

Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika SMA

Raudya Tuzzahra¹, Saleh Haji², Agus Susanta³

^{1,2,3} Universitas Bengkulu, Indonesia
Email : ✉ raudyatizr@gmail.com

Article Info

Article History

Received : 08-01-2023
Revised : 06-03-2023
Accepted : 11-03-2023

Keywords:

Self Efficacy;
Berpikir Kreatif;

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung variabel *Self Efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah kausal komparatif atau sering disebut *expost de facto* menggunakan metode analisis jalur (*path anayisis*) dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket *self efficacy*, dan tes kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 6 Kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 142 peserta didik dan sampel penelitian berjumlah 59 peserta didik dari populasi terdiri dari 24 peserta didik laki – laki dan 35 peserta didik perempuan yang berusia 16-17 tahun. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji analisis jalur, hasil penelitian pengaruh *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA didapatkan bahwa terdapat pengaruh langsung *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA sebesar 20,44%.

This study aims to determine the direct effect of the Self Efficacy variable on the ability to think creatively in high school mathematics learning. The type of research carried out is comparative causal or often called expost de facto using the path analysis method (path analysis) with data collection techniques using self-efficacy questionnaires, and tests of creative thinking abilities in learning mathematics. The population in this study were all students in class XI MIPA SMA Negeri 6 Bengkulu City for the academic year 2020/2021, totaling 142 students and the research sample totaling 59 students from the population consisting of 24 male students and 35 female students aged 16-17 years. Based on the results of statistical tests using the path analysis test, the results of the research on the effect of self-efficacy on creative thinking skills in high school mathematics learning found that there was a direct effect of self-efficacy on creative thinking skills in high school mathematics learning of 20.44%.

PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang berpengaruh pada proses pembelajaran matematika adalah kepercayaan diri siswa. Kepercayaan diri siswa memberi kekuatan yang dapat mempengaruhi pada penilaian kemampuan siswa dan kesediaan untuk mengerjakan tugas. Siswa diharapkan memiliki kecenderungan memandang matematika sebagai sesuatu yang dapat di pahami, merasakan matematika sesuatu yang berguna, meyakini usaha yang tekun dan ulet dalam mempelajari matematika akan membuahkan hasil dan melakukan perbuatan sebagai pelajar yang efektif. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pelajaran Matematika yang di sebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri mereka. (Yuniar & Ramlah, 2021). Menurut

(Susanto & Susanta, 2020) kepercayaan diri peserta didik dalam belajar dapat mempengaruhi ketercapaian hasil pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Husna et al., 2018) memperoleh hasil bahwa ada hubungan yang positif antara *self-efficacy* dan nilai ujian/ulangan matematika peserta didik.

Penyelesaian persoalan matematika dibutuhkan kreativitas peserta didik, kreativitas peserta didik memerlukan kepercayaan diri karena peserta didik yang mempunyai kepercayaan diri akan mendukung dalam mengembangkan idenya dalam pembelajaran (Agus Susanta, 2020). Kurangnya kemampuan berpikir kreatif yang dialami peserta didik ketika menghadapi pelajaran matematika dapat timbul karena kurangnya rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Akibatnya peserta tidak mampu mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki. Kreativitas dalam matematika diistilahkan sebagai kemampuan berpikir kreatif matematis atau secara singkat disebut kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu dari berpikir tingkat tinggi. (Suciawati, 2019) pendapat dibutuhkan *self-efficacy* pada peserta didik untuk menyelesaikan persoalan matematika tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan (Suharsono & Istiqomah, 2014) bahwa *Self-Efficacy* merupakan keyakinan seseorang akan kemampuan untuk berhasil dalam situasi tertentu. Pendapat yang sama bahwa *Self-efficacy* merupakan keyakinan individu agar dapat menguasai kegiatan, situasi atau aspek tertentu dari fungsi psikologis dan sosialnya sendiri. *Self-efficacy* membuat seseorang percaya dengan kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi dan memecahkan hambatan yang menghambat pencapaian tujuan mereka. Mereka selalu percaya dapat mencapai target mereka, impian mereka, dan tujuan mereka dengan cara yang efektif (Mukhtari et al., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik matematika di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu diperoleh fakta bahwa di sekolah tersebut belum pernah dilakukan pengukuran terhadap *self-efficacy* dan hubungan variabel tersebut dengan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika peserta didik. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menguji pengaruh *self efficacy* siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran matematika SMA. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk pendidik sebagai acuan belajar bahwa dalam menyelesaikan persoalan matematika SMA dengan kreatif diperlukannya *self efficacy* peserta didik.

METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kausal komparatif atau *expost de facto*. Penelitian *expost facto* ini adalah penelitian yang menggunakan metode survey kuisioner. Penelitian diarahkan menyelidiki hubungan sebab berdasarkan pengamatan terhadap akibat yang terjadi, dengan tujuan memisahkan pengaruh langsung dan tidak langsung suesuatu variabel penyebab terhadap variabel akibat. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. Waktu penelitian dilaksanakan selama beberapa kali untuk mengisi angket dan tes. Populasi pada penelitian ini adalah 142 peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. Dapat ditentukan besar sampel penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$n = \frac{142}{142 \times (0.1)^2 + 1} \approx 59$$

Berdasarkan hitungan di atas, jumlah sampel penelitian ini didekatkan dengan pembulatan sepuluh, yang berarti $n = 59$. Jadi sampel penelitian ini adalah 59 orang peserta didik SMA N 6 Kota Bengkulu.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis jalur (*path analysis*). Sebelum instrumen penelitian digunakan, harus diuji cobakan terhadap peserta didik yang bukan merupakan sampel penelitian. Data hasil ujicoba dianalisis untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya. angket *Self Efficacy*, dan tes kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA adalah instrumen pada penelitian ini, maka pengukuran variabel penelitian dilakukan dengan menyebarkan instrumen penelitian kepada seluruh sampel. Sebelum disebarkan kepada seluruh sampel, instrumen ini divalidasi oleh validator, kemudian dilakukan pengujian terhadap validitas dan realibilitas dari instrumen tersebut. Setelah memenuhi uji panelis, maka dilanjutkan uji coba yang telah disebutkan sebelumnya. Pada uji coba akan diuji validitas dan reliabilitas pada angket *self efficacy* dan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda pada tes kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika.

Aspek dan indikator yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika adalah (a) menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memberikan ide dan menyelesaikan masalah dengan jawaban yang tepat (*Fluency/ Kelancaran*), (b) kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara lain (*Flexibility/ Keluwesan*), (c) kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah menurut caranya sendiri (*Originality/ Keaslian*), dan (d) kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan langkah – langkah terperinci (*Elaboration/ Keterperincian*).

Setelah dilakukan penelitian, maka data akan diuji prasyarat yaitu uji normalitas data residual, uji linearitas, dan uji multikolinearitas untuk variabel bebas. Jika semua data memenuhi uji prasyarat maka dilanjutkan ke pengujian hipotesis analisis jalur. Hipotesis pada penelitian ini yaitu pengaruh langsung *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis jalur atau sering disebut *path analysis* dengan langkah – langkah sebagai berikut.

Langkah untuk menghitung koefisien jalur adalah

1. Menghitung koefisien jalur secara individu

Hipotesis penelitian yang akan diuji dirumuskan menjadi hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_a = \rho_{yx1} > 0$$

$$H_0 = \rho_{yx1} = 0$$

Dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak signifikan.
- b) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan.

2. Memaknai hasil analisis jalur dan menyimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran data atau distribusi data berupa ukuran gejala pusat, ukuran letak, dan distribusi frekuensi. Angka – angka yang disajikan, setelah diolah dari data mentah dengan menggunakan statistika deskriptif, menggambarkan nilai rata-rata, varians, dan distribusi frekuensi yang disertai grafik dalam bentuk histogram. Data yang diperoleh, dapat dideskripsikan distribusi masing-

masing variabel. Pengelompokkan data, distribusi frekuensi, rata-rata, median, standar deviation, variance, range, minimum, maximum, sum. Variabel pada penelitian ini adalah *Self Efficacy* (X), dan Kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika (Y). Hasil deskripsi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rangkuman Analisis Statistik masing - masing Variabel

Min.	Max.	Sum	Mean	Std. Deviation	Var.
55	95	4469	75.75	10.586	112.05
45	95	4365	73.98	12.791	163.60

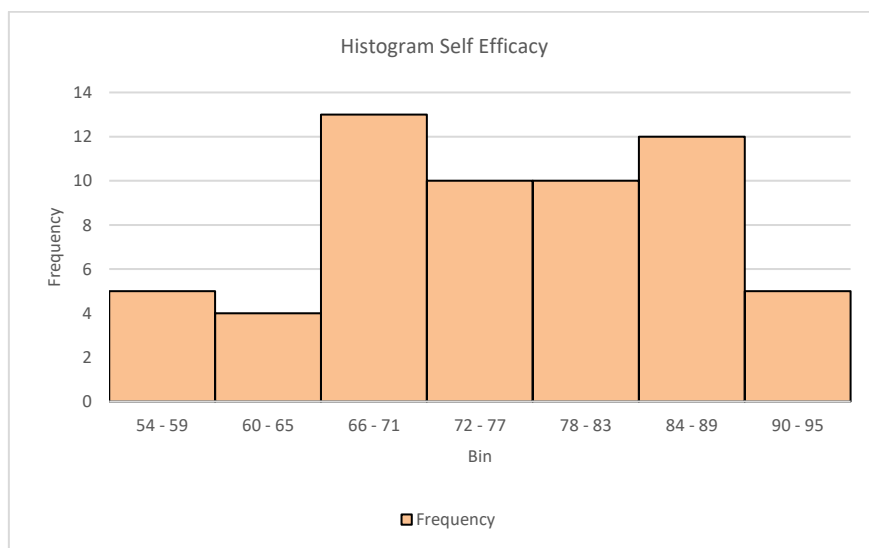
Perhitungan Instrumen Penelitian

Self Efficacy

Variabel *Self Efficacy* (X_2) untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Kota Bengkulu berupa angket pernyataan dan pertanyaan tentang kepercayaan diri diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 95 dengan rentangan 40. Perhitungan terhadap distribusi nilai tersebut menghasilkan nilai rata-rata 75,75; simpangan baku = 10,586; dan varians = 112,055. Sebaran nilai *Self Efficacy* (X_2) peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Kota Bengkulu disajikan dalam Tabel 2, dan histogram distribusi frekuensi pada Gambar 1.

Tabel 2. Frekuensi Nilai *Self Efficacy*

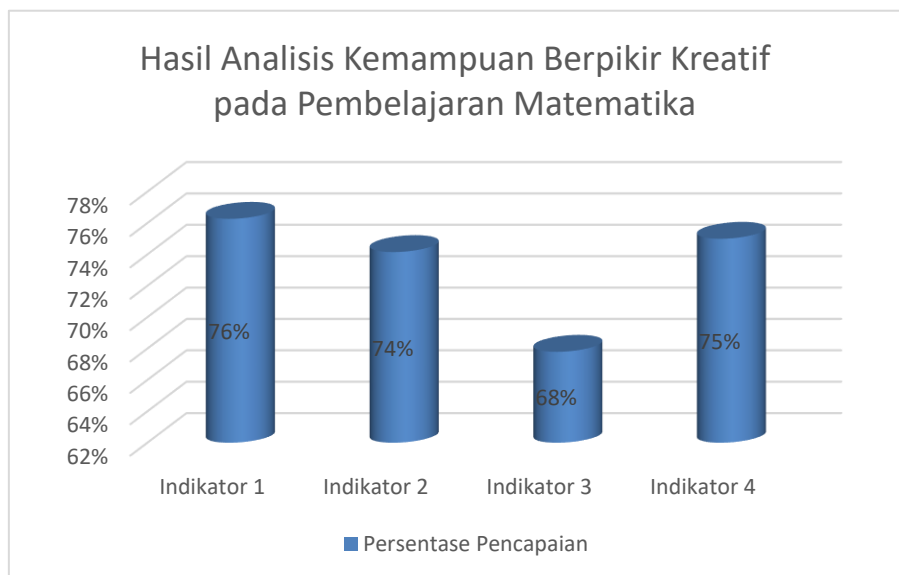
No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif %	Frekuensi Kumulatif %
1	54 – 59	5	8,465	8,475
2	60 – 65	4	6,780	15,254
3	66 – 71	13	22,034	37,288
4	72 – 77	10	16,949	54,237
5	78 – 83	10	16,949	71,186
6	84 – 89	12	20,339	91,525
7	90 – 95	5	8,475	100,000
Jumlah		59	100,000	



Gambar 1. Sebaran Data Nilai *Self Efficacy*

Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika

Hasil perhitungan statistik untuk variabel Kemampuan Berpikir kreatif pada Pembelajaran Matematika (Y) peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Kota Bengkulu diperoleh nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 95 dengan rentangan 50. Perhitungan menghasilkan nilai rata-rata 73,98; simpangan baku = 12,791; dan varians = 163,603. Sebaran nilai Kemampuan Berpikir kreatif pada Pembelajaran Matematika (Y) peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Kota Bengkulu disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika

Pada gambar di atas terlihat bahwa pencapaian peserta didik pada indikator 1 adalah 76%, artinya peserta didik dapat memenuhi 76% dari indikator yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memberikan ide, dan menyelesaikan masalah dengan jawaban yang tepat (*Fluency/Kelancaran*). Kemudian pada indikator 2, peserta didik dapat mencapai 74% untuk indikator kemampuan peserta didik untuk memecahkan dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara lain (*Flexibility/Keluwesasan*). Sedangkan dalam mencapai indikator kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah menurut caranya sendiri (*Originality/Keaslian*) yaitu 68%. Namun pada indikator 4 peserta didik mencapai 75% untuk kemampuan menyelesaikan masalah dengan melakukan langkah – langkah terperinci (*Elaboration/Keterperincian*).

Pengaruh langsung *Self Efficacy* terhadap Kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika

Penelitian pengaruh langsung secara statistik untuk *Self Efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika dengan hipotesis:

- H_a : $\rho_{yx} > 0$ terdapat pengaruh *Self Efficacy* (X) yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika (Y)
- H_0 : $\rho_{yx} = 0$ tidak terdapat pengaruh *Self Efficacy* (X) yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika (Y)

Kriteria pengujian pada uji linearitas ini adalah H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Hasil perhitungan uji linearitas dengan bantuan *Microsoft Excel* adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Koefisien Jalur XY

Pengaruh antar variabel	Koefisien Jalur	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel}
XY	0.452	4.932	2.003

Pada rumusan masalah kedua akan dicari koefisien jalur XY dengan $db = n - k - 1 = 56$ dan $\alpha = 0.05$ maka menggunakan $t_{tabel} = t_{(\alpha,db)} = t_{0.05,56} = 2.0032$. Dari hasil perhitngan koefisien jalur tersebut dengan berbantuan *Microsoft Excel* didapatkan $t_{hitung} = 4.9314 > t_{tabel} = 2.0032$ maka H_0 ditolak. Artinya pada taraf kepercayaan 95% dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh langsung *Self Efficacy* yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika.

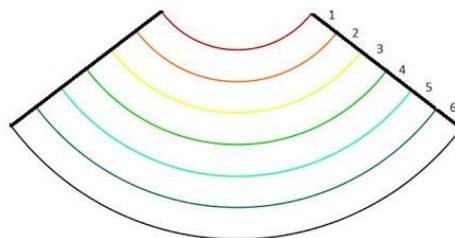
PEMBAHASAN

Pengaruh *Self Efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika SMA

Self Efficacy (X_1) berpengaruh langsung terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA (Y) ditunjukkan oleh koefisien jalur sebesar $\rho_{yx_2}X_2 = 0,4521$ dengan nilai $t_{hitung} = 4,9314 > t_{tabel} = 2,0032$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Artinya, *Self Efficacy* (X_1) memiliki pengaruh langsung terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA (Y) yaitu SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Self Efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika sebesar 20,44%.

Berikut ini akan dijelaskan contoh hasil penyelesaian soal matematika SMA dari peserta didik. Contoh berikut akan menggunakan soal nomor 1 dan 2. Dengan soal sebagai berikut

1. OSIS suatu sekolah mengadakan pentas seni untuk amal yang terbuka untuk masyarakat umum. Hasil penjualan tiket acara tersebut akan disumbangkan untuk korban bencana alam. Panitia memilih tempat berupa gedung pertunjukan yang tempat duduk penontonnya berbentuk sektor lingkaran terdiri dari enam baris.



Banyaknya kursi penonton pada masing-masing baris membentuk pola barisan tertentu.

- a) Jika pada baris pertama terdapat 25 kursi, baris kedua 35 kursi, baris ketiga 50 kursi, baris keempat 70 kursi, dan seterusnya. Tentukanlah banyaknya seluruh tempat duduk pada gedung pertunjukan itu.
- b) Apabila harga tiket baris pertama adalah paling mahal dan selisih harga tiket antara dua baris yang berdekatan adalah Rp10.000,00, dengan asumsi seluruh kursi penonton terisi

penuh, tentukanlah harga tiket yang paling murah agar panitia memperoleh pemasukan sebesar Rp22.500.000,00

2. Perhatikan kumpulan pernyataan berikut

Diketahui bahwa $a = b$, karena $a = b$ maka $a^2 = ab$

Ketika

$$\begin{aligned} a^2 - b^2 &= ab - b^2 \\ (a - b)(a + b) &= b(a - b) \\ (a + b) &= b \\ 2b &= b \\ 2 &= 1 \end{aligned}$$

Pertanyaannya:

a) Jika $2 = 1$, maka setiap bilangan asli pasti sama dengan 1. Tunjukkan!

Hasil $2 = 1$ adalah sesuatu yang tidak mungkin. Tentukan ada yang salah dalam argument di atas, dimanakah letak kesalahannya? Mengapa?

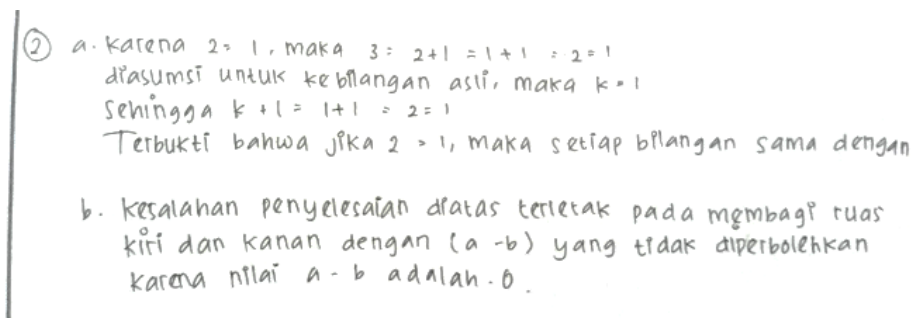
Pada pengukuran untuk tes kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika terdapat 5 butir soal yang memuat indikator dari kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika. Berikut ini adalah beberapa contoh hasil pengerjaan peserta didik yang menguraikan jawaban sesuai kreativitasnya masing – masing, namun tetap dengan tujuan atau hasil yang sama yaitu benar.

1) a. Dik: Baris : 123456
 Kursi : 25, 35, 50, 70, 95, 125
 Selisih : 10, 15, 20, 25, 30
 Jwb: Kapasitas total : $25 + 35 + 50 + 70 + 95 + 125$
 $= 400$ tempat duduk.
 Jadi, banyak seluruh tempat duduk pada gedung tersebut adalah 400

b. Misal:
 Tiket termurah = x (dalam ribuan)
 $(25x + 95(x+10) + 70(x+20) + 50(x+30) + 35(x+40) + 25(x+50))$
 $= 22.500$
 $400x + 950 + 1.400 + 1.500 + 1.400 + 1.750 = 22.500$
 $400x + 6.500 = 22.500$
 $400x = 16.000$
 $x = 40$
 Jadi, harga tiket termurah adalah Rp 40.000.000

Gambar 3. Contoh Uraian jawaban soal nomor 1

Berdasarkan pada gambar di atas, peserta didik dapat menjawab soal nomor 1 tentang barisan menggunakan pemikirannya sendiri. Pada soal ini, peserta didik memenuhi indikator pertama dari kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA, yaitu aspek kelancaran/ *Fluency* dengan indikator menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memberikan ide dan menyelesaikan masalah dengan jawaban yang tepat.



Gambar 4. Contoh Uraian jawaban soal nomor 2

Peserta didik dapat menjawab pertanyaan nomor 2 tentang teori bilangan dengan idenya sendiri. Pada soal nomor 2 ini, peserta didik juga memenuhi indikator pertama pada kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tamia, Abdussalam, Heris, dan Ika bahwa terdapat pengaruh yang positif antara *self efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika, peneliti berpendapat bahwa jika siswa memiliki *self efficacy* yang tinggi, maka siswa tersebut mampu menyelesaikan soal dengan cara yang kreatif. Besar pengaruh yang diteliti adalah sebesar 97,4%. Penelitian dari Vici Suciawati juga mendukung bahwa *self efficacy* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika dari analisis perhitungan yang dilakukan peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi *self efficacy* siswa maka akan semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif matematik. Semakin tinggi *self efficacy* seseorang maka akan semakin besar dan gigih pula usaha yang dilakukan ketika dihadapkan dengan kesulitan, individu yang memiliki *self efficacy* tinggi akan lebih mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, begitupun sebaliknya.

SIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, baik melalui analisis statistik deskriptif maupun analisis statistik, serta temuan-temuan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik simpulan, bahwa *Self Efficacy* berpengaruh langsung terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika untuk peserta didik SMA dengan pengaruhnya sebesar 20,44 %. Hal ini dibuktikan dari pengujian secara individu memperoleh $t_{hitung} = 4.9314 > t_{tabel} = 2.0032$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh *Self Efficacy* secara langsung terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA.

SARAN

Penelitian yang dilakukan hanya dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu, sebaiknya melakukan penelitian di tempat lain atau dalam jangka sampel yang besar (yaitu lebih dari 100 peserta didik) untuk mengurangi kemungkinan terjadinya error yang tinggi, sehingga error pada perhitungan statistiknya rendah serta dengan pedoman penilaian yang sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Setelah dilakukannya penelitian, didapatkan fakta bahwa variabel *Self Efficacy* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika SMA Negeri 6 Kota Bengkulu, maka perlu adanya upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu memunculkan dan meningkatkan serta *Self Efficacy* peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Susanta, E. S. R. (2020). Peningkatan Kepercayaan Diri Mahasiswa Dalam Pembelajaranstatistika Dasar Melalui Problem Based-Learning. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 4(2), 179. <https://doi.org/10.31949/th.v4i2.1683>
- Husna, R., Budiman, & Bainuddin Yani S. (2018). Pengaruh Self Efficacy terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas X SMK SMTI Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(2), 43–48.
- Mukhtari, Z., Yuliani, A., & Hendriana, H. (2019). Analisis Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Koneksi Matematik Siswa SMP Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(5), 337–346. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/3096>
- Suciawati, V. (2019). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa. *Didactical Mathematics*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1963>
- Suharsono, Y., & Istiqomah. (2014). Validitas Dan Reliabilitas Skala Self-Efficacy. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2(1), 144–151. <http://202.52.52.22/index.php/jipt/article/download/1776/1864>
- Susanto, E., & Susanta, A. (2020). PEMBELAJARAN STATISTIKA DASAR MELALUI PROBLEM BASED-LEARNING INCREASE STUDENTS' CONFIDENCE IN LEARNING BASIC STATISTICS WITH PROBLEM BASED-LEARNING mahasiswa Program Studi Pendidikan. *Jurnal The Original of Mathematics*, 4(2), 179–184. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th>
- Yuniar, E. D., & Ramlah. (2021). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Teluk Jame Barat. *Jurnal Maju*, 8(1), 420–424. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id>