabel 12 di atas menyajikan data bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *N-Gain* efikasi diri siswa yang memperoleh pembelajaran *DL*dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan efiaksi diri siswa yang memperoleh pembelajaran *DL* lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Merujuk pada pendapat Hake (1999), bahwa peningkatan efikasi diri yang terjadi pada kelas dengan pembelajaran *DL*berada pada kategori sedang, sedangkan untuk kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional berada pada kategori rendah.

1. **Analisis korelasi antara Kemampuan Berpikir Kreatif dan Efikasi diri**

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan atara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan efikasi diri siswa. Adapun hasil perhitungan korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan efikasi diri siswa diambil dari data hasil postes yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 13**

**Korelasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Efikasi diri Siwa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | Berpikir Kreatif | Efikasi Diri |
| Berpikir Kreatif | Pearson Correlation | 1 | 0,628 |
| Sig. (2-tailed) |  | 0,000 |
| N | 74 | 74 |
| Efikasi Diri | Pearson Correlation | 0,628 | 1 |
| Sig. (2-tailed) | 0,000 |  |
| N | 74 | 74 |

Koefisien korelasi menunjukan hubungan yang kuat, dengan nilai signifikan yang kurang dari 0,05, maka H0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dengan efikasi diri siswa berkorelasi yang sangat kuat secara signifikan.

1. **Analisis Hasil Data Kualitatif**
2. **Analisis Hasil Observasi**

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini meliputi obeservasi aktivitas siswa yang mengkuti pembelajaran menggunakan model *discovery learning* (*DL*) dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvesional.

1. **Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Pembelajaran *DL***

**Tabel 14**

**Hasil observasi Aktivitas Siswa pada Pembelajaran *DL***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pertemuan ke-** | **Persentase (%)** | **Kategori** |
| 1 | 51,7 | Baik |
| 2 | 55,0 | Baik |
| 3 | 70,0 | Baik |
| 4 | 73,3 | Baik |
| 5 | 81,7 | Sangat Baik |
| 6 | 91,7 | Sangat Baik |
| 7 | 95,0 | Sangat Baik |
| **Rata-rata** | **74,0** | **Baik** |

Berdasarkan tabel 14 diatas terlihat aktivitas siswa pada pembelajaran *DL* disetiap pertemuan mengalami kenaikan. Hasil dari observasi menunjukan penilaian yang didapat dari aktivitas siswa berdasarkan nilai yang diberikan oleh observer pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, meski pada beberapa pertemuan awal seperti pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 siswa masih belum bisa menunjukan hasil yang diharapkan, tetapi pada beberapa pertemuan terakhir aktivitas siswa mengalami kenaikan, pencapaian ini menunjukan bahwa selama proses pembelajaran siswa pada kelas *DL* dapat mengukuti pembelajaran matematika dengan baik.

1. **Hasil Observsi Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Konvensional**

**Tabel 15**

**Hasil observasi Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Konvensional**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pertemuan ke-** | **Persentase (%)** | **Kategori** |
| 1 | 56,7 | Baik |
| 2 | 60,0 | Baik |
| 3 | 66,7 | Baik |
| 4 | 70,0 | Baik |
| 5 | 73,3 | Baik |
| 6 | 76,7 | Sangat Baik |
| 7 | 80,0 | Sangat Baik |
| **Rata-rata** | **69,0** | **Baik** |

Dari tabel 15 diatas menunjukan aktivitas siswa dengan pembelajaran konvensional mengalami kenaikan disetiap pertemuan. Berdasarkan tabel di atas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dengan pembelajaran konvensional di setiap perntemuannya cenderung sama. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran konvesional kurang memicu siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mereka pun kurang terpancing untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum meraka pahami mengenai materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran cenderung pasif, siswa hanya rajin mencatat atau menyalin dari penjelasan yang guru berikan, keninginan untuk menemukan dan mengembangkan konsep secara mandiri masih sangat kurang.

1. **Analisis Hasil Wawancara**

Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk menggali lebih jauh dari permasalahan yang dialami siswa ketika penelitan berlangsung, wawancara ini dilakukan terhadap beberaa siswa perwakilan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil wawancara tersebut:

**Tabel 16**

**Interpretasi Jawaban Siswa Terhadap Hasil Wawancara**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Pertanyaan** | **Jawaban siswa** |
| 1. | Apakah sebelumnya anda pernah mengalami pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* (*DL*)? | Seluruh siswa yang diwawancara dari kelas eksperimen, mereka memberikan jawaban yang sama, yakni mereka belum pernah mangalami pembelajaran matematika menggunakan *DL*. |
| 2. | Apakah pembelajaran yang dilakukan dapat membantu Anda dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan? | Siswa dari kelas dengan pembelajaran *DL* mereka menjawab sangat membantu karena dengan tahapan-tahapan yang ada pada LKK dapat membatu mereka dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan, merekan pun sangat senang ketika mereka dapat menemukan konsep dengan hasil kerja sendiri tanpa harus diberikan dulu contoh oleh guru. Sedangkan untuk kelas dengan pembelajaran konvensional mereka menyempaikan kurang membantu dalam menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan, karena mereka cenderung meniru kepada penyelesaian dan penjelasan dari contoh yang guru berikan. |
| 3. | Apa pendapat anda tentang berpikir kreatif matematis? | Jawaban siswa atas pertanyaan ini hampir semua sama, mereka menjawab bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang dapat menyelesaiakan permasalah matematik dengan cara yang berbeda dari yang lain, yang mengahasilkan ide-ide yang baru. |
| 4. | Apakah kemampuan berpikir kreatif matematik berguna dalam kehidupan sehari-hari? | Jawaban siswa dari kelas dengan pembelajaran *DL* untuk pertanyaan ini mereka mejawab sangat berguna ketika mereka menemukan masalah sehari-hari yang sesuai dengan materi yang telah mereka pelajari. Sedangkan untuk kelas dengan pembelajaran konvensional kebanyakan mereka memberikan jawaban masih bingung mengkaitkan kemampuan berpikir kreatif dengan masalah kehidupan sehari hari, lain halnya dengan jawaban siswa kelompok tinggi dengan pembelajaran konvensional mereka menjawab ada gunanya kemampuan berpikir kreatif dalan kehidupan sehari-hari. |
| 5. | Apakah ada hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dan efikasi diri anda? | ada siswa yang menjawab bahwa dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang mereka miliki maka efikasi diri yang mereka miliki juga mengalami penungkatan sehingga mereka merasa yakin dalam meyelesaikan permasalahan atau soal-soal yang diberikan. Tetapi ada juga yang menjawab mereka harus memiliki dulu efikasi diri yang kuat untuk menyelesaiakan permasalah yang diberikan sehingga nantinya kemampuan berpikir kreatifnya juga mengalami peningkatan. |
| 6 | Apakah hasil yang anda dapatkan merupakan hasil kerja keras yang anda lakukan sendiri? bagaimana efikasi diri yang sekarang anda rasakan setelah pembelajaran? | Siswa dengan pembelajaran *DL* secara umum menjawab hasil kerja sendiri, bahkan meraka tidak ragu untuk bertanya jika ada hal yang belum mereka ketahui atau belum mereka kuasai sehingga merasa efikasi diri mereka lebih meningkat dan lebih memahami efikasi diri yang mereka miliki, kayakinan dalam menyelesaika soal-soal yang diberikan pun jauh lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Berbeda dengan siswa kelas konvensioanl mereka masih mengandalkan orang lain ketika diminta menyelesaikan suatu permasalahan, dan mereka masih belum memahami mengenai efikasi diri mereka. |

1. **Pembahasan**

**1. Pembelajaran Menggunakan Model *Discovery Learning***

Penelitian ini menggunakan dua jenis model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *discovery learning*(*DL*) dan pembelajaran konvensional, masing-masing model pembelajaran diterapkan di dua kelas yang berbeda. Hasil penelitian memaparkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis dan efikasi diri siswa di dua kelas tersebut tidak terdapat perbedaan sebelum diberi perlakuan, namun setelah diberi perlakuan yang berbeda, hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran menggunakan model *DL* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan efikasi diri siswa, hal ini ditujukan dengan adannya peningkatan rerata skor postes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang belajar menggunakan *DL*lebih baik dari pada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensiona, begitu juga dengan efikasi diri siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena langkah-langkah yang terdapat membantu siswa untuk memperoleh atau menemukan pengetahuannya sendiri, hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suciawati (2016) yang menyimpulkan bahwa “pembelajaran dengan adanya proses penemuan terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa”. peran guru juga sangat penting ketika melaksanakan pembelajaran *DL*, baik sebagai fasilitator atau untuk mengarahkan siswa agar tidak keliru dalam memahami konsep yang dipelajari. Pemaparan diatas menunjukan bahwa pembelajaran *DL* terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan meningkatkan efikasi diri siswa dari pada pembelajaran menggunakan konvensional.

Hasil yang didapat dari penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran *DL* berperan dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Risnanowati (2010) dengan kesimpulan “pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematika siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran inkuiri lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

**2. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematissiswa yang memperoleh pembelajaran *DL* menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis lebih baik secara signifikan dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Artinya, selama proses pembelajaran dengan *DL*, segala komponen pendukungnya telah memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Pembelajaran dengan *DL* proses pembelajarannya membuat siswa jadi lebih aktif dan dinamis terutama pada kegiatan inti dari penerapan *DL* yang dimulai dari *similation* sampai dapa *generalization.* Seperti yang dipaparkan oleh Suherman (2001:179) “bahwa salah satu keunggulan metode penemuan adalah siswa aktif dalam kegiatan belajar dikarenakan siswa berpikir kritis dan menggunakan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir.

Hal yang dipaparkan diatas menunjukan bahwa aktivitas siswa dalam menyelesaikan malalah selama proses pembelajaran *DL* ternyata mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, sesuai dengan pendapat Russeffendi (1991:239)” bahwa kreativitas siswa akan tumbuh apabila dilatih melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahan masalah”.Berdasarkan uraian di atas, diperoleh kesimpulan bahwa penyebab peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran *DL*lebih baik dibanding siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Salah satu yang mempengaruhinya adalah perbedaan model atau startegi pembelajaran yang digunakan.

**4. Efikasi diri**

Berdasarkan hasil perhitungan skala efikasi diri siswa yang memperoleh pembelajaran *DL* menunjukkan peningkatan efikasi diri lebih baik secara signifikan dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Artinya, selama proses pembelajaran dengan *DL*, segala komponen pendukungnya telah memberikan kontribusi terhadap peningkatan efikasi diri siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan Wang (Suciawati, 2016) yang menyatakan “individu dengan konsep diri positif akan dapat membantu peningkatan prestasi siswa secara bersamaan. Individu dapat menilai hubungan dengan orang lain secara tepat dan akan menumbuhkan penyesuaian social yang baik”.

Pada penelitian ini kemampuan berpikir kreatif matematik siswa memiliki peran penting dalam menunjang efikasi diri sehingga siswa akan merasa lebih yakin dan percaya diri belajar matematika. Oleh karena itulah efikasi diri siswa yang menggunakan pembelajaran *DL* lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan yang dipaparkan oleh Schunk (1978) bahwa “siswa dengan efikasi diri yang rendah mungkin menghindari banyak tugasnya, khususnya tugas-tugas menantang, sedangkan siswa dengan efikasi diri yang tinggi mempunyai keinginan yang besar untuk mengerjakan tugas-tugasnya”. Pada pembelajaran dengan *DL* siswa terbiasa diberi rangsangan atau stimulus yang bisa meningkatkan efikasi dirinya. Hal inilah yang tampaknya menjadikan efikasi diri siswa yang memperoleh pembelajaran *DL* lebih baik dari efikasi diri siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

**5. korelasi antara Kemampuan Berpikir Kreatif dan Efikasi diri**

Seperti yang telah diungkapkan pada bagian sebelumnya bahwa korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan efikasi diri berkorelasi positif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses berpikir kreatif matematis yang telah berlangsung di kelas sebetulnya telah melatih siswa untuk mampu meningkatkan efikasi dirinya. Karena pada saat proses berpikir kreatif matematis, konsep-konsep matematika yang telah dimiliki dan dikonstruksi di dalamnya harus disertai pemahaman terhadap konsep matematis yang relevan, benar dan secara mendalam, pada saat itulah siswa dilatih untuk mencoba menyampaikan ide atau gagasan yang baru dengan kepercayaan diri serta keberanian untuk mengungkapkannya.

Korelasi yang positif dan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif matematis dengan efikasi diri siswa, baik pada pembelajaran *DL*, pembelajaran konvensional, ataupun tanpa meperhatikan perlakuan pembelajaran, sesuai dengan beberapa hasil penelitian terdahulu. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Kisti dan Fardana (2012) serta Nurhayati (2015), hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat korelasi positif dan signifikan antara efikasi dan kreativitas, sesuai dengan Mathisen dan Bronnick (2009), dimana mereka menyebutkan istilah *creative-self-efficacy*.

**6. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Model *Discovery Learning* dan Konvensional**

Aktivitas siswa dalam pembelajaran model *discovery learning* (*DL*) dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketujuh mengalami perubahan yang lebih baik. Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa pada kelas yang menggunakan *DL* menunjukan aktivitas yang yang leih baik dibandingkan dengan aktivitas siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa dalam arti siswa lebih aktif dan mendominasi kegiatan pembelajaran, siswa tidak sungkan untuk bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum mereka kuasai sampai mereka benar-benar puas dengan hasil yang mereka dapatkan dalam pembelajaran, dalam solusi dari masalah yang diberikan pun siswa menyelesaikanya dengan cara berkelompok dan saling bertukar pikiran dan pendapat untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang diberikan. Berbeda dengan aktivitas siswa pada kelas dengan pembelajaran konvensional kegiatan betanya pada kelas ini sangatlah kurang, siswa ada yang bertanya pun itu tak lepas dari guru yang memintanya untuk mengajukan pertanyaan, dalam pengerjaan soal latihan pun siswa cenderung berkerja sendiri tanpa ada interaksi lebih dengan orang lain maupun guru.

Hasil dari observasi dari aktivitas ini menunjukan bahwa pembelajaran yang dilakukan telah menciptakan kondisi siswa yang belajar secara aktif. Menurut Sriyono (Suciawati, 2016) “salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan mengaktifkan siswa dalam belajar”. Selama penelitan berlangsung keaktifan siswa pada kelas dengan pembelajaran *DL* ditunjukan dengan antusiasnya siswa mengikuti pembelajaran, mencari solusi dari permasalah yang diberikan membuat siswa dari tiap kelompoknya berlomba-lomba siapa yang paling dulu menemukan solusi dari permasalah yang diberikan, walaupun solusi yang didapat masih belum maksimal,

Respon siswa terhadap pembelajaran *DL* secara umum menunjukan respon yang baik, pembelajaran *DL* dirasakan lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pendapat ini mereka sampaikan karena pembelajaran dengan model *DL* ini baru mereka alami dan pemebelajaran ini sangat membantu siswa dalam menemukan konsep materi yang sedang dipelajari lewat sajian masalah yang diberikan. selain itu efikasi diri mereka juga lebih baik dalam menyelesaian tugas-tugas yang diberikan, ini karena pembelajaran model *DL* ini sangat membantu siswa menjadi lebih yakin dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan matematika.

Beberapa siswa beragumen bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis mereka berdampak pada efikasi diri mereka, mereka menyampaikan dengan kemampuan berpikir keratif matematis yang mereka miliki, menambah keyakinan diri mereka dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan.Tetapi ada juga bebarapa siswa yang sebaliknya, mereka menyampaikan bahwa efikasi diri merekalah yang berdampak pada kemampuam berpikir kreatif matematisnya, jadi sebelum mereka dapat menyelesaian persoalan yang diberikan mereka harus memiliki yakinan yang kuat mampu tidaknya menyelesaikan permasalahan matematika yang diberikan. Dari pemaparan tesebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis dan efikasi diri siswa saling berhubungan.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis penelitian yang telah di laksanakan di SMP Setia Bhakti Bandung pada tahun ajaran 2016/2017. Penelitian tersebut dilaksanakan di kelas VIII-A dengan pembelajaran *Discovery Learning*dan kelas VIII-B dengan pembelajaran konvensional. Adapun hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut; 1). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang belajar menggunakan pembelajaran *discovery learning*lebih baik dari pada yang menggunakan pembelajaran konvensional; 2). Efikasi diri siswa yang belajar menggunakan pembelajaran *discovery learning* lebih baik dari pada yang menggunakan pembelajaran konvensional; 3). Terdapat korelasi yang positif antara kemampuan berpikir kreatif matematis dengan efikasi diri siswa untuk kelas yang menggunakan pembelajaranmodel *discovery learning*dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bandura.A. (2006).*Guide for Constructing Self-efficacy Scales. Self -efficacy Beliefs of Adolescent, pp. 307-337.* (Online), (http://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/BanduraGuide2006.pdf),diakses 5 September 2016).

Cahyo, A.N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: Diva Press.

Departemen Pendidikan Nasional.(2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Depdiknas. Jakarta.

Gordah, E.K. (2009). *Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Pemecahan Masalah Matematis melalui* Pendekatan *Open-ended*.Bandung: SPs UPI.

Hake, R. (1999).*Analizing Change/Gain Score.*(Online), (http://www.physics.indiana.edu./-sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf).diakses25 November 2016.

Ismaimuza, D. (2008). *Pembelajaran Matematika dengan Konflik Kognitif.*Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika.FKIP Universitas Tadulako.

Khayati, N., dan Sarjana, S. (2015).Efikasi Diri dan Kreativitas Menciptakan Inovasi Guru.*Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.Volume 21.Nomor 3.Halaman 243 -262.

Kisti, H. H., dan Fardana, N.A. (2012). Hubungan antara self efficacy dan Kreativitas pada Siswa SMK.*Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*.Volume 1.Nomor 2. Halaman 52 – 58.

Risnanosanti.(2010). *KemampuanBerpikir Kreatif Matematis dan Self Efficacy terhadap Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam pembelajaran Inkuiri.*Desertasi, Unuversitas pendidikan Indonesia, Bandung.

Ruseffendi, E.T. (1991). *Penilaian Pendidikan dan Hasil Belajar Siswa Khususnya dalam Pengajaran Matematika*.Diktat Perkuliahan. IKIP Bandung: Tidak Dipublikasikan.

Suciawati, V. (2016).*Perbandingan Self Efficacy dan Kemampuan Bepikir Kreatif Matematik antara Siswa yang Memperoleh Pembelajaran Penemuan dan Penemuan Terbimbing*.Tesis.Bandung UNPAS.

Sugiyono, (2013).*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, E. dkk (2003).*Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia

Schunck, D.H. (1987). Peer Modela and Children’s Behavior Change. Review of Educational Research, 57. (Online) (<http://www.eric.ed.gov/ERICWebProtal/recordDetail?accno=EJ369709>), diakses 6 April 2017.