

ABSTRAK

IrwanS.N:Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self-Efficacy* Siswa SMK

Nilai matematika yang rendah salah satu penyebabnya adalah rendahnya berpikir kreatif pada siswa. Kurangnya berpikir kreatif pada siswa bisa disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang tidak efektif, model pembelajaran yang kurang tepat sehingga tujuan pembelajarannya tidak tercapai. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang tepat sehingga kegiatan pembelajaran akan efektif dan kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi meningkat. Adapun salah satu alternatif pembelajaran yang diharapkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa yaitu model pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan geogebra. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SMK yang memperoleh pembelajaran interaktif berbantuan geogebra lebih tinggi daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional, 2) mengetahui apakah peningkatan *self-efficacy* siswa SMK yang memperoleh pembelajaran media interaktif berbantuan geogebra lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran konvensional, 3) mengetahui apakah efektivitas media interaktif berbantuan geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa SMK untuk belajar matematika, dari pada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Pasundan 4 Bandung dengan sampelnya siswa kelas X SMK Pasundan 4 Bandung yang dipilih secara acak menurut kelas. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes dan skalasikap. Tes diujicobakan terlebih dahulu. Dari hasil uji coba soal-soal tidak sekaligus semuanya berkategori baik, oleh karena itu soal-soal yang tidak memenuhi syarat telah dikoreksi kembali sehingga layak dijadikan instrument penelitian. Analisis data hasil penelitian menggunakan program *IBM SPSS Statistic 17.0 for Windows*. Berdasarkan analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa: 1) Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran media interaktif berbantuan geogebra lebih tinggi dari pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, 2) peningkatan *Self-efficacy* siswa yang menggunakan pembelajaran media interaktif berbantuan geogebra lebih baik dari pada *self-efficacy* siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, 3) pembelajaran media interaktif berbantuan geogebra memiliki efektivitas besar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, *Self-efficacy*, Media Interaktif Berbantuan Geogebra