

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK

#### A. Landasan Teori

##### 1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Berpikir kreatif dalam matematika dapat dipandang sebagai orientasi atau disposisi tentang instruksi matematika, termasuk tugas penemuan dan pemecahan masalah. Aktivitas tersebut dapat membawa siswa mengembangkan pendekatan yang lebih kreatif dalam matematika. Tugas aktivitas tersebut dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hal yang berkaitan dengan dimensi kreativitas (Dewi, 2015). Proses berpikir kreatif secara umum merupakan perkembangan ide dan konsep diri serta, melibatkan perasaan dan kehendak manusia untuk memecahkan suatu masalah (Lince, 2016).

Menurut Shieh dkk (2014) menganggap kreativitas sebagai kemampuan untuk memahami defisit dari suatu objek, membentuk dan menguji hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil. Kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen yang bekerja pada kelancaran, fleksibilitas, dan keunikan pemikiran, kepekaan terhadap masalah, dan mendefinisikan ulang dan menampilkan ide yang ada. Sedangkan menurut Torrance (Susanto, 2015) berpikir kreatif adalah proses yang melibatkan unsur – unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas dan elaborasi.

Menurut Susanto (2015) berpikir kreatif merupakan proses menjadi sadar terhadap masalah, kekurangan, dan celah dalam pengetahuan yang tidak ada solusi yang dipelajari, membawa informasi dari sumber – sumber eksternal yang ada, mengidentifikasi hal, menguji dan menguji kembali, menyempurnakan dan diakhiri dengan mengkomunikasikan hasilnya.

Menurut Lestari (2015) kemampuan berpikir kreatif matematis diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah.

Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif siswa menurut Diknas (Susanto, 2015) adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu – malu
- e. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain.
- g. Memiliki rasa humor tinggi
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang (orisinal)
- j. Dapat bekerja sendiri

- k. Senang mencoba hal – hal baru
- l. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Indikator kemampuan berpikir kreatif matematis menurut Torrance (Lestari, 2015) adalah :

- a. Kelancaran (*fluency*) yaitu mempunyai banyak ide atau gagasan dalam berbagai kategori
- b. Keluwesan (*flexibility*) yaitu mempunyai ide atau gagasan yang beragam
- c. Keaslian (*originality*) yaitu mempunyai ide atau gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan
- d. Elaborasi (*elaboration*) yaitu mampu mengembangkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci.

Menurut Noer (2009) indikator kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut :

- a. Kelancaran (*fluency*) kemampuan untuk mengungkapkan banyak gagasan, jawaban, atau penyelesaian masalah atau pertanyaan.
- b. Keluwesan (*flexibility*) kemampuan untuk menghasilkan ide atau jawaban yang beragam, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu mengubah cara pendekatan.
- c. Keterperincian (*elaboration*) kemampuan untuk mengembangkan suatu ide atau gagasan dan merinci secara detail terhadap berbagai situasi ataupun keadaan.

- d. Kepekaan (*sensitivity*) kemampuan untuk menelaah atau menangkap berbagai permasalahan dari suatu kondisi tertentu.
- e. Keaslian (*originality*) kemampuan untuk mengungkapkan pendapat dirinya sendiri sebagai bentuk respon terhadap suatu permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru yang dapat digunakan untuk menghadapi dan memecahkan masalah serta dapat mengungkapkan hasil dari suatu permasalahan dan kemampuan untuk melihat sebuah permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis dalam penelitian ini menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis menurut Torrance (Lestari, 2015) adalah :

- a. Kelancaran (*fluency*) yaitu mempunyai banyak ide atau gagasan dalam berbagai kategori
- b. Keluwesan (*flexibility*) yaitu mempunyai ide atau gagasan yang beragam
- c. Keaslian (*originality*) yaitu mempunyai ide atau gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan
- d. Elaborasi (*elaboration*) yaitu mampu mengembangkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci.

## 2. *Self Efficacy*

Dalam belajar matematika tidak hanya membutuhkan keahlian untuk berhitung saja melainkan harus mempunyai rasa keyakinan terhadap diri sendiri agar mampu memecahkan masalah yang ada untuk itu efisiensi diri sangat dibutuhkan. Secara umum, *self efficacy* adalah penilaian seseorang tentang kemampuannya sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu, *self efficacy* siswa mempengaruhi pilihan kegiatan, tujuan, usaha, dan persistensi para siswa (Ormrod, 2008).

Bandura (Lestari, 2015) mengemukakan, bahwa “ *self-efficacy is defined as one’s confidence that her or she has ability to complete a specific task successfully and this confidence relates to performance and perseverance in variety of endeavors.*” *Self efficacy* dapat pula diartikan sebagai suatu sikap menilai atau mempertimbangkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas yang spesifik.

*Self efficacy* merupakan satu kesatuan arti yang diterjemahkan dari Bahasa Indonesia yaitu efisiensi diri. Efikasi diri (*self efficacy*) adalah suatu keyakinan manusia pada kemampuan dirinya, manusia yang percaya dapat melakukan sesuatu, memiliki potensi untuk mengubah sifat-sifat yang merusak keyakinan dirinya, suka bertindak, dan lebih dekat pada kesuksesan dari pada yang mempunyai *self efficacy* rendah.

Menurut Bandura (Ghufron dan Rinawita, 2010) *self efficacy* individu dapat dilihat dari tiga dimensi pengukuran yaitu :

a. Tingkat (*level*)

Dimensi ini berkaitan dengan derajat kesulitan tugas ketika individu merasa mampu untuk menyelesaikannya. Apabila individu diberikan tugas yang disusun berdasarkan tingkat kesulitannya maka efikasi diri individu mungkin akan terbatas pada tugas – tugas yang mudah, sedang, atau bahkan meliputi tugas – tugas yang sulit. Dalam hal ini individu akan memilih tugas – tugas yang sesuai dengan batas kemampuannya.

b. Kekuatan (*strenght*)

Dimensi lebih menekankan pada tingkat kekuatan dari keyakinan pengharapan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya. Pengharapan yang lemah akan cenderung lebih mudah digoyahkan oleh pengalaman yang tidak sesuai atau tidak mendukung, sedangkan pengharapan yang kuat akan mendorong individu untuk bekerja keras dan bertahan dalam usaha yang dilakukan. Semakin tinggi tingkat kesulitan tugas maka akan semakin lemah keyakinan individu tersebut untuk menyelesaikan tugas.

c. Generalisasi (*generality*)

Dimensi ini berkaitan dengan luas bidang tingkah laku yang dimana individu merasa yakin akan kemampuannya. Individu dapat merasa yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya. Apakah terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu atau pada serangkaian aktivitas dan situai yang bervariasi.

Perkembangan *self efficacy* seseorang menurut Ormrod (2008) dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut :

a. Keberhasilan dan kegagalan pembelajaran sebelumnya

Keberhasilan ataupun kegagalan yang pernah dialami sebelumnya akan mempengaruhi *self efficacy* siswa. siswa yang pernah mengalami kegagalan cenderung mempunyai *self efficacy* yang rendah apabila dihadapkan dengan permasalahan yang sama. Begitupun sebaliknya siswa yang mempunyai *self efficacy* yang tinggi apabila dia menjumpai sebuah kegagalan maka dia akan menurunkan optimismenya yang besar.

b. Keberhasilan dan kegagalan orang lain

Mengamati kesuksesan orang lain dengan kemampuan dan usia yang sama akan meningkatkan *self efficacy* yang dimilikinya. Seringkali siswa membuat pendapat mengenai kemampuan yang dimilikinya dengan melihat kegagalan dan suksesan yang dialami orang lain sebagai bahan pertimbangan. Siswa mempertimbangkan kesuksesan dan kegagalan orang lain yang mempunyai kemampuan yang sama dengan dirinya. Sehingga apabila dia melihat temannya sukses maka akan menumbuhkan optimismenya.

c. Kesuksesan dan kegagalan dalam pasangan

*Self efficacy* siswa akan lebih tinggi apabila siswa mengerjakan tugas secara berpasangan dibandingkan dengan mengerjakan tugas secara individu. Dengan memberikan tugas yang sulit yang dikerjakan

secara berpasangan akan meningkatkan *self efficacy* siswa dalam jangka waktu yang panjang, sebaliknya apabila tugas yang diberikan mudah akan meningkatkan *self efficacy* siswa dalam jangka waktu yang pendek.

*Self efficacy* memiliki indikator yang menentukan *self efficacy* yang dimiliki seseorang. Menurut Bandura (Lestari, 2015) Indikator – indikator *self efficacy* adalah :

- a. Keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri
- b. Keyakinan terhadap kemampuan menyesuaikan dan menghadapi tugas – tugas yang sulit
- c. Keyakinan terhadap kemampuan dalam menghadapi tantangan
- d. Keyakinan terhadap kemampuan menyelesaikan tugas yang spesifik
- e. Keyakinan terhadap kemampuan menyelesaikan beberapa tugas yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* adalah keyakinan dalam diri seseorang mengenai kemampuan yang dimilikinya sebagai salah satu aspek pengetahuan dalam diri yang menentukan keyakinan bagaimana seseorang dapat mencapai suatu tujuan, berpikir, dan memotivasi dirinya dalam menyelesaikan permasalahan.

Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan dari dimensi *self efficacy* yang dikemukakan oleh Bandura (1997) yaitu *level* (derajat kesulitan tugas yang dihadapi), *strenght* (kuatnya keyakinan akan kemampuan yang dimiliki), *generality* (keyakinan menyelesaikan tugas pada situasi tertentu).

**Tabel.2.1 Indikator *Self efficacy***

| <b>Dimensi</b>    | <b>Indikator</b>  |
|-------------------|---|
| <i>Level</i>      | 1. Yakin dapat memotivasi dirinya dalam bertindak<br>2. Merasa yakin dalam menyelesaikan suatu tugas  |
| <i>Strenght</i>   | 1. Keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi hambatan dalam tingkat kesulitan tugas yang dihadapi<br>2. Mampu menyikapi situasi dan kondisi yang beragam dengan berpikir positif |
| <i>Generality</i> | 1. Merasa yakin dengan potensi diri dalam menyelesaikan tugas.  |

### 3. Pembelajaran *Cooperative*

Dalam proses belajar mengajar matematika pemilihan model pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dimana model pembelajaran ini diharapkan akan memperbaiki mutu proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat akan menurunkan mutu proses pembelajaran dan model pembelajaran akan menentukan berhasil tidaknya sebuah proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih harus dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan membuat suasana belajar menyenangkan tidak

monoton yang akan membuat siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menurut Suprijono (2015) Pembelajaran Kooperatif merupakan konsep yang lebih umum meliputi segala aktivitas yang dijalankan secara berpasangan termasuk jenis – jenis aktivitas yang dipimpin oleh guru atau guru yang mengarahkan aktivitas siswa. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pernyataan serta menyediakan bahan – bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Menurut Slavin (2008) dalam pembelajaran kooperatif para siswa akan duduk bersama membentuk pasangan yang beranggotakan empat orang untuk menguasai dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dimana nantinya dalam pasangan kecil tersebut siswa akan mendiskusikan materi dan permasalahan serta mendiskusikan bagaimana cara menyelesaikan permasalahan tersebut.

Model pembelajaran kooperatif diciptakan untuk menyesuaikan dan mengikuti perkembangan sistem pembelajaran yang ada di Indonesia sehingga dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif diciptakan untuk menggantikan sistem pembelajaran yang sifatnya pasif, dimana para peserta didik hanya menerima apa yang guru sampaikan (Naipitu, 2019).

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan segala aktivitas yang akan dilakukan oleh siswa harus dikerjakan secara berpasangan dengan tujuan agar pasangan tersebut dapat menyelesaikan permasalahan berdasarkan hasil diskusi pasangan. Sehingga masing – masing siswa akan lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar.

#### 4. Pembelajaran *Cooperative Script*

Matematika merupakan mata pelajaran yang pada dasarnya lebih membutuhkan tingkat ketelitian yang sangat tinggi untuk itu dalam belajar matematika dibutuhkan ketelatenan dan kecermatan apabila akan mempelajari ilmu matematika. Selain itu, kualitas model pembelajaran yang baik juga merupakan hal yang penting apabila kita akan belajar matematika untuk itu diperlukan model pembelajaran yang pas dan sesuai dengan karakteristik matematika dan kemampuan yang dimiliki siswa.

Pembelajaran *coopertive script* merupakan metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian dari materi yang telah dipelajari. Jadi model pembelajaran *cooperative script* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana atau ringkasan materi ajar kepada siswa yang kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya sejenak dan memberikan memasukkan ide - ide atau gagasan gagasan baru kedalam materi ajar yang diberikan guru, lalu siswa diarahkan untuk

menunjukkan ide - ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada secara bergantian bersama pasangan masing – masing.

Menurut Anggit (2016) pembelajaran *cooperative script* memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan apabila kita akan menerapkan model pembelajaran ini. Model pembelajaran *cooperative script* baik digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan ide - ide atau gagasan baru, daya berfikir kritis serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal - hal baru yang diyakininya benar. Sehubungan dengan itu maka kelebihan dari model pembelajaran *cooperative script* adalah sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran *cooperative script* mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain
- b. Model pembelajaran *cooperative script* mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya. Ini secara khusus bermakna ketika dalam proses pemecahan masalah
- c. Model pembelajaran *cooperative script* membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar dan menerima perbedaan yang ada
- d. Model pembelajaran *cooperative script* merupakan suatu strategi yang efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial

termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri dan hubungan interpersonal positif antara satu siswa dengan siswa yang lain

- e. Model pembelajaran *cooperative script* banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban
- f. Model pembelajaran *cooperative script* mendorong siswa yang kurang pintar untuk tetap berbuat
- g. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran *cooperative script* membantu memotivasi siswa dan mendorong pemikirannya
- h. Dapat meningkatkan atau mengembangkan keterampilan berdiskusi
- i. Memudahkan siswa melakukan interaksi sosial, menghargai ide orang lain
- j. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan pembelajaran *cooperative script* ini. Adapun yang menjadi kekurangan dari model pembelajaran *cooperative script* ini yaitu :

- a. Beberapa siswa mungkin pada awalnya takut untuk mengeluarkan ide, takut dinilai teman dalam pasangannya
- b. Tidak semua siswa mampu menerapkan model pembelajaran *cooperative script* . Sehingga banyak tersita waktu untuk menjelaskan mengenai model pembelajaran ini

- c. Penggunaan pembelajaran *cooperative script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa, dan banyak menghabiskan waktu untuk menghitung hasil prestasi pasangan
- d. Sulit membentuk pasangan yang solid yang dapat bekerja sama dengan baik
- e. Penilaian terhadap murid sebagai individual menjadi sulit karena tersembunyi di dalam pasangan.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *cooperative script* dapat memberikan manfaat demi berlangsungnya proses pembelajaran sehingga diharapkan akan mampu memenuhi tujuan dari pembelajaran tersebut. Setiap model pembelajaran memiliki tahapan atau sistematika tentang bagaimana cara menerapkan model pembelajaran *cooperative script* dalam pembelajaran matematika.

Adapun tahapan – tahapan pembelajaran *cooperative script* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.2 Tahapan Pembelajaran *Cooperative script***

| <b>Tahapan</b>       | <b>Deskripsi</b>   |
|----------------------|--|
| <i>Paired Script</i> | Guru mengarahkan siswa untuk bekerja berpasangan   |
| <i>Script</i>        | Guru memberikan script berupa tulisan atau bacaan yang berisi materi yang harus dikuasai siswa   |
| <i>Role play</i>     | Siswa menghafalkan script yang diberikan guru, kemudian membaca script dihadapan pasangannya sementara siswa yang lainnya menyimak, mendengarkan, dan mengoreksi jika rekannya melakukan kesalahan. Selanjutnya , siswa bertukar peran, yang semula membaca script menjadi pendengar sementara yang awalnya mendengarkan menjadi membacakan. |
| <i>Clarification</i> | Klarifikasi  |

## 5. Materi Persegi

### a. Kompetensi Dasar

3.11 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.

4.11 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.

### b. Indikator Pencapaian Kompetensi

#### Pertemuan 1

3.11.1 Memahami jenis dan sifat persegi, persegi panjang, trapesium, jajargenjang, belahketupat dan layang-layang menurut sifatnya.

4.11.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat segiempat.

#### Pertemuan 2

3.11.2 Memahami keliling dan luas persegi.

3.11.3 Memahami keliling dan luas persegi panjang

4.11.2 Menerapkan konsep keliling dan luas persegi dan persegi panjang untuk menyelesaikan masalah.

### Pertemuan 3

3.11.4 Memahami keliling dan luas trapesium.

3.11.5 Memahami keliling dan luas jajargenjang

4.11.3 Menerapkan konsep keliling dan luas trapesium dan jajargenjang untuk menyelesaikan masalah.

### Pertemuan 4

3.11.6 Memahami keliling dan luas belah ketupat.

3.11.7 Memahami keliling dan luas layang - layang.

4.11.2 Menerapkan konsep keliling dan luas belah ketupat dan layang - layang untuk menyelesaikan masalah.

## **B. Penelitian Relevan**

Setelah peneliti melakukan kajian pustaka tentang judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hasil penelitian yang relevan yang dikaji oleh peneliti. Adapun penelitian – penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rifa'I (2015) menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan pemahaman siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative script* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional, namun terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative script* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kemudahan untuk kemampuan komunikasi matematis tidak terdapat perbedaan komunikasi matematis siswa yang memperoleh

model pembelajaran *Cooperative script* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Florentina (2017) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Jigsaw dan Think Pair Share (TPS). Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Octarina, dkk (2018) menunjukkan bahwa peningkatan *self efficacy* mahasiswa pada mata kuliah program linier yang mendapat PBL lebih baik daripada mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional ditinjau dari keseluruhan maupun KAM (tinggi, sedang, rendah) meskipun dengan nilai *gain* berada pada kategori rendah, sedangkan untuk KAM tinggi berada pada kategori sedang.

Dari penelitian – penelitian yang telah dipaparkan di atas, terdapat kesamaan pada variabel – variabel penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan kemudian untuk perbedaannya yaitu terletak pada jenis penelitiannya dimana dalam penelitian yang akan dilaksanakan termasuk jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti mencoba membuat penelitian yang berjudul “ Penerapan Pembelajaran *Cooperative script* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self efficacy* Siswa“.

### C. Kerangka Pikir

Untuk melihat kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* siswa kelas VII SMP Negeri 4 Jatibarang dalam kategori baik atau tidak maka peneliti akan menguji cobakan pembelajaran *cooperative script*. Pembelajaran ini merupakan suatu sistem pembelajaran yang mendesain cara-cara baru dalam penerapan strategi belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, dengan cara membentuk pasangan dan bekerja berpasangan serta bekerja secara bergantian dengan mengungkapkan ikhtisarnya secara lisan bagian-bagian materi yang sudah dipelajari sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Berikut tahapan – tahapan pembelajaran *cooperative script* :

Tahap pertama, Guru membagi peserta didik dalam beberapa pasangan dengan terlebih dahulu mengenal karakteristik dari masing-masing siswa, agar dalam pembagian pasangan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa sehingga mereka bisa saling melengkapi dan membantu satu sama lain. Hal ini juga dapat mengakibatkan interaksi sosial antar siswa menjadi semakin baik, bukan hanya kepada orang itu-itu saja. Hal tersebut dapat mempengaruhi *self efficacy* siswa karena dengan melihat kemampuan yang dimiliki siswa lain maka akan menambah keyakinan dirinya bahwa dirinya mampu untuk meraih kesuksesan seperti siswa lainnya.

Tahap kedua, guru memberikan script baik berupa teks ringkasan maupun dibuku pegangan. Kemudian guru mengarahkan masing-masing pasangan

mempelajari materi yang sama yang akan diajarkan pada pembelajaran. Setiap pasangan mendiskusikan materi yang mereka dapatkan dan bersama-sama memecahkan materi yang belum mereka pahami dan merangkum materi yang telah dipelajari. Guru disini bertindak sebagai fasilitator. Dalam kegiatan ini siswa meringkas materi yang telah dipahami sesuai dengan kemampuan masing – masing siswa sehingga dapat meningkatkan keyakinan siswa terhadap tingkatan tugas yang akan diselesaikan.

Tahap ketiga, siswa merangkum materi yang telah diberikan oleh guru kemudian Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Seorang peserta didik bertugas sebagai pembicara, yaitu menyampaikan dan menjelaskan tugas dan hasil tugasnya selengkap mungkin dan seorangnya lagi dari peserta didik sebagai pendengar yaitu bertugas menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok pembahasan yang kurang lengkap. Bertukar peran, yang semula sebagai pembicara berperan sebagai pendengar dan yang semula sebagai pendengar berperan sebagai pembicara. Setelah itu Guru meminta salah satu pasangan untuk mempresentasikan hasil kegiatannya/diskusinya dengan memanggil dari salah satu nomer siswa secara acak. Dalam hal ini dapat menambah kemampuan berpikir kreatif siswa karena siswa diarahkan untuk mengemukakan sebuah gagasan atau ide yang tidak dimiliki orang lain.

Tahap keempat, Siswa menanggapi hal-hal yang masih kurang jelas dan materi yang belum dimengerti dan guru disini bertindak sebagai peminengah

untuk menjelaskan hal-hal yang masih salah atau kurang tepat dan belum jelas kepada siswa. Kemudian siswa diberikan tugas LKK untuk dikerjakan secara berpasangan dan mempresentasikan hasil diskusinya. Dalam hal ini menambah keyakinan siswa bahwa tugas yang dikerjakan secara bersama akan lebih mudah untuk diselesaikan sehingga *self efficacy* siswa meningkat. Kemudian uru memberikan penguatan pada hasil diskusi, yaitu penjelasan kembali materi yang masih dianggap meragukan dan kurang jelas. Guru membimbing peserta didik menyusun kesimpulan dari materi yang telah disampaikan dengan menggunakan model *cooperative script*.

Berdasarkan uraian diatas terlihat bahwa terdapat keterkaitan antara pembelajaran *cooperative script* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* siswa. Dengan demikian, diduga bahwa *cooperative script* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* siswa.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada pengaruh pembelajaran *cooperative script* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis
2. Ada pengaruh pembelajaran *cooperative script* terhadap *self efficacy* siswa.