

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Proses berpikir kreatif

Berpikir kreatif yaitu suatu proses yang digunakan seseorang untuk mencari atau memunculkan suatu ide baru, hal tersebut dapat dijadikan sebagai gabungan dari ide sebelumnya yang tidak pernah dimunculkan. Definisi tersebut lebih difokuskan pada proses individu yang berusaha memunculkan ide baru itu yang masih terdapat pada pemikiran seseorang.

Menurut Munandar (2014, p. 39) salah satu teori tentang berpikir kreatif yang sampai saat ini sering digunakan adalah teori Wallas, yang menyebutkan Proses berpikir kreatif terdiri dari 4 tahapan, diantaranya tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi. Pada tahap persiapan hal yang dilakukan yaitu mempersiapkan diri untuk melakukan pemecahan masalah yang dilakukan mengumpulkan sumber yang valid. Pada tahap inkubasi, melakukan peserta didik melakukan sesuatu yang dapat memunculkan ide dengan kata lain kita merasa seakan-akan melepaskan diri sementara dari masalah yang akan dihadapi. Tahap iluminasi, setelah berpikir dan mendapatkan ide dari suatu permasalahan yang dihadapi akan diikuti dengan munculkan gagasan/ide baru. Tahap verifikasi, hal yang sangat penting dilakukan adalah memeriksa kembali jawaban yang telah kita kerjakan atau menguji kembali jawaban dengan seksama (Sari, 2017).

Proses berpikir adalah tahapan dan cara abstrak yang dilakukan oleh akal manusia dalam mengolah dan mengerjakan pengetahuan yang diperolehnya untuk memperoleh kebenaran. Inti dari belajar matematika adalah berpikir kreatif (Idris & Nor, 2010). Keutamaan berpikir bagi manusia adalah untuk merumuskan masalah, memecahkan masalah, mencari pemahaman, dan membuat suatu keputusan (Wibawa, 2016). Proses berpikir kreatif merupakan peristiwa menghubungkan, mencocokkan, mencampur, menukar, mengurutkan konsep-konsep, presepsi-presepsi dari pengalaman sebelumnya. Proses berpikir kreatif dimulai dari peserta didik mengetahui adanya permasalahan yang mereka temukan sampai mengkomunikasikan hasil pemikiran melalui tes matematik.

Kreativitas sering kali dianggap sebagai suatu keterampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif.

Walaupun memang kenyataannya yang terlihat bahwa hanya orang-orang tertentu yang memiliki kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dengan cepat dan beragam. Namun demikian, sesungguhnya berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang.

Pehkonen (2013) Mengemukakan bahwa berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Dalam berpikir kreatif, seseorang dituntut untuk dapat memperoleh lebih dari satu jawaban terhadap persoalan dan untuk itu maka diperlukan imajinasi, karena dalam menghadapi masalah kita membutuhkan kedua jenis berpikir tersebut yaitu berpikir logis dan berpikir kreatif. Proses berpikir kreatif merupakan gambaran nyata dalam menjelaskan bagaimana kreativitas terjadi. Dalam berpikir kreatif proses yang terjadi melalui beberapa tahapan tertentu. Proses berpikir kreatif dapat dilihat dari perspektif Teori Wallas.

Kreativitas menurut Susanto (2013, p.112) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk, ide, atau gagasan yang baru untuk memecahkan masalah, dan sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang ada sebelumnya. Berpikir kreatif memungkinkan peserta didik untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban atas penyelesaian masalah dari luar maupun pada proses pembelajaran di sekolah. Berpikir kreatif pun memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan proses berpikir kreatif. Menurut Susanto (2013, p. 115) proses kreatif akan muncul bila ada stimulasi. Berbagai langkah didefinisikan dalam melakukan kreatif, dirangkum dalam 5 tahapan, yaitu:

1. Stimulasi

Untuk dapat berpikir kreatif perlu adanya stimulasi dari pikiran yang lain. Stimulasi awal didorong oleh suatu kesadaran bahwa sebuah masalah harus diselesaikan

2. Eksplorasi

Peserta didik dibantu untuk memperhatikan alternative-alternatif pilihan sebelum membuat suatu keputusan. Untuk berpikir secara kreatif, peserta didik harus mampu menginvestigasi lebih lanjut.

3. Perencanaan

Setelah diadakan stimulasi berupa masalah, kemudian melakukan eksplorasi untuk pemecahan masalah, selanjutnya membuka berbagai rencana atau strategi untuk pemecahan masalah. Dari berbagai rencana yang paling tepat untuk solusi.

4. Aktivitas

Proses berpikir kreatif dimulai dengan suatu ide atau kumpulan ide dengan kata lain memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyadari berpikir mereka dalam bentuk aktivitas atau melaksanakan berbagai rencana yang lebih ditetapkan.

5. Review

Peserta didik perlu mengadakan evaluasi dan meninjau kembali pekerjaan. Peserta didik dilatih untuk menggunakan imajinasi mereka dalam mengevaluasi.

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda. Yang terpenting bagi dunia pendidikan adalah semua bakat peserta didik dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Menurut Munandar (2014, p. 45) Dalam pengembangan kreativitas peserta didik, kita perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu:

1. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi, dan bakat-bakat peserta didiknya.

2. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif peserta didik akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri. Kreativitas dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung.

3. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas peserta didik perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Memberikan kebebasan kepada peserta didik agar peserta didik dapat berproses mengekspresikan dirinya secara kreatif

4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif ialah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang dalam proses berpikir kreatif.

Menurut Harriman (2017, p. 120), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa proses berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi untuk menghasilkan ide-ide baru dalam memahami sesuatu.

Soal Tes Matematik:

Sebuah stadion akan menyelenggarakan turnamen sepak bola. Kepala stadion meminta kepada setiap karyawan untuk menyusun kursi sebanyak 20 baris. Jika susunan kursi pada baris pertama sejumlah 12 kursi dan baris selanjutnya 14 kursi dilanjutkan 16 kursi pada baris berikutnya, maka berapakah jumlah kursi pada baris ke-17? Kemudian tentukanlah jumlah kursi yang harus disiapkan oleh karyawan stadion tersebut! Selesaikan soal berikut dengan menggunakan minimal dua cara.

Alternatif Penyelesaian

Diketahui: $U_1 = 12 \rightarrow$ jumlah kursi pada baris ke

$U_2 = 14 \rightarrow$ jumlah kursi pada baris ke-2

$U_3 = 16 \rightarrow$ jumlah kursi pada baris ke-3

Ditanya: a. U_{20} (jumlah kursi pada baris ke-20)

b. S_{20} (jumlah seluruh kursi sampai baris ke-20)

Cara pertama

Suku ke-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Jumlah kursi	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34
		┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐
		+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
	13	14	15	16	17	18	19	20				
	36	38	40	42	44	46	48	50				
		┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐				
		+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2				

Berdasarkan beda jumlah baris pertama, kedua, dan ketiga, dapat kita lihat bahwa beda antar baris adalah 2 sehingga dari ilustrasi barisan bilangan di atas, maka kita peroleh jumlah baris ke-17 adalah 44 kursi.

Sedangkan jumlah kursi yang harus di siapkan jika baris yang ditempatkan oleh penonton berjumlah 20 baris adalah dengan menjumlahkan semua kursi pada setiap baris yaitu:

$$12+14+16+18+20+22+24+26+28+30+32+34+36+38+40+42+44+46+48+50 = 620 \text{ kursi}$$

Jadi diperoleh kesimpulan bahwa jumlah kursi pada baris ke-17 adalah 44 kursi dan jumlah seluruh kursi sampai baris ke-20 adalah 620 kursi.

Cara Kedua

- a. Menentukan jumlah kursi pada baris ke-17.

Dengan menggunakan rumus U_n , maka:

$$U_n = a + (n - 1)b$$

Berdasarkan diketahui, maka:

$$b = U_n - U_{n-1}$$

$$b = U_2 - U_{2-1}$$

$$b = U_2 - U_1$$

$$b = 14 - 12$$

$$b = 2$$

Lalu kita substitusikan nilai a dan b pada rumus U_n berikut untuk menentukan jumlah kursi pada baris ke-17, yaitu:

$$U_n = a + (n - 1)b$$

$$U_{17} = 12 + (17 - 1)2$$

$$U_{17} = 12 + (16)2$$

$$U_{17} = 12 + 32$$

$$U_{17} = 44$$

Sehingga diperoleh banyak kursi pada baris ke-17 yaitu 44 kursi.

- b. Menentukan jumlah seluruh kursi sampai baris ke-20.

Dengan menggunakan rumus S_n , maka:

$$S_n = \frac{n}{2}(2a + (n - 1)b)$$

$$S_{20} = \frac{20}{2}(2(12) + (20 - 1)2)$$

$$S_{20} = 10(24 + (19)2)$$

$$S_{20} = 10(24 + 38)$$

$$S_{20} = 10(62)$$

$$S_{20} = 620$$

Sehingga diperoleh jumlah seluruh kursi sampai baris ke-20 adalah 620 kursi

Cara Ketiga

Dengan menggunakan tabel, maka:

Pertama, menentukan penyelesaian masalah yang diberikan dengan menuliskan secara urut dari barisan bilangan yang telah kita ketahui. Kemudian hubungkan bilangan tersebut dengan posisinya pada sebuah barisan. Setelah itu kita bentuk operasi matematika yang dapat digunakan sampai suku seterusnya. Barulah kita memperoleh rumus baru untuk menentukan bilangan pada suku seterusnya.

Berikut adalah salah satu cara menyelesaikan soal dengan menggunakan tabel.

Suku ke-	Operasi yang Mungkin	Hubungan Suku Ke-n dengan Operasi yang Mungkin	Jumlah Kursi
1	10+2	10+2(1)	12
2	10+4	10+4(2)	14
3	10+6	10+6(3)	16
4	10+8	10+8(4)	18
5	10+10	10+10(5)	20
6	10+12	10+12(6)	22
7	10+14	10+14(7)	24
8	10+16	10+16(8)	26
9	10+18	10+18(9)	28
10	10+20	10+20(10)	30
11	10+22	10+22(11)	32
12	10+24	10+24(12)	34
13	10+26	10+26(13)	36
14	10+28	10+28(14)	38
15	10+30	10+30(15)	40

16	10+32	10+32(16)	42
17	10+34	10+34(17)	44
18	10+36	10+36(18)	46
19	10+38	10+38(19)	48
20	10+40	10+40(20)	50
Jumlah Seluruh Kursi			620

Berdasarkan tabel di atas maka kita peroleh:

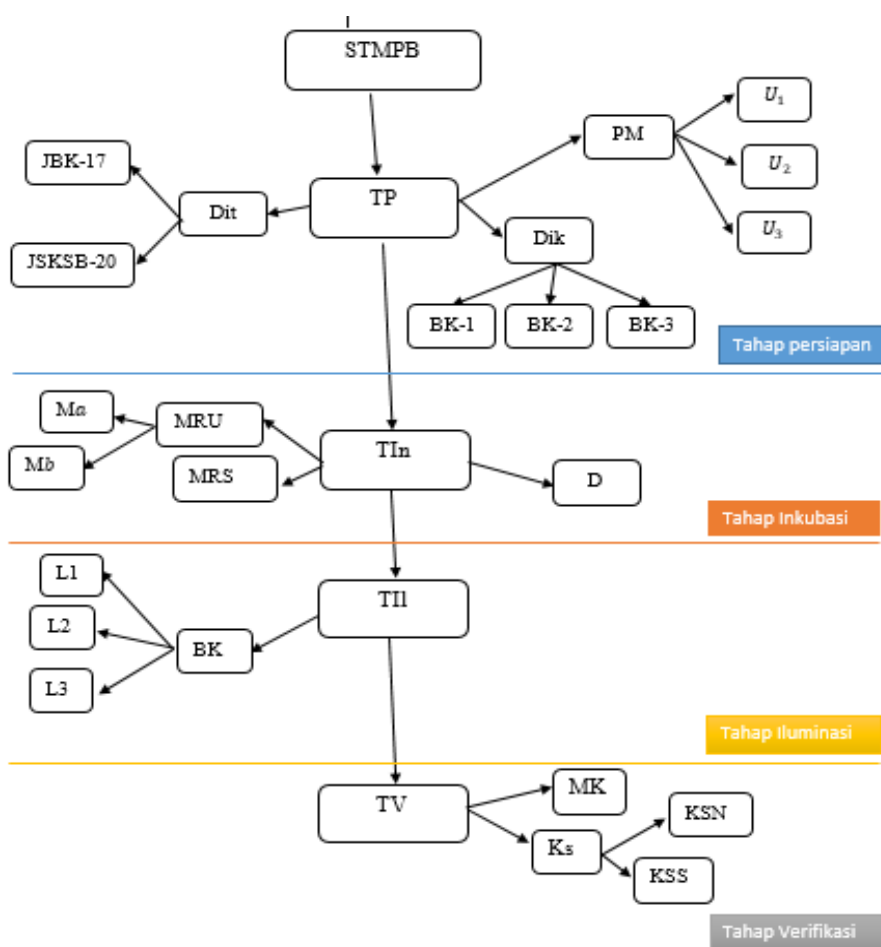
- a. Jumlah kursi pada baris ke-17 adalah 44 kursi
- b. Jumlah seluruh kursi sampai baris ke 20 adalah 620 kursi.

Keterangan untuk pengkodean penyelesaian soal pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Pengkodean Pengerjaan Soal

Kode	Keterangan
STMPB	Soal Tes Matematik Pola Bilangan
TP	Tahap Persiapan
PM	Pemisalan
U_1	Baris ke-1
U_2	Baris ke-2
U_3	Baris ke-3
Dik	Informasi yang diketahui
BK-1	Baris ke-1 = 12
BK-2	Baris ke-2 = 14
BK-3	Baris ke-3 = 16
Dit	Informasi yang ditanyakan
JBK-17	Jumlah baris ke-17 (U_n)
JSKSB-20	Jumlah seluruh kursi sampai baris ke-20 (S_n)
D	Diam dalam berpikir
Tin	Tahap Inkubasi
MRU	Mencari Rumus U_n
Ma	Menentukan $a = suku\ pertama$
Mb	Menentukan $b = beda$

Kode	Keterangan
MRS	Mencari Rumus S_n
TII	Tahap Iluminasi
BK	Berpikir Kreatif
L1	Langkah penyelesaian 1
L2	Langkah penyelesaian 2
L3	Langkah penyelesaian 3
TV	Tahap Verifikasi
MK	Memeriksa Kembali
Ks	Kesimpulan
KSU	Kesimpulan untuk $U_n = 44 \text{ cm}$
KSS	Kesimpulan untuk $S_n = 620 \text{ cm}$



Gambar 2.1 Tahapan Proses Berpikir Kreatif

Berdasarkan tabel 2.1 dan Gambar 2.1 merupakan tahapan Proses berpikir kreatif pada penyelesaian soal tes matematik peserta didik yang dibuat oleh peneliti dan merupakan proses penyelesaian yang benar menurut peneliti, selanjutnya akan dianalisis hasil penyelesaian proses berpikir kreatif menurut tahapan Wallas

2.1.2 Tahapan Wallas

Menurut Torrance (Munandar, U., 2014, p.27) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan masalah, memulai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Terdapat beberapa tahapan proses berpikir kreatif menurut Wallas yaitu tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Teori tentang Proses berpikir kreatif juga dikemukakan oleh Wallas (Munandar, U., 2014, p. 27) menjelaskan bahwa ada empat tahap dalam Proses berpikir kreatif yaitu:

- a. Persiapan yaitu seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya.
- b. Inkubasi yaitu tahap dimana individu melakukan berbagai aktivitas untuk mencari suatu inspirasi, misalkan diam, merenung, menopang dagu dan sebagainya. Dan siswa membaca soal berkali-kali untuk lebih memahami, mengaitkan materi sebelumnya dengan soal yang diberikan.
- c. Iluminasi yaitu tahap timbulnya "*insight*" atau "*Aha-Erlebnis*", saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya gagasan baru.
- d. Verifikasi atau tahap evaluasi yaitu tahap dimana memeriksa kembali jawaban yang telah dikerjakan atau menguji kembali secara seksama untuk mendapatkan jawaban yang benar, dan mampu menganalisis soal.

Untuk lebih jelasnya mengenai Proses berpikir kreatif berdasarkan tahapan Wallas terdapat dalam Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Indikator Proses berpikir kreatif Berdasarkan Tahapan Wallas

Tahapan Wallas	Komponen	Indikator
Persiapan	Mencermati masalah	Menyatakan soal dengan bahasa sendiri
	Mengidentifikasi masalah	Menyebutkan apa yang diketahui pada soal
	Memformulasikan masalah	Menyebutkan apa yang ditanyakan pada soal dengan pengetahuan sebelumnya
	Mengaitkan informasi dengan pengetahuan terdahulu	Mengaitkan apa yang diketahui pada soal dengan pengetahuan sebelumnya
	Memikirkan alternatif solusi dengan pengetahuan yang dimiliki	Memiliki alternatif solusi dengan pengetahuan yang dimiliki
Inkubasi	Mengedepankan informasi atau masalah	Berhenti sejenak saat mengerjakan soal
	Menata konsep atau fakta untuk menemukan solusi masalah	Berusaha memikirkan solusi masalah dan menggambarkan solusi masalah tersebut
Iluminasi	Menemukan gagasan kunci untuk menyelesaikan masalah atau munculnya “ <i>insight</i> ”	Menemukan solusi masalah
	Membangun dan mengembangkan gagasan dalam menyelesaikan masalah	Menemukan cara atau ide lain dalam menyelesaikan masalah
Verifikasi	Menguji solusi masalah	Menerapkan cara atau ide lain dalam menyelesaikan masalah
	Mengevaluasi solusi	Memeriksa kembali solusi masalah

2.1.3 *Self-Efficacy*

Self-Efficacy atau efikasi diri merupakan salah satu aspek pengetahuan yang paling berpengaruh dalam kehidupan individu. Hal tersebut disebabkan karena efikasi diri berpengaruh menentukan tindakan yang dilakukan setiap individu mencapai suatu tujuan. Selain itu efikasi diri sebagai faktor yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam

setiap aktivitas. Sisa yang efikasi diri tinggi umumnya bersikap tekun dan tidak mudah menyerah ketika berhadapan dengan kegagalan ataupun kesulitan (Santrock, 2007). Artinya siswa yang memiliki efikasi diri tinggi akan percaya bahwa dirinya mampu mengatasi masalah yang dihadapi. Efikasi diri sebagai evaluasi seseorang untuk mengenal kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai tujuan dan mengatasi hambatan. Efikasi diri dapat diartikan sebagai tahap pengenalan seseorang terhadap kemampuan dari dalam dirinya sendiri.

Self-Efficacy sebagai keyakinan, bahwa seseorang mampu menjalankan perilaku tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya bahwa *Self-Efficacy* merupakan bentuk keyakinan pada diri sendiri sebagai faktor pendorong untuk mencapai keberhasilan. Konsep *Self-Efficacy* dikenal juga sebagai bagian dari teori kognitif sosial. Teori ini merujuk pada keyakinan individu akan kemampuannya dalam mengerjakan tugas yang dipercayakan kepadanya (Lianto, 2019). Artinya efikasi diri lebih menekankan pada keyakinan individu mengenai hal yang dapat dilakukannya. *Self-Efficacy* dapat menciptakan lingkaran positif di mana orang yang memiliki keyakinan diri tinggi menjadi lebih teliti dalam tugasnya sehingga mampu meningkatkan kinerja, dan pada gilirannya, kinerja yang tercapai semakin meningkatkan kepercayaan dirinya. Efikasi diri biasanya berkaitan dengan lingkungan sekitar dan perilaku sebelumnya. Seperti yang dikemukakan oleh Gist dan Mitschell bahwa efikasi diri dapat membawa pada perilaku yang berbeda namun dengan kemampuan yang sama, karena efikasi diri mempengaruhi pilihan, tujuan, pengatasan masalah, dan kegigihan dalam berusaha (Ghufron & Risnawita, 2011, p. 75). Perilaku seperti itu sangat penting dimiliki oleh peserta didik dalam belajar disekolah terutama pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa efikasi diri adalah keyakinan seseorang mengenai kemampuan-kemampuan yang dimilikinya dalam mengatasi masalah. Efikasi diri juga mempengaruhi aspek kognisi seseorang yang mengakibatkan perilaku satu individu akan berbeda dengan individu yang lain.

Self-Efficacy dapat dipelajari melalui empat hal yaitu:

1) Pengalaman keberhasilan (*mastery experience*)

Setiap individu memiliki pengalaman-pengalaman nyata yang berupa pengalaman keberhasilan dan kegagalan. Pengalaman keberhasilan akan menaikkan efikasi diri individu sedangkan pengalaman kegagalan akan menurunkan efikasi diri individu.

2) Pengalaman orang lain (*vicarious experience*)

Pengalaman terhadap keberhasilan orang lain akan meningkatkan efikasi diri individu dalam mengerjakan tugas, sedangkan pengalaman terhadap kegagalan orang lain akan menurunkan penilaian individu mengenai kemampuannya dan mengurangi usaha yang dilakukan.

3) Persuasi verbal (*verbal persuasion*)

Persuasi verbal berupa saran, nasihat dan bimbingan untuk meningkatkan keyakinan diri individu yang akan mempengaruhi sugesti agar dapat berhasil.

4) Kondisi fisiologis (*Physicalogical states*)

Kondisi fisiologis mereka sangat berpengaruh terhadap kemampuannya. Jika individu mengalami ketegangan fisik dalam situasi yang menekan maka dapat melemahkan kemampuan kerja diri individu.

Beberapa faktor lain yang mempengaruhi dalam mengapresiasi kemampuan diri individu menurut Bandura (dalam Lianto, 2019) yaitu sebagai berikut:

1) Budaya

Budaya mempengaruhi *Self-Efficacy* melalui nilai, kepercayaan, dalam proses pengaturan diri yang berfungsi sebagai penilaian *Self-Efficacy* dan juga konsekuensi dari keyakinan akan *Self-Efficacy*.

2) Gender

Perbedaan gender dapat dilihat dari penelitian Bandura (dalam Lianto, 2019) yang menyatakan bahwa wanita lebih tinggi efikasinya dalam mengelola perannya. Seperti menjadi ibu rumah tangga dan juga sebagai wanita karir wanita memiliki *Self-Efficacy* yang tinggi dibandingkan pria

3) Sifat dari tugas yang dihadapi

Derajat dari kesulitan yang dihadapi oleh individu akan mempengaruhi penilaian individu terhadap kemampuan dirinya sendiri

4) Intensif eksternal

salah satu faktor yang dapat meningkatkan *Self-Efficacy* adalah *competent contingence incentive* yaitu intensif yang diberikan orang lain untuk merefleksikan keberhasilan seseorang.

5) Status atau peran individu dalam lingkungan

Individu yang memiliki status yang lebih tinggi akan memperoleh derajat control yang lebih besar sehingga *Sel-Efficacy* yang dimilikinya juga tinggi. Begitupun sebaliknya individu yang memiliki status lebih rendah maka akan memiliki control yang lebih kecil sehingga *Self-Efficacy* yang dimiliki juga rendah.

6) Informasi tentang kemampuan diri

Individu yang mempunyai *Self-Efficacy* yang tinggi, jika ia memperoleh informasi yang positif mengenai dirinya. Sebaliknya, individu akan memiliki *Self-Efficacy* yang rendah, jika ia memperoleh informasi negatif mengenai dirinya.

Menurut Bandura (2018), Efikasi diri pada tiap individu akan berbeda dengan lainnya berdasarkan tiga dimensi, yaitu:

1) Dimensi tingkat (*level*)

Dimensi ini berkaitan dengan derajat kesulitan tugas pada diri individu untuk melakukannya. Tugas individu dimulai dari yang mudah, sedang, dan paling sulit itu akan menentukan mampu atau tidaknya untuk melakukan.

2) Dimensi kekuatan (*strength*)

Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan individu mengenai kemampuannya. Keyakinan yang lemah akan mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak mendukung, sebaliknya keyakinan yang kuat akan mendorong individu untuk bertahan dalam usahanya.

3) Dimensi generalisasi (*generality*)

Dimensi ini berkaitan dengan tingkah laku pada serangkaian aktivitas dan situasi yang bervariasi untuk menentukan kemampuannya.

Dari sudut pandang teori kepribadian Bandura (2018) indikator *Self-Efficacy* dapat melalui empat proses diantaranya, proses kognisi, proses motivasi, proses afektif, dan proses seleksi. Maka penjelasan dimensi peneliti menyimpulkan aspek *Self-Efficacy* yang akan diteliti yaitu yang memiliki *Self-Efficacy* tinggi, sedang, dan rendah.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian Avissa Purnama dan Muhammad Syazali (2016) dengan judul. “*Analisis Proses berpikir kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan*

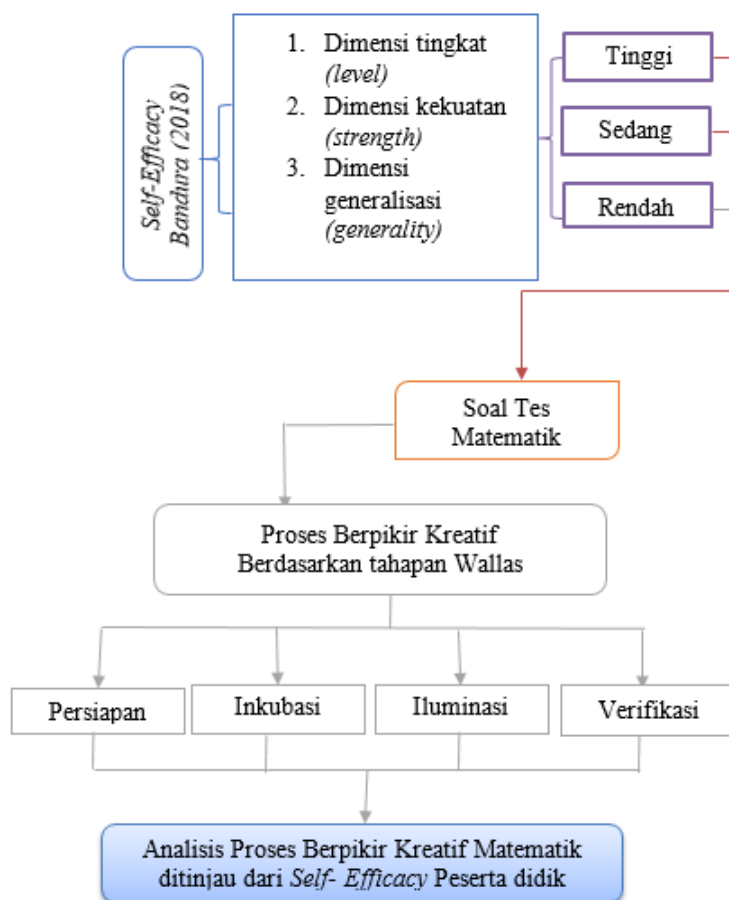
Langkah-Langkah Bransford dan Stein Ditinjau dari Adversity Quotient” dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Proses berpikir kreatif siswa MAN 1 Bandar Lampung dalam memecahkan soal matematika. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa subjek dengan tipe Adversity Quotient (AQ) masing-masing memiliki Proses berpikir kreatif yang berbeda. Subjek dengan tipe climbers cenderung mempunyai Proses berpikir kreatif konseptual dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan teori Bransford dan Stein. Subjek dengan tipe campers cenderung mempunyai Proses berpikir kreatif semikonseptual dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan teori Bransford dan Stein, dan subjek dengan tipe quitters dalam menyelesaikan masalah berdasarkan teori Bransford dan Stein cenderung memiliki Proses berpikir kreatif komputasional.

- b. Penelitian dari Fakhira Dliyaul Awaliyah (2020) dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif matematis dan *Self-Efficacy* siswa melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan salah satu kemampuan tingkat tinggi yang harus dimiliki siswa untuk menyelesaikan masalah matematika dengan memperoleh lebih dari satu jawaban dan baru yang dihasilkan dari kemampuan berpikir kreatifnya dan keyakinan dirinya.
- c. Penelitian dari Gita & Luvy (2019) yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self-Efficacy* siswa SMP terhadap soal Persamaan Garis Lurus” penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Efficacy* siswa terhadap soal persamaan garis lurus. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mencapai 69%, dan *Self-Efficacy* siswa mencapai 61%.

2.3 Kerangka Teoretis

Self-Efficacy atau efikasi diri merupakan salah satu aspek pengetahuan yang paling berpengaruh dalam kehidupan individu. Bandura (2018) membaginya kedalam tiga dimensi yaitu dimensi tingkat (*level*), dimensi kekuatan (*strength*), dan dimensi generalisasi (*generality*). Dalam mengerjakan suatu tes berpikir kreatif diperlukan sebuah proses dalam penyelesaiannya yaitu Proses berpikir kreatif merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menghubungkan, menukar, mengurutkan konsep-konsep,

persepsi-persepsi dari pengalaman sebelumnya. Proses berpikir kreatif dimulai dari peserta didik mengetahui adanya permasalahan yang ia temukan sampai mengkomunikasikan hasil pemikirannya melalui kemampuan berpikir kreatif. Tahapan berpikir kreatif yang digunakan yaitu berdasarkan teori Wallas (1926), menurutnya terdapat empat tahapan dalam Proses berpikir kreatif yaitu tahapan persiapan, tahapan inkubasi, tahapan iluminasi, dan tahapan verifikasi.



Gambar 2.2 Kerangka Teoretis

2.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah menganalisis Proses berpikir kreatif matematik meliputi tahapan persiapan, tahapan inkubasi, tahap iluminasi dan tahapan verifikasi, yang ditinjau dari *Self-Efficacy* yaitu *Self-Efficacy* Tinggi, Sedang, Rendah peserta didik Kelas VIII A SMP Negeri 3 Cikupa Kabupaten Tangerang pada materi pola bilangan