

**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
DITINJAU DARI *SELF-EFFICACY* DALAM MATERI
LINGKARAN PADA SISWA SMP**

Nora Noviyanti¹, Marhadi Saputro², Yudi Darma³
^{1,2,3}Pendidikan Matematika, Pendidikan MIPA dan Teknologi,
Universitas PGRI Pontianak,
¹noranoviyanti428@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the relationship between students' mathematical self-efficacy and mathematical creative thinking ability on circle material at junior high school level. This research is a qualitative research and the method used in this research is descriptive method. The form of research used in this research is a case study. The setting of this research was conducted at SMP Negeri 1 Sungai Kakap. The subjects of this research were students of class VIII C SMP Negeri 1 Sungai Kakap who had studied circle material. The interviewed subjects consisted of 9 students based on high, medium, and low self-efficacy categories. The instruments used were self-efficacy questionnaire, mathematical creative thinking ability test, and interview. The data were analyzed qualitatively with the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. From the results of this study, it is concluded that students with high self-efficacy category have been able to solve the circle story problems appropriately and in accordance with the indicators of mathematical creative thinking ability. Students with moderate self-efficacy category are able to solve the circle story problems less precisely and correctly so that they have not been able to fulfill the three indicators of mathematical creative thinking ability. Students with low self-efficacy category are only able to provide one correct and appropriate answer in solving the Circle story problem, while other indicators of mathematical creative thinking ability cannot be completed correctly.

Keywords: mathematical creative thinking ability, self-efficacy, circle material

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara *self-efficacy* matematika siswa dengan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi lingkaran ditingkat SMP. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Latar dari penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sungai Kakap. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sungai Kakap yang telah mempelajari materi lingkaran. Subjek yang diwawancarai terdiri dari 9 siswa berdasarkan kategori *self-efficacy* tinggi, sedang, dan rendah. Instrumen yang digunakan adalah angket *self-efficacy*, tes kemampuan berpikir kreatif matematis, dan wawancara. Data dianalisis secara kualitatif dengan tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa siswa

dengan kategori *self-efficacy* tinggi telah mampu menyelesaikan soal cerita Lingkaran dengan tepat dan sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Siswa dengan kategori *self-efficacy* sedang mampu menyelesaikan soal cerita Lingkaran dengan kurang tepat dan benar sehingga belum mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Siswa dengan kategori *self-efficacy* rendah hanya mampu memberikan satu jawaban yang benar dan tepat dalam menyelesaikan soal cerita Lingkaran, sedangkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang lain tidak dapat diselesaikan dengan benar.

Kata Kunci: kemampuan berpikir kreatif matematis, *self-efficacy*, materi lingkaran

A. Pendahuluan

Berpikir adalah sebuah aktivitas mental yang sedang berlangsung dalam proses berpikir tentang suatu hal. Perlu kita ketahui bahwa dalam pembelajaran matematika dimana salah satunya yakni siswa diarahkan untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal. Muda dkk (2022) mengemukakan berpikir kreatif merupakan Kompetensi tingkat tinggi yang menjadi kelanjutan kompetensi dasar, dimana berpikir kreatif dapat memiliki arti yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan, arus pemikiran lancar, menghasilkan gagasan yang beragam, arah pemikiran yang berbeda, memberikan jawaban yang tidak lazim, serta mengembangkan, menambah, memperkaya, dan memperluas suatu gagasan. Berpikir kreatif dalam matematika merupakan petunjuk dalam menyelesaikan masalah matematis termasuk

menemukan dan memecahkan masalah. Dimana dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menggali pengetahuan siswanya agar kreatif dalam menyelesaikan setiap masalah yang diberikan. Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu membuat siswa-siswanya menjadi pribadi yang kompeten, tidak sebatas membuat siswa tahu dan mengerti saja melainkan bisa membuat siswa menjadi pribadi yang kreatif (Sutrimo dkk., 2019).

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang memungkinkan orang untuk menggunakan data dan informasi yang mereka miliki untuk menemukan solusi masalah dari berbagai sudut pandang (Florentina dan Leonard, 2017). Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif matematis juga sangat penting (Pangestu dan Yunianta, 2019). Sangat penting bagi siswa

untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif karena akan sangat membantu mereka dalam menemukan masalah mereka sendiri dan menggunakan imajinasinya untuk menyelesaikan dan mengemukakan ide-ide maupun kemungkinan solusi untuk masalah yang mereka hadapi setiap hari. Untuk itu, maka kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa dalam menyelesaikan masalah (Basir, 2019). Jadi, kita dapat mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memungkinkan kita menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah, khususnya masalah terbuka, yang memberi siswa kesempatan untuk menafsirkan masalah dan menghasilkan ide-ide baru yang tidak biasa.

Kurikulum merdeka akan meningkatkan kreativitas dan sifat positif siswa, membantu mereka lebih percaya diri menghadapi tantangan di masa depan (Muliardi, 2023). Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Keterampilan berfikir kreatif dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika salah satunya melalui materi lingkaran. Berpikir kreatif dalam matematika dengan materi lingkaran

dapat menggambarkan pendekatan yang lebih holistik terhadap pembelajaran matematika, dimana pada materi lingkaran guru dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam memahami konsep lingkaran dengan memberikan tantangan, masalah terbuka, atau situasi dunia nyata yang melibatkan lingkaran. Materi lingkaran kelas VIII adalah topik yang penting dalam kurikulum matematika pada tingkat tersebut. Lingkaran melibatkan konsep geometri yang kompleks, seperti jari-jari, diameter, keliling, dan luas.

Siswa memiliki kemampuan afektif salah satunya adalah kemandirian, mereka dapat menguasai kemampuan berpikir kreatif matematis ini dengan baik. Aspek afektif sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah. *Self-efficacy* atau kemampuan diri adalah salah satu aspek afektif tersebut. *Self-efficacy* ialah keyakinan yang harus dimiliki siswa untuk dapat berhasil dalam proses pembelajaran (Rahmi dkk., 2017). Persepsi seseorang atas kemampuan mereka untuk mengatur dan mengimplementasikan tindakan atau penilaian mereka atas kemampuan

mereka untuk melakukan tugas untuk suatu tujuan dan menghasilkan sesuatu disebut *self-efficacy* (Ratnaningsih, 2017).

Pembelajaran matematika pada saat ini masih sering ditemui siswa yang belum terbiasa dalam mengemukakan pendapat mereka masing-masing sehingga mereka terpaku pada apa yang mereka dengar dari seorang guru dan mereka belum berani dalam memberikan gagasan yang ada dalam pikiran mereka masing-masing. Sejalan dengan penelitian (Rajab dkk., 2022) mengatakan faktanya, contoh soal yang diberikan guru membatasi kemampuan berpikir siswa. Siswa lebih suka menyelesaikan soal yang lebih mudah dan sama dengan contoh yang diberikan oleh guru. berbeda ketika mereka dihadapkan pada soal yang lebih sulit, siswa merasa tidak mampu menyelesaikan tugas, mereka cenderung bergantung pada arahan guru. Akibatnya, kemampuan berpikir kreatif siswa kurang berkembang.

Diperoleh informasi juga kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika pada saat ini masih kurang karena siswa masih sulit untuk menuliskan apa yang diketahui, apa

yang ditanyakan, cara menyelesaikan soal dan kesimpulan pada penyelesaian soal. Kebanyakan siswa masih belum bisa memahami maksud dari soal sehingga siswa sulit untuk mengerjakannya atau bahkan mereka menyontek pekerjaan soal dari temannya. Hal ini diperkuat dari pra observasi pada metri lingkaran. Dapat diketahui pula bahwa belum adanya tes analisis kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari *self-efficacy* yang dapat membantu proses belajar mengajar. Jadi perlu adanya landasan lebih lanjut bagaimana berpikir kreatif matematis jika dilihat dari pengklasifikasian kajian *self-efficacy*. Jika dilihat dari hasil pekerjaan ada siswa yang sudah paham, tetapi kebanyakan siswa mengalami kesulitan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2017:1-2), metode penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* atau interpretif, adalah metode penelitian kualitatif naturalistik yang prosesnya bersifat induktif, data yang diperoleh adalah

data kualitatif, yang masih perlu diberi interpretasi sehingga dipahami maknanya. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan harapan agar dapat mengetahui lebih cermat kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari *self-efficacy* dalam materi lingkaran. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sungai Kakap. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kreatif matematis, wawancara, dan angket *self-efficacy*.

Instrumen tes digunakan untuk memperoleh data hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk essay. Instrumen tes terdiri dari 3 soal essay materi lingkaran. Dengan 3 indikator dari masing-masing soal yaitu *Fluency* (soal nomor 1), *Flexibility* (soal nomor 2), *Novelty* (soal nomor 3).

Instrumen wawancara yang dilakukan pada penelitian ini merupakan tindak lanjut setelah dilaksanakan tes. Wawancara dalam penelitian ini berperan dalam mengkonfirmasi hal-hal yang terjadi berdasarkan hasil tes, untuk

mengetahui lebih jauh cara siswa dalam menyelesaikan soal kemampuan berpikir kreatif pada materi lingkaran. Instrumen angket dilakukan untuk memperoleh data mengenai *self-efficacy* siswa pada proses pembelajaran.

Angket dilakukan untuk memperoleh data mengenai *self-efficacy* siswa pada proses pembelajaran. Data *self-efficacy* berupa skor dan pernyataan-pernyataan yang dibuat sesuai dengan indikator *self-efficacy*. Angket ini diberikan kepada responden berupa lembaran berbentuk *check-list* yang berisi pernyataan untuk diberikan pada kolom jawaban yang akan dipilihnya. Skala yang digunakan untuk angket ini adalah skala likert, yang terdiri dari empat pilihan Jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Angket dibagikan kepada siswa sebelum mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis.

Data dianalisis secara kualitatif dengan tahap *Data collection* (pengumpulan data), data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari *self-efficacy* dalam materi lingkaran pada siswa SMP. Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII C di SMP Negeri 1 Sungai Kakap yang berjumlah 26 orang siswa. Pelaksanaan angket dilakukan pada hari Selasa tanggal 3 September 2024 untuk memperoleh hasil angket *self-efficacy* tingkat tinggi, sedang, dan rendah.

Pelaksanaan tes soal kemampuan berpikir kreatif dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 6 September 2024, dengan materi yang disajikan pada tes soal kemampuan berpikir kreatif yaitu materi lingkaran, yang dimana tes tersebut terdiri dari 3 soal. Pada setiap soal tersebut sudah memenuhi setiap indikator yang ingin di capai dari kemampuan berpikir kreatif matematis. Sebelum siswa mengerjakan tes soal kemampuan berpikir kreatif matematis, peneliti memberitahukan kepada siswa untuk mengerjakan soal sebisa mungkin sesuai dengan kemampuan pemahaman masing-masing.

Pelaksanaan wawancara dilakukan pada hari Selasa, tanggal 10 September 2024. Subjek penelitian

yang akan di wawancara dipilih melalui purposive sampling dari 26 siswa. Maka akan dipilih 9 orang siswa yang akan di wawancara berdasarkan hasil angket *self-efficacy*. Subjek tersebut terdiri dari 3 siswa memiliki *self-efficacy* tinggi, 3 siswa memiliki *self-efficacy* sedang, dan 3 siswa memiliki *self-efficacy* rendah.

1. Data Hasil Angket *Self-Efficacy*

Setelah melaksanakan penelitian di dapatkan hasil dari angket *self-efficacy* yang diperoleh dari 26 siswa, dimana yang memperoleh skor terendah yaitu 57 dan skor tertinggi yaitu 86. Perolehan skor pada setiap jawaban sudah disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan. Hasil dari angket tersebut diperoleh dari perhitungan menggunakan skala likert, sehingga jumlah dari skor akhir siswa dapat diperoleh.

Dari tes angket *self-efficacy* yang telah diberikan kepada 26 siswa, dengan demikian terdapat 4 siswa dengan kategori tinggi, 4 siswa dengan kategori sedang, dan 18 siswa dengan kategori rendah. Dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Tingkat Kemampuan Siswa Angket *Self-Efficacy*

Kategori	Kriteria Nilai	Jumlah Siswa
Tinggi	$X \geq 77,2227$	4
Sedang	$63,3158 \leq X < 77,2227$	18
Rendah	$X < 63,3158$	4

2. Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Setelah melaksanakan penelitian tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang diperoleh dari 26 siswa didapatkan hasil, dimana yang memperoleh skor terendah yaitu 8,33 dan skor tertinggi yaitu 100. Diperolehnya skor pada setiap jawaban sudah disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan.

Dari jumlah 26 siswa yang telah melaksanakan tes kemampuan berpikir kreatif matematis maka, diperoleh 3 siswa dengan kategori tinggi, 19 siswa dengan kategori sedang, dan 4 siswa dengan kategori rendah. Perolehan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Kategori	Kriteria Nilai	Jumlah Siswa
Tinggi	$X \geq 91,18$	3
Sedang	$41,51 \leq X < 91,18$	19
Rendah	$X < 41,51$	4

Setelah data dikumpulkan dan diproses, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data sesuai dengan proses analisis sebelumnya. Analisis data hasil tes ini dilakukan secara kualitatif, sehingga hasilnya disajikan dalam bentuk narasi yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa dipilih berdasarkan hasil angket *self-efficacy*, yang diklasifikasikan menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang akan diwawancarai dengan kategori tinggi yaitu (A2, A4, A10), kategori sedang yaitu (A16, A19, A26), dan dengan kategori rendah yaitu (A3, A12, A13), dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3 Sumber Data Penelitian

No	Kelompok <i>Self-Efficacy</i>	Skor Tes	Kode Siswa
1	Tinggi	100	A2
2	Tinggi	100	A4
3	Tinggi	100	A10
4	Sedang	66,67	A16
5	Sedang	75	A19
6	Sedang	83,33	A26
7	Rendah	16,67	A3
8	Rendah	16,67	A12
9	Rendah	8,33	A13

1. Pembahasan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Subjek Dengan *Self-Efficacy* Kategori Tinggi.

Subjek yang memiliki *self-efficacy* tinggi (A2, A4, dan A10) menunjukkan bahwa, dalam menyelesaikan soal cerita

Lingkaran memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang tinggi pada indikator kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Hal ini sejalan dengan (Tuzzahra dkk., 2023) semakin tinggi *self-efficacy* siswa maka akan semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif matematik.

Subjek A2, A4, dan A10 mampu memberikan dua jawaban atau lebih dan benar sehingga mereka termasuk memenuhi indikator kefasihan (*fluency*). Mereka dapat memberikan jawaban lebih dari satu cara yang berbeda dan benar sehingga mereka termasuk memenuhi indikator fleksibilitas (*flexibility*). Mereka dapat memberikan jawaban dengan caranya sendiri dan benar sehingga mereka termasuk memenuhi indikator kebaruan (*novelty*).

Dari apa yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sungai Kakap dengan kategori *self-efficacy* tinggi telah mampu menyelesaikan soal cerita Lingkaran dengan tepat dan sesuai

dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.

2. Pembahasan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Subjek Dengan *Self-Efficacy* Kategori Sedang.

Subjek yang memiliki *self-efficacy* sedang (A16, A19, dan A26) menunjukkan bahwa, dalam menyelesaikan soal cerita Lingkaran memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang sedang pada indikator kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Mereka bisa menjawab soal-soal namun bebarapa kurang tepat dalam penyelesaiannya sesuai yang diinginkan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan Putri dan Awalludin (2024), yang mengatakan bahwa peserta didik yang memiliki *self-efficacy* sedang lebih percaya diri pula meskipun jawabannya belum tepat.

Subjek A19 dan A26 mampu memberikan dua jawaban atau lebih dan benar sehingga mereka termasuk memenuhi indikator kefasihan (*fluency*). Mereka dapat memberikan jawaban lebih dari satu cara yang berbeda dan benar sehingga mereka termasuk memenuhi indikator fleksibilitas

(*flexibility*). Namun mereka memberikan jawaban dengan cara yang sudah sering digunakan dan memberikan jawaban dengan cara sendiri tetapi tidak dapat dipahami sehingga jawaban mereka kurang tepat maka mereka belum memenuhi indikator kebaruan (*novelty*). Sedangkan subjek A16 mampu memberikan dua jawaban dengan salah satu jawaban yang kurang tepat sehingga termasuk memenuhi indikator kefasihan (*fluency*). Memberikan jawaban dengan caranya sendiri dan benar sehingga termasuk memenuhi indikator kebaruan (*novelty*). Namun memberikan jawaban dengan satu cara dan terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah maka subjek belum memenuhi indikator fleksibilitas (*flexibility*).

Dari apa yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sungai Kakap dengan kategori *self-efficacy* sedang mampu menyelesaikan soal cerita Lingkaran dengan kurang tepat dan benar sehingga belum mampu memenuhi ketiga indikator

kemampuan berpikir kreatif matematis.

3. Pembahasan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Subjek Dengan *Self-Efficacy* Kategori Rendah.

Subjek yang memiliki *self-efficacy* rendah (A3, A12, dan A13) menunjukkan bahwa, dalam menyelesaikan soal cerita Lingkaran memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang rendah, pada indikator kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Mereka tidak bisa menyelesaikan soal-soal dengan benar sesuai apa yang diinginkan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan Putri dan Awalludin (2024), yang mengatakan bahwa peserta didik yang memiliki *self-efficacy* rendah merasa bahwa dirinya tidak mampu menyelesaikan soal karena dianggap soal tersebut terlalu sulit dan melanjutkan pengerjaan soal.

Subjek A3 dan A12 mampu memberikan satu jawaban yang benar dan tepat sehingga mereka termasuk memenuhi indikator kefasihan (*fluency*). Tidak memberikan jawaban atau memberikan jawaban dengan cara atau lebih tapi salah sehingga

mereka tidak memenuhi indikator fleksibilitas (*flexibility*). Tidak memberikan jawaban atau cara penyelesaian sehingga mereka tidak memenuhi indikator kebaruan (*novelty*). Sedangkan subjek A13 memberikan satu jawaban yang belum selesai sehingga tidak memenuhi indikator kefasihan (*fluency*). Tidak memberikan jawaban atau memberikan jawaban dengan cara atau lebih tapi salah sehingga mereka tidak memenuhi indikator fleksibilitas (*flexibility*). Tidak memberikan jawaban atau cara penyelesaian sehingga mereka tidak memenuhi indikator kebaruan (*novelty*).

Dari apa yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sungai Kakap dengan kategori *self-efficacy* rendah hanya mampu memberikan satu jawaban yang benar dan tepat dalam menyelesaikan soal cerita Lingkaran, sedangkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang lain tidak dapat di selesaikan dengan benar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suciawati (2019), dalam penelitiannya yang

berjudul “Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa”, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara *self efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa. Semakin tinggi *Self efficacy* siswa maka akan Semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif matematik. Semakin tinggi *self efficacy* seseorang maka akan semakin besar dan gigih pula usaha yang dilakukan ketika dihadapkan dengan kesulitan, individu yang memiliki *self efficacy* tinggi akan lebih mampu berpikir logis, analistis, sistematis, kritis dan kreatif, begitupun sebaliknya.

Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulansari dkk., 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan *Self Efficacy* Siswa SMP Terhadap Soal Persamaan Garis Lurus”. Yang menyatakan bahwa dengan persentase kemampuan berpikir kreatif matematis mencapai 69%, *Self efficacy* matematis siswa SMP terhadap soal persamaan garis lurus dalam kategori yang sebagian besar sudah bagus. Hal ini

berdasarkan hasil persentase *self efficacy* mencapai 61%, dan *Self efficacy* matematis siswa yang memiliki keyakinan akan berhasil dalam menyelesaikan soal mempengaruhi tingkat berpikir kreatif matematis siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis data pada hasil kerja tes dan wawancara terhadap subjek penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dengan *Self-Efficacy* Kategori Tinggi

Siswa dengan kategori *self-efficacy* tinggi telah mampu menyelesaikan soal cerita Lingkaran dengan tepat dan sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dengan *Self-Efficacy* Kategori Sedang

Siswa dengan kategori *self-efficacy* sedang mampu menyelesaikan soal cerita Lingkaran dengan kurang tepat dan benar sehingga belum mampu memenuhi ketiga

indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dengan *Self-Efficacy* Kategori Rendah

Siswa dengan kategori *self-efficacy* rendah hanya mampu memberikan satu jawaban yang benar dan tepat dalam menyelesaikan soal cerita Lingkaran, sedangkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang lain tidak dapat di selesaikan dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Basir, M. A. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Matriks Ditinjau Dari *Self-Efficacy*. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (Jp3m)*, 2(2), 97-111.
- Florentina, N., & Leonard, L. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Muda, F. M., Uskono, I. V., Jagom, Y. O., Lakapu, M., & Leton, S. I. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP PADA MATERI BANGUN DATAR. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, 4(1), 23-29.

- Muliardi, M. (2023). Mengembangkan Kreativitas Dan Karakter Bangsa Melalui Kurikulum Merdeka Di Madrasah. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 2(1), 1-12.
- Pangestu, N. S., & Yunianta, T. N. (2019). Proses berpikir kreatif matematis siswa extrovert dan introvert SMP kelas VIII berdasarkan tahapan wallas. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 215-226
- Putri, R. A., & Awalludin, S. A. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS DITINJAU DARI SELF EFFICACY DALAM MENYELESAIKAN SOAL BERBASIS LITERASI DAN NUMERASI. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 10(1), 51-64.
- Rahmi, S., Nadia, R., Hasibah, B., & Hidayat, W. (2017). The relation between self-efficacy toward math with the math communication competence. *Infinity Journal*, 6(2), 177-182.
- Rajab, S. R., Afandi, A., & Hamid, H. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1).
- Ratnaningsih, N. (2017). The analysis of mathematical creative thinking skills and self-efficacy og high students built through implementation of proble based learning and discovery learning. *JPMI (Jurnal Pendidik. Mat. Indones.)*, 2017, doi: 10.26737/jpmi.v2i2. 219.
- Suciawati, V. (2019). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa. *Jurnal Didactical Mathematics*, 2(1), 17-22.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutrimo, S., Kamid, K., & Saharudin, S. (2019). Lkpd Bermuatan Inquiry Dan Budaya Jambi: Efektivitas Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Indomath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 29-36.
- Tuzzahra, R., Haji, S., & Susanta, A. (2023). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika SMA. *Didactical Mathematics*, 5(1), 11-19.
- Wulansari, W., Suganda, A. I., & Fitriana, A. Y. (2019). Hubungan self-efficacy terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa SMP pada materi bangun datar segitiga dan segiempat. *Journal On Education*, 1(3), 422-428.