

BAB II

TINJAUAN PUSTKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kreativitas Matematis Siswa

a. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan yang harus dimiliki siswa khususnya sekolah tingkat menengah agar dapat beradaptasi dengan dunia yang semakin maju dan berkembang. Salah satu keterampilan abad 21 adalah keterampilan belajar dan berinovasi yang meliputi berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi. Aspek dari keterampilan belajar dan berinovasi tersebut dikenal dengan sebutan 4C yaitu *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* (Umam & Jiddiyah, 2021). Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah mengenai aspek kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Menurut Johnson dalam (Darwanto, 2019) berpikir kreatif diartikan sebagai sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, menyampaikan kemungkinan dan gagasan yang baru, serta membuka sudut pandang yang menakjubkan. Sejalan dengan hal itu, Munandar dalam (Darwanto, 2019) berpendapat bahwa berpikir kreatif yaitu memberikan kemungkinan-kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian.

Kemampuan berpikir kreatif termuat dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran matematika serta sesuai dengan visi matematika yaitu mengasah kemampuan berpikir yang logis, sistematis, kritis, kreatif, dan cermat, serta berpikir objektif dalam kehidupan sehari-hari guna mampu menghadapi masa depan yang selalu berubah (Roswati & Arhasy, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif matematis adalah kegiatan yang berkaitan dengan penyelesaian masalah matematika dengan mempertimbangkan berbagai gagasan dari berbagai sudut pandang untuk menghasilkan solusi yang logis, sistematis, baru, unik, dan berbeda dengan yang lain.

b. Indikator kemampuan kreatif siswa

Menurut Husen dan Suparman dalam (Harianja, Elindra, & Siregar, 2020) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dalam pembelajaran terdiri dari aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), dan keterampilan berpikir memerinci (*elaboration*). Menurut Anwar dalam (Wulandari, Mawardi, & Wardani, 2019) mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu melalui 4 unsur antara lain: *fluency* (kefasihan), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian). Selaras dengan pendapat tersebut, Andiyana dalam (Darwanto, 2019) melakukan penelitian dengan menggunakan empat indikator kemampuan berpikir kreatif, meliputi: kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Menurut Silver dalam (Mulyaningsih & Ratu, 2018) dijelaskan bahwa terdapat 3 indikator yang umumnya digunakan dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator kemampuan berpikir menurut Silver dalam (Mulyaningsih & Ratu, 2018), karena indikator tersebut lebih singkat dan jelas serta indikator yang sering digunakan dalam penelitian lain yang serupa.

Adapun penjelasan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan dalam tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1 Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Silver

Komponen Berpikir Kreatif Matematis	Kemampuan Siswa
Kefasihan	Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai alternatif solusi dan jawaban.
Fleksibilitas	Siswa dapat memecahkan masalah dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara lain. Siswa mendiskusikan berbagai metode penyelesaian
Kebaruan	Siswa memeriksa jawaban dengan beberapa metode penyelesaian atau jawaban, kemudian membuat soulsi lainnya yang berbeda atau unik dari siswa lain

Sumber : (Mulyaningsih & Ratu, 2018)

Menurut siswono dalam (Napfiah, 2018) menyebutkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif dibagi menjadi lima tingkatan yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), dan tingkat 0 (tidak kreatif). Pengkategorian tersebut dijelaskan pada Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) yang dapat dilihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut.

Tabel 2.2 Tingkatan Berpikir Kreatif dan Karakteristiknya

Tingkat	Karakteristik
Tingkat 4 (Sangat Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan atau kebaruan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
Tingkat 3 (Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan atau kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
Tingkat 2 (Cukup Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kebaruan atau fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
Tingkat 1	Siswa mampu menunjukkan kefasihan

Tingkat	Karakteristik
(Kurang Kreatif)	dalam memecahkan masalah
Tingkat 0 (Tidak Kreatif)	Siswa tidak mampu menunjukkan ketiga aspek indikator dalam berpikir kreatif.

2. *Self efficacy*

a. Pengertian *self efficacy*

Keberhasilan belajar seseorang dipengaruhi oleh kemampuan dalam ranah afektif, salah satunya adalah *self efficacy*. Hasil pembelajaran dapat dicapai lebih optimal jika individu mempunyai minat pada mata pelajaran tersebut. Keyakinan dan kemampuannya adalah energi positif yang dapat memicu pencapaian hasil belajar yang lebih baik dan lebih optimal (Hendriana & Kadarisma, 2019).

Self efficacy merupakan salah satu ranah afektif yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis. Menurut Bandura pengertian *self efficacy* adalah sebuah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengatur dan melaksanakan berbagai tindakan untuk mencapai hasil yang ditetapkan. Maddux dalam mengemukakan bahwa *self efficacy* menentukan pilihan tindakan seseorang, upaya yang dikeluarkan, kegigihan seseorang dalam menghadapi kesulitan, dan pengalaman emosional (afektif) pada diri seseorang (Hendriana & Kadarisma, 2019). Menurut Nahdi dalam (Nurani, Riyadi, & Subanti) juga menyatakan *self efficacy* adalah keyakinan atau kepercayaan seseorang terhadap kekuatan diri (percaya diri) dalam mengerjakan atau menyelesaikan suatu masalah tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* adalah salah satu kemampuan di ranah afektif yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. *Self efficacy* merupakan suatu keyakinan seseorang bahwa dirinya mampu dalam mengatur dan menyelesaikan masalah yang dipilihnya dengan hasil yang ditargetkan.

b. Indikator *self efficacy*

Menurut Bandura dalam (Imaroh, Umah, & Asriningsih, 2021), indikator *self efficacy* terdiri dari tiga dimensi yaitu dimensi *Level/ Magnitude*, dimensi *Strength*, dan dimensi *Generality*.

Selain indikator diatas, menurut Hendriana & Kadarisma (2019) terdapat indikator lain tentang *self efficacy*, sebagai berikut.

- 1) Berpandangan optimis dalam mengerjakan pelajaran dan tugas
- 2) Seberapa besar minat terhadap pelajaran dan tugas
- 3) Mengembangkan kemampuan matematik
- 4) Membuat renacana dalam menyelesaikan tugas

Indikator *self efficacy* juga di jabarkan oleh Brown dalam (Hasanah, Dewi, & Rosyida, 2019) yang mengacu pada 3 dimensi *self efficacy* yaitu dimensi *level*, dimensi *generality*, dan dimensi *streght*. Penjabaran indikator tersebut sebagai berikut.

- 1) Yakin dapat menyelesaikan tugas tertentu
- 2) Yakin dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas
- 3) Yakin bahwa dirinya mampu berusaha dengan keras, gigih, dan tekun.
- 4) Yakin bahwa dirinya mampu menghadapi hambatan dan kesulitan
- 5) Yakin bahwa dirinya dapat menyelesaikan tugas yang memiliki range yang umum maupun spesifik.

Berdasarkan beberapa indikator yang telah dipaparkan diatas, indikator *self efficacy* yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator menurut Bandura. Pemilihan indikator ini disebabkan karena indikatornya lebih jelas dan terperinci serta mudah dipahami sehingga memudahkan peneliti saat observasi. Penurunan indikator *self efficacy* dijelaskan pada tabel 2.3 sebagai berikut.

Tabel 2.3 Dimensi Self Efficacy

Dimensi	Indikator	Deskripsi
Magnitude/ Level	Berkaitan dengan ketergantungan keyakinan individu pada tingkat kesulitan soal matematika.	Siswa mempunyai rasa optimis agar mampu menyelesaikan tugas maupun soal matematika dengan idenya sendiri
		Siswa merasa yakin dan sanggup dalam menyelesaikan tugas maupun soal matematika dengan berbagai cara
		Siswa memiliki minat untuk menyelesaikan tugas maupun soal matematika secara mandiri
Strength	Berkaitan dengan tingkat kekuatan individu terhadap keyakinannya dalam melaksanakan soal matematika	Siswa memiliki rasa yakin mengenai kemampuan yang ada dalam dirinya untuk dapat menyelesaikan masalah matematika dengan berbagai cara
		Siswa mempunyai komitmen dalam menyelesaikan tugas maupun soal matematika dengan caranya sendiri
Generality	Berkaitan dengan kemampuan individu mentransfer keyakinannya pada suatu tugas ke berbagai macam tugas yang lain	Siswa mempunyai keyakinan menyelesaikan permasalahan tidak terbatas pada kondisi atau situasi tertentu saja
		Siswa memiliki sikap positif dalam menyikapi soal matematika dengan kreativitasnya
		Siswa menggunakan pengalaman belajar untuk dapat menyelesaikan soal matematika

c. Fungsi *self efficacy*

Menurut Hjelle dan Ziegler dalam (Ahriana, Yani, & Ma'ruf, 2016) mengemukakan *self efficacy* memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

- 1) Menentukan pilihan tingkah laku yaitu kecenderungan seseorang untuk memilih tugas yang dia yakini dapat ia selesaikan dengan baik dan menghindari tugas yang dianggapnya sulit diselesaikan.
- 2) Menentukan seberapa besar usaha dan ketekunan yang dapat dilakukan oleh seseorang dan seberapa lama dirinya dapat bertahan dalam menghadapi kesulitan yang didapati. *Self efficacy* juga menentukan pembentukan komitmen seseorang dalam mencapai tujuan berdasarkan hal yang dilakukannya.
- 3) Mempengaruhi pola pikir dan reaksi emosional yang artinya seseorang yang memiliki *self efficacy* rendah akan menganggap bahwa dirinya tidak mampu menyelesaikan tugas dan menghadapi tuntutan lingkungan, sedangkan hal yang sebaliknya akan terjadi pada seseorang dengan *self efficacy* tinggi.
- 4) Meramalkan tingkah laku selanjutnya yaitu seseorang dengan *self efficacy* yang tinggi memiliki sikap dan pengaturan perasaan yang berbeda dengan seseorang dengan *self efficacy* yang rendah.
- 5) Menunjukkan kinerja selanjutnya, artinya *self efficacy* berpengaruh terhadap apa yang akan dilakukan seseorang. *Self efficacy* dapat dibangun dengan penguasaan materi yang baik. Disisi lain, kegagalan yang tercipta dapat menurunkan *self efficacy*.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi *self efficacy*

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi *self efficacy* yang dikemukakan oleh Bandura dalam (Shofiah & Raudatussalamah, 2014) dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Pengalaman keberhasilan (*mastery experience*)
Keberhasilan yang didapatkan akan meningkatkan *self efficacy* yang dimiliki seseorang, sedangkan kegagalan akan menurunkan efikasi dirinya. Apabila keberhasilan yang diperoleh lebih banyak dari lingkungan, biasanya tidak akan berpengaruh terhadap peningkatan *self efficacy*. Tetapi, jika keberhasilan itu didapatkan dari usaha besar diri sendiri, maka akan membawa pengaruh terhadap peningkatan *self efficacy* dirinya.
- 2) Pengalaman Orang Lain (*vicarious experiences*)
Pengalaman keberhasilan orang lain yang serupa dengan individu dalam mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan *self efficacy* seseorang dalam mengerjakan tugas yang sama. *Self efficacy* tersebut diperoleh melalui *social models* yang terjadi pada diri seseorang yang kurang pengetahuan tentang kemampuan dirinya sehingga mendorong untuk menjadikan orang lain *modeling*.
- 3) Persuasi Sosial (*Social Persuasion*)
Informasi tentang kemampuan yang disampaikan secara verbal oleh orang yang berpengaruh sebagai bentuk afirmasi bahwa ia mampu menyelesaikan tugas tersebut.
- 4) Keadaan Fisiologi dan Emosional (*physiological and emotional states*)
Kecemasan dan stres yang terjadi dalam diri seseorang ketika melakukan tugas atau dapat disebut sebagai kegagalan. *Self efficacy* biasanya ditandai oleh rendahnya tingkat stress dan kecemasan,

sebaliknya *self efficacy* yang rendah ditandai oleh tingkat stress dan kecemasan yang tinggi pula.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi *self efficacy* diantaranya pengalaman keberhasilan, pengalaman orang lain, persuasi sosial, dan keadaan fisiologi dan emosional.

3. Model Pembelajaran *DOCAR*

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Toeti Soekanto dan Winataputra dalam (Shadiq, 2009) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pengalaman belajar yang diorganisasikan secara sistematis bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memiliki fungsi sebagai acuan bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Joyce dalam (Shoffa, 2022) model pembelajaran adalah cara membangun asuhan dan menstimulasi ekosistem yang mengambil peran para siswa belajar dengan berinteraksi dengan komponen-komponennya. Menurut (Shoffa, 2022) model pembelajaran yaitu tentang bagaimana cara mendesain, menyampaikan pelajaran yang baik, memotivasi siswa dan melaksanakan pelatihan yang efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam belajar guna meningkatkan pengetahuan dan memperoleh kemampuan.

Adapun karakteristik model pembelajaran menurut Joyce dalam (Shoffa, 2022) yaitu model pembelajaran dapat membantu para siswa mempelajari bagaimana untuk belajar; orientasi konstruktif terhadap pengetahuan, keterampilan, dan nilai; *scaffolding* terhadap proses pembelajaran; penggunaan asesmen formatif; mengutamakan pada keterampilan abad ke-21; kesadaran terhadap budaya dan globalisasi; memerankan keterampilan kolaboratif dan kooperatif; serta kreativitas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dirancang secara sistematis yang diperankan baik siswa maupun guru untuk suatu pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Model pembelajaran *DOCAR*

Model pembelajaran *DOCAR* yaitu yaitu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengutamakan peran aktif siswa dalam mengonstruksikan pengetahuan, berkolaborasi dalam menggabungkan pengetahuan (membat kaitan antara gagasan dalam pengkonstuksian secara bermakna dan mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima) dalam berdiskusi, dan merefleksi hasil dari apa yang telah dikerjakan. Sistem sosial yang ditampilkan pada model pembelajaran *DOCAR* adalah kerjasama dan kolaborasi dalam satu kelompok dalam membangun sebuah pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa (Shoffa, 2022).

Sintaks model pembelajaran ini dirancang dalam lima fase yang mencakup tahap *do, observation, construction, association, dan reflection*. Kelima fase ini dirancang guna dapat memberikan peluang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Shoffa, 2022). Adapun penjelasan sintaks dari model *DOCAR* dijelaskan pada tabel 2.4 sebagai berikut.

Tabel 2.4 Sintaks model pembelajaran *DOCAR*

Fase	Aktivitas
Fase 1 <i>DOCAR</i> : Do (mari melakukan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi kepada siswa dengan memberikan masalah kontekstual 2. Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen 5-6 siswa. 3. Membimbing dalam melakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan masalah kontekstual 4. Siswa mengidentifikasi masalah yang

Fase	Aktivitas
Fase 2 <i>DOCAR</i> : Observation (cek apa yang sudah kamu lakukan)	<p>berhubungan dengan masalah kontekstual</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa mengumpulkan informasi, mengkaji, dan mencermati permasalahan yang ada pada bahan ajar 2. Siswa dapat mengecek kembali apa yang sudah dilakukan sesuai dengan apa yang dimaksud dalam permasalahan tersebut.
Fase 3 <i>DOCAR</i> : Construction (buat perencanaan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa menganalisis informasi dan mengkonstruksikan langkah-langkah dalam penyelesaian masalah 2. Siswa dapat mengkonstruksikan rencana pemecahan masalah dan mampu untuk menyelesaikannya 3. Membimbing siswa menyelesaikan masalah 4. Diharapkan setiap siswa memiliki hasil konstruksi yang berbeda.
Fase 4 <i>DOCAR</i> : Association (Hubungkan dengan pengetahuan yang kamu miliki)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong siswa untuk berkolaborasi pengetahuan dalam diskusi dengan proses secara bertahap bukan secara tiba-tiba dan berbagi hasil kerja individu. 2. Siswa mendiskusikan dan menjelaskan alasan mengapa menggunakan langkah yang mereka buat 3. Membimbing siswa membuat ringkasan hasil diskusi dan siap disajikan dalam presentasi di kelas 4. Diharapkan siswa terlatih nalarnya melalui aktivitas diskusi dalam kelompok, yaitu dengan menyampaikan pendapat dan memberikan alasan tentang pendapat yang disampaikan.
Fase 5 <i>DOCAR</i> : Reflection	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa untuk memeriksa hasil pekerjaannya dengan cara memeriksa proses secara keseluruhan. Apabila masih ada perbedaan mereka dapat mendiskusikan dan mengemukakan pendapat masing-masing. Tidak menutup kemungkinan dapat diselesaikan dengan cara lain. 2. Menunjuk salah satu anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas

Fase	Aktivitas
	3. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok 4. Membimbing siswa untuk membuat simpulan

Sumber : (Shoffa, 2022)

Pengelolaan lingkungan belajar dalam pembelajaran *DOCAR* terdiri dari orientasi penyajian materi pembelajaran melalui bahan ajar dengan mengaitkan permasalahan kontekstual, menggunakan media pembelajaran untuk memenuhi proses percobaan dalam menemukan konsep materi, pengaturan kelompok kecil 5 hingga 6 orang secara heterogen, mengarahkan dan melatih tiap individu dan kelompok dalam kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Shoffa, 2022).

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *DOCAR*

Dalam setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahannya masing masing, termasuk dalam model pembelajaran *DOCAR* (Shoffa, 2022). Adapun kelebihan model pembelajaran *DOCAR* adalah sebagai berikut.

- 1) Model Pembelajaran yang mengacu untuk mewujudkan dan meningkatkan keterampilan abad 21.
- 2) Model Pembelajaran yang mengutamakan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan.
- 3) Model Pembelajaran yang dapat mengkolaborasikan antar pengetahuan dalam diskusi.
- 4) Model pembelajaran yang dapat merefleksi atas hasil yang telah dikerjakan.

Sedangkan, kelemahan model pembelajaran *DOCAR* dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran *DOCAR* kurang sesuai jika digunakan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi antar kelompok.

- 2) Ketakutan siswa dalam mengeluarkan ide/ pengetahuan yang akan di kolaborasikan.

d. Hubungan Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran *DOCAR* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* Siswa

Menurut *National Research Council* dalam (Gazali, 2016), dalam rangka mengembangkan pemikiran matematika dan kemampuan untuk memecahkan permasalahan, siswa memerlukan matematika. Hal ini bermaksud bahwa siswa perlu menggabungkan kegiatan misalnya memecahkan masalah yang menantang, memahami pola, merumuskan dugaan dan memeriksanya, menarik kesimpulan dari hasil penalaran dan mengkomunikasikan ide-ide, dugaan, dan kesimpulan tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut, matematika sangat penting untuk dikuasai oleh siswa secara komprehensif, artinya pembelajaran matematika seharusnya selalu mengoptimalkan keberadaan dan peran siswa sebagai pelajar.

Gazali (2016) mengemukakan bahwa konsep-konsep matematika harus bermanfaat dan tersimpan lama dalam *long-term memory* siswa. Dengan demikian, pembelajaran matematika hendaknya selalu memperhatikan prinsip-prinsip berikut .

- 1) Pelajaran harus bermakna (*meaningful*) bagi siswa.
- 2) Siswa didorong agar mampu mengembangkan apa yang dipelajarinya.
- 3) Siswa melakukan *encoding* ketika mempelajari matematika dalam bentuk elaborasi
- 4) Siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman diri sebagai bentuk dari *self-reference effect*.

Sistem sosial yang ditampilkan pada model pembelajaran *DOCAR* yaitu kerjasama dan kolaborasi dalam satu kelompok dalam membangun sebuah pengetahuan yang dimiliki masing-masing siswa. Sedangkan, dalam indikator berpikir kreatif

matematis siswa dituntut untuk mengasah kemampuan dalam menciptakan suatu gagasan, mengembangkan gagasan tersebut pada sudut pandang masing-masing siswa, hingga mengkomunikasikan gagasan baru tersebut dengan siswa lain. Dengan demikian, model pembelajaran *DOCAR* memiliki hubungan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Kemampuan berpikir kreatif matematis dapat terwujud jika memiliki dukungan dari lingkungan ataupun adanya aspek afektif yaitu keyakinan (*self efficacy*) yang kuat dalam diri siswa

Self efficacy memiliki hubungan positif dengan kemampuan berpikir kreatif matematis (Putra & Pratitis, 2014). Menurut Nahdi dalam (Nurani, Riyadi, & Subanti) juga menyatakan *self efficacy* adalah keyakinan atau kepercayaan seseorang terhadap kekuatan diri (percaya diri) dalam mengerjakan atau menyelesaikan suatu masalah tertentu.

Kecepatan siswa untuk bisa menemukan solusi dan banyaknya solusi yang dihasilkan sebagai penyelesaian terhadap masalah, serta tingginya tingkat *self efficacy* siswa berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Semakin tinggi *self efficacy* yang dimiliki siswa akan semakin tinggi pula kemampuan berpikir kreatif, begitupun sebaliknya yaitu semakin rendah *self efficacy* siswa akan semakin rendah pula kemampuan berpikir kreatif siswa (Putra & Pratitis, 2014). Dengan demikian, dapat diartikan bahwa semakin semakin tinggi *self efficacy* yang dimiliki siswa akan semakin tinggi pula kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika, begitupun sebaliknya yaitu semakin rendah *self efficacy* siswa akan semakin rendah pula kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Pemaparan tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *self efficacy* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Hubungan antara pelaksanaan model pembelajaran *DOCAR* dengan kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* juga dijelaskan dalam Tabel 2.5 sebagai berikut.

Tabel 2. 5 Hubungan Sintaks Model Pembelajaran DOCAR dengan berpikir kreatif dan self efficacy

Model Pembelajaran <i>DOCAR</i>		Kemampuan Berpikir Kreatif	<i>Self Efficacy</i>
Fase	Indikator		
Fase 1 <i>DOCAR</i> : Do (mari melakukan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi kepada siswa dengan memberikan masalah kontekstual 2. Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen 5-6 siswa. 3. Membimbing dalam melakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan masalah kontekstual 4. Siswa mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan masalah kontekstual 	-	-

Model Pembelajaran <i>DOCAR</i>		Kemampuan Berpikir Kreatif	<i>Self Efficacy</i>
Fase	Indikator		
Fase 2 <i>DOCAR</i> : Observation (cek apa yang sudah kamu lakukan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa mengumpulkan informasi, mengkaji, dan mencermati permasalahan yang ada pada bahan ajar 2. Siswa dapat mengecek kembali apa yang sudah dilakukan sesuai dengan apa yang dimaksud dalam permasalahan tersebut. 	-	-
Fase 3 <i>DOCAR</i> : Construction (buat perencanaan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa menganalisis informasi dan mengkonstruksikan langkah-langkah dalam penyelesaian masalah 2. Siswa dapat mengkonstruksikan rencana pemecahan masalah dan mampu untuk 	Indikator kefasihan yang merupakan tahap penyelesaian masalah dengan berbagai alternatif solusi (Mulyaningsih & Ratu, 2018), di lakukan dalam fase ini yaitu ketika siswa mengkonstruk	Indikator <i>self efficacy</i> yang muncul pada fase ini yaitu Level dan Strength . Kepercayaan diri siswa dibentuk saat mengkonstruksi berbagai pemecahan masalah sebagai alternatif penyelesaian masalah yang diberikan.

Model Pembelajaran <i>DOCAR</i>		Kemampuan Berpikir Kreatif	<i>Self Efficacy</i>
Fase	Indikator		
	<p>menyelesaikannya</p> <p>3. Membimbing siswa menyelesaikan masalah</p> <p>4. Diharapkan setiap siswa memiliki hasil konstruksi yang berbeda.</p>	<p>sikan rencana pemecahan masalah sebagai penyelesaiannya.</p>	
<p>Fase 4 <i>DOCAR</i> : Association (Hubungkan dengan pengetahuan yang kamu miliki)</p>	<p>1. Mendorong siswa untuk berkolaborasi pengetahuan dalam diskusi dengan proses secara bertahap bukan secara tiba-tiba dan berbagi hasil kerja individu.</p> <p>2. Siswa mendiskusikan dan menjelaskan alasan mengapa menggunakan langkah yang mereka buat</p> <p>3. Membimbing siswa</p>	<p>Kemampuan berpikir kreatif matematis, pada indikator fleksibilitas yaitu pemecahan masalah dengan berbagai cara serta mendiskusikan dengan siswa lain yang mempunyai cara penyelesaian yang berbeda . Serta indikator kebaruan yang merupakan tahap memeriksakan jawaban</p>	<p>Indikator <i>self efficacy</i> yang muncul pada fase ini yaitu Generality. Kepercayaan diri siswa dibentuk saat berkolaborasi dalam mendiskusikan pemecahan masalah yang dibuatnya dengan pemecahan masalah yang diberikan oleh siswa lain.</p>

Model Pembelajaran <i>DOCAR</i>		Kemampuan Berpikir Kreatif	<i>Self Efficacy</i>
Fase	Indikator		
	<p>membuat ringkasan hasil diskusi dan siap disajikan dalam presentasi di kelas</p> <p>4. Diharapkan siswa terlatih nalarnya melalui aktivitas diskusi dalam kelompok, yaitu dengan menyampaikan pendapat dan memberikan alasan tentang pendapat yang disampaikan.</p>	<p>dengan berbagai penyelesaian yang telah dikerjakan (Mulyaningsih & Ratu, 2018). Kegiatan tersebut sesuai dengan fase ini.</p>	
Fase 5 <i>DOCAR</i> : Reflection	<p>1. Membimbing siswa untuk memeriksa hasil pekerjaannya dengan cara memeriksa proses secara keseluruhan. Apabila masih ada perbedaan mereka dapat mendiskusikan dan mengemukakan pendapat</p>	-	<p>Indikator <i>self efficacy</i> yang muncul pada fase ini yaitu <i>Generality</i>. Kepercayaan diri siswa dalam membagi/mentransfer hasil penyelesaiannya disertai argumen-argumen penguat pemecahan masalah</p>

Model Pembelajaran <i>DOCAR</i>		Kemampuan Berpikir Kreatif	<i>Self Efficacy</i>
Fase	Indikator		
	<p>masing-masing. Tidak menutup kemungkinan dapat diselesaikan dengan cara lain.</p> <p>2. Menunjuk salah satu anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>3. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok</p> <p>4. Membimbing siswa untuk membuat simpulan</p>		tersebut saat presentasi.

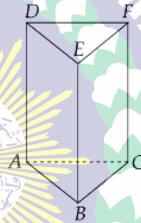
4. Materi Bangun Ruang

Dalam penelitian ini menggunakan materi bangun datar sebagai bahan pembelajaran yang akan diteliti. Materi bangun ruang kelas VII SMP ini mengacu pada buku siswa kurikulum merdeka yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Adapun ulasan terkait materi bangun ruang sebagai berikut (Tosho, 2021).

1) Pengertian Prisma dan Limas

a. Pengertian Prisma

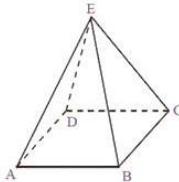
Prisma adalah bangun ruang yang memiliki bentuk alas dan atap yang sama bentuk dan aturannya. Selain itu, semua sisi bagian samping berbentuk persegi panjang. Prisma diberi nama sesuai dengan bentuk bidang alasnya. Jika bidang alas suatu prisma merupakan daerah segitiga, maka prisma tersebut dinamakan prisma segitiga. Adapun jika bidang alas suatu prisma merupakan daerah segi empat, maka prisma tersebut dinamakan prisma segi empat. Jika alas suatu prisma merupakan daerah segi-n, maka prisma tersebut dinamakan prisma segi-n.



Gambar 2.1 Bangun Ruang Prisma Segitiga

b. Pengertian Limas

Limas adalah bangun ruang yang memiliki bidang samping berbentuk segitiga dan memiliki titik puncak. Berdasarkan bentuk alasnya, limas memiliki berbagai macam yaitu limas segitiga, limas segi limas, limas segi enam, dan sebagainya.



Gambar 2.2 Limas Segitiga

c. Sifat-sifat Prisma

Adapun sifat-sifat prisma sebagai berikut.

- 1) Mempunyai bentuk atap dan alas yang kongruen
- 2) Setiap sisi pada bagian samping berbentuk persegi panjang
- 3) Mempunyai rusuk tegak

Untuk prisma segi- n , memiliki sifat khusus diantaranya sebagai berikut.

- 1) Mempunyai rusuk sebanyak $3n$ buah rusuk
- 2) Mempunyai sisi sebanyak $n+2$ buah sisi
- 3) Memiliki titik sudut sebanyak $2n$ buah titik sudut

d. Sifat-sifat Limas

Adapun sifat-sifat prisma sebagai berikut.

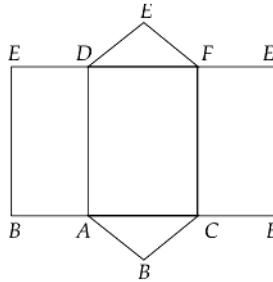
- 1) Memiliki satu bidang sebagai alas.
- 2) Sisi limas berbentuk segitiga.
- 3) Memiliki satu titik puncak.

2) Jaring-Jaring Prisma dan Limas

Menurut Harta dalam (Pratama & Nurmeidina, 2021) jaring-jaring merupakan beberapa pola suatu bangun yang bila digabungkan akan membentuk suatu bangun ruang. Menurut Lestari, Pranata, dan Muiz dalam (Pratama & Nurmeidina, 2021) jaring-jaring diperoleh dari hasil membelah rusuk dari suatu bangun ruang.

a. Jaring-jaring Prisma

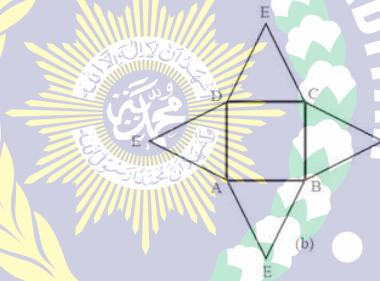
Jaring-jaring prisma diperoleh dengan cara mengiris beberapa rusuk prisma tersebut sedemikian sehingga seluruh permukaan terlihat. Misalkan, prisma yang akan dibuat jaring-jaringnya adalah prisma segitiga. Berikut adalah gambar jaring-jaring prisma segitiga.



Gambar 2.3 Jaring-jaring prisma segitiga

b. Jaring-Jaring Limas

Jaring-jaring limas diperoleh dengan mengiris beberapa rusuknya, kemudian direbahkan. Misalkan, limas yang akan dibuat jaring-jaringnya adalah limas persegi. Berikut adalah gambar jaring-jaring limas persegi.



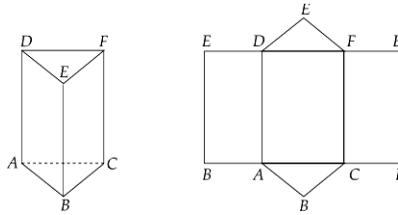
Gambar 2.4 Jaring-jaring limas persegi

3) Luas Permukaan Prisma dan Limas

Luas permukaan bangun ruang adalah gabungan dari seluruh luas bangun datar pada jaring-jaring sebuah bangun ruang (Pakpahan & Aziz, 2022).

a. Luas Permukaan Prisma

Luas permukaan prisma dapat dihitung menggunakan jaring-jaring prisma. Caranya adalah dengan menjumlahkan semua luas bangun datar pada jaring-jaring prisma. Perhatikan prisma segitiga berikut.



Gambar 2.5 Prisma segitiga dan jaring-jaringnya

Terlihat bahwa prisma segitiga ABC.DEF memiliki sepasang segitiga yang identik dan tiga buah persegi sebagai sisi tegak. Dengan demikian, luas permukaan prisma segitiga tersebut adalah:

Luas permukaan prisma

$$\begin{aligned}
 &= \text{Luas } \triangle ABC + \text{Luas } \triangle DEF + \text{Luas } EDAB \\
 &\quad + \text{Luas } DFCA + \text{Luas } FEBC \\
 &= 2 \times \text{Luas } \triangle ABC + \text{Luas } EDAB + \text{Luas } DFCA \\
 &\quad + \text{Luas } FEBC \\
 &= (2 \times \text{Luas alas}) + (\text{Luas bidang} \\
 &\quad \text{-- bidang tegak})
 \end{aligned}$$

b. Luas Permukaan Limas

Luas permukaan limas dapat diperoleh dengan cara menentukan jaring-jaring limas. Kemudian, menjumlahkan luas bangun datar dari jaring-jaring yang terbentuk.

Luas permukaan limas E. ABCD

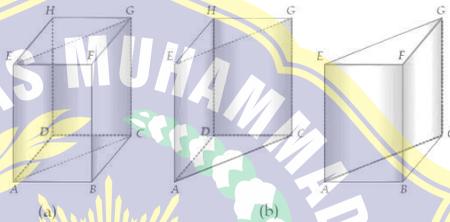
$$\begin{aligned}
 &= \text{Luas } ABCD + \text{Luas } \triangle ABE + \text{Luas } \triangle BCE \\
 &\quad + \text{Luas } \triangle CDE + \text{Luas } \triangle ADE \\
 &= \text{Luas } ABCD + (\text{Luas } \triangle ABE + \text{Luas } \triangle BCE \\
 &\quad + \text{Luas } \triangle CDE + \text{Luas } \triangle ADE) \\
 &= \text{Luas alas} + \text{jumlah luas sisi tegak}
 \end{aligned}$$

4) Volume Prisma dan Limas

Volume merupakan ruangan yang ditempati oleh suatu benda. Dalam bangun ruang volume adalah isi yang dimuat dalam sebuah bangun ruang, baik bangun ruang tersebut padat maupun kosong (Syahbana, 2013).

a. Volume Prisma

Volume prisma dapat dibentuk dari penurunan rumus volume sebuah balok dengan cara membagi balok menjadi 2 bagian yang sama besar sehingga diperoleh 2 prisma tegak segitiga sam besar.



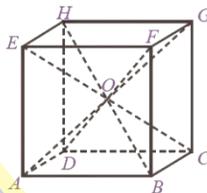
Gambar 2. 6 Gambar balok ABCD.EFGH yang dipotong melintang

Pada gambar 2.4 menunjukkan sebuah balok ABCD.EFGH yang dibagi dua secara melintang. Ternyata hasil belahan balok membentuk prisma segitiga. Dengan demikian, prisma segitiga adalah setengah setengah kali volume balok.

Rumus Volume prisma BCD. FGH

$$\begin{aligned} &= \frac{1}{2} \times \text{Volume } ABCD.EFGH \\ &= \frac{1}{2} \times (p \times l \times t) \\ &= \left(\frac{1}{2} \times p \times l\right) \times t \\ &= \text{Luas alas} \times \text{tinggi} \end{aligned}$$

- b. Volume Limas
 kubus ABCD.EFGH disajikan pada gambar 2.7 sebagai berikut.



Gambar 2. 7 Kubus ABCD.EFGH

Kubus tersebut memiliki 4 buah diagonal ruang yang saling berpotongan di titik O. Jika diamati secara cermat, keempat diagonal tersebut membentuk 6 buah limas segi empat, yaitu limas segi empat O.ABCD, O.EFGH, O.ABFE, O.BCGF, O.CDHG, dan O.DAEH. Dengan demikian, volume kubus ABCD.EFGH merupakan gabungan volume keenam limas tersebut.

$$6 \times \text{Volume limas } O.ABCD = \text{Volume kubus } ABCD.EFGH$$

$$\text{Volume limas } O.ABCD = \frac{1}{6} \times AB \times BC \times CG$$

$$= \frac{1}{6} \times s \times s \times s$$

$$= \frac{1}{6} \times s^2 \times \frac{2s}{2}$$

$$= \frac{2}{6} \times s^2 \times \frac{s}{2}$$

$$= \frac{1}{3} \times s^2 \times \frac{s}{2}$$

Oleh karena s^2 merupakan luas alas kubus ABCD.EFGH dan $\frac{s}{2}$ merupakan tinggi limas O.ABCD

Maka

$$\text{Rumus Volume limas } O.ABCD = \frac{1}{3} \times s^2 \times \frac{s}{2}$$

$$= \frac{1}{3} \times \text{Luas alas limas} \times \text{tinggi limas}$$

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Terdapat lima penelitian relevan yang dapat mendukung penelitian ini, yaitu

1. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Shoffan Shoffa, Mustaji dan Fajar Arianto pada tahun 2022 yang berjudul “*The effect of the DOCAR learning model on the problem-solving ability of mathematics students in junior high school*”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SMP X Gresik. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *DOCAR* terhadap kemampuan matematika siswa pada kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, siswa memperoleh pengalaman belajar berupa mengetahui masalah terlebih dahulu, membuat rencana, menerapkan rencana, hingga memeriksa kembali hal yang dilakukan dan memeriksa hasil akhir dari pemecahan masalah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan model pembelajarannya yaitu model pembelajaran *DOCAR* serta sama di hal subjek penelitiannya yaitu siswa SMP. Sedangkan, perbedaannya adalah penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran *DOCAR* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan peneliti akan meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *DOCAR* terhadap kemampuan berpikir kreatif yang ditinjau dari *self efficacy* (Shoffa, Mustaji, & Arianto, 2022).
2. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Shoffan Shoffa, Mustaji, dan Fajar Arianto pada tahun 2022 yang berjudul “*The influence of the DOCAR model on the critical thinking of Junior High School Students*”. Subjek penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Lamongan. Disimpulkan berdasarkan hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada model

pembelajaran *DOCAR* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Model pembelajaran *DOCAR* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan persentase rata-rata keterlaksanaan sebesar 94% dengan kategori sangat baik, hasil persentase aktivitas siswa rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan model pembelajarannya yaitu model pembelajaran *DOCAR* serta sama di hal subjek penelitiannya yaitu siswa SMP. Sedangkan, perbedaannya adalah penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran *DOCAR* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan peneliti akan meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *DOCAR* terhadap kemampuan berpikir kreatif yang ditinjau dari *self efficacy* (Shoffa, Mustaji, & Arianto, 2022).

3. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Devin Rosmayanthi dan Ebih A.R. Arhasy pada tahun 2019 dengan judul “Kemampuan berpikir kreatif matematik ditinjau dari *self efficacy* siswa dengan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, relevance, interest, assessment, satisfaction*). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran ARIAS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa dan terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa ditinjau dari *self efficacy* pada penggunaan model pembelajaran ARIAS. Persamaan dalam penelitian ini adalah meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif matematik ditinjau dari *self efficacy* siswa. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model pembelajaran ARIAS. Sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran *DOCAR* (Rosmayanthi & Arhasy, 2019).

4. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Caicy Magelo, Evi Hulukati, dan Ismail Djakaria pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *open-ended* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik ditinjau dari motivasi belajar”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *open-ended* dan pembelajaran langsung pada motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematik. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *open-ended* lebih berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa ditinjau dari tingkat motivasi belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah keduanya meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif matematik. Perbedaan yang ditemukan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *open-ended* dan meneliti terkait aspek afektif yaitu motivasi belajar siswa. Sedangkan, pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pembelajaran *DOCAR* dan meneliti pada aspek afektif yaitu *self efficacy* siswa (Magelo, Hulukati, & Djakaria, 2020).
5. Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Safarudin pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa SMP ditinjau dari *self efficacy*”. Dalam penelitian ini *self efficacy* siswa diukur dengan angket *self efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif diukur dengan tes (*pretest-posttest*) kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada dengan model pembelajaran langsung, serta terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan

kemampuan berpikir kreatif matematik siswa dengan *self efficacy* sedang. Persamaannya, keduanya meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif matematik yang ditinjau dari *self efficacy* siswa serta sama dalam bagian teknik pengumpulan datanya yaitu angket untuk mengukur *self efficacy* dan tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Sedangkan, perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis masalah sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pembelajaram *DOCAR* (Safarudin, 2020).

C. Kerangka Berpikir

Keberhasilan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran ditentukan oleh segala aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan guru harus mampu dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan kondisi siswa.

Kemampuan berpikir kreatif siswa adalah salah satu kemampuan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh siswa. Pada kenyataannya, mengasah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih belum mendapatkan banyak perhatian dari guru. Kurangnya perhatian guru terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis mengakibatkan kemampuan tersebut pada siswa masih dalam kategori rendah. Selain itu, pemberian keyakinan pada diri setiap individu siswa dalam memahami atau menyelesaikan permasalahan matematika masih sangat kurang, sehingga siswa masih menyelesaikan jawaban sesuai yang dicontohkan guru dan masih menggantungkan penyelesaian kepada orang lain karena keyakinan dirinya rendah. Tidak hanya itu, model pembelajaran matematika masih kurang sesuai dengan kondisi siswa sehingga siswa hanya dapat menerima dan sulit dalam memberikan timbal balik terhadap pemahamannya.

Berdasarkan paparan tersebut, diperlukan pembelajaran matematika yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan pemikiran yang kreatif serta lebih menekankan pada pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran matematika, khususnya dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif matematis dan kepercayaan diri siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *DOCAR*.

Model pembelajaran *DOCAR* merupakan model pembelajaran yang bertujuan mengutamakan peran aktif siswa dalam mengonstruksikan pengetahuan, berkolaborasi dalam menggabungkan pengetahuan (membat kaitan antara gagasan dalam pengkonstuksian secara bermakna dan mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima) dalam berdiskusi, dan merefleksi hasil dari apa yang telah dikerjakan (Shoffa, 2022). Hal ini, dapat melatih kemampuan siswa untuk berpikir secara kreatif, mencari solusi yang benar dengan sudut pandang yang berbeda secara mandiri, serta dapat melatih kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematika. Untuk menggambarkan paradigma penelitian, maka kerangka pemikiran ini disajikan dalam gambar 2.8 sebagai berikut.

Identifikasi masalah:

- Siswa kurang mampu dalam memahami secara mandiri konsep matematika/ permasalahan matematika yang diberikan.
- Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika. Terlihat dari siswa yang hanya dapat menerima apa yang disampaikan oleh guru tanpa adanya timbal balik terhadap pemahaman mereka
- Kurangnya penerapan pembelajaran matematika yang mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa.
- Siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah dalam menyelesaikan permasalahan matematika

Merencanakan penyelesaian:

Penggunaan model pembelajaran DOCAR

Melaksanakan rencana

Memeriksa proses dan hasil

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang ditinjau dari self efficacy siswa meningkat

Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran DOCAR terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa
 H_1 : Terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran DOCAR terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa
2. H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari *self efficacy* pada penggunaan model pembelajaran.
 H_1 : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari *self efficacy* pada penggunaan model pembelajaran.

