

<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i4.2267>

Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Efficacy* pada Model RICOSRE Berbantuan Media *Question Card*

Sa'yatul Khoiriyah, Bambang Sri Anggoro , Sri Purwanti Nasution 

How to cite : Khoiriyah, S., Anggoro, B. S., & Nasution, S. P. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Efficacy* pada Model RICOSRE Berbantuan Media *Question Card*. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(4), 1661 - 1672. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i4.2267>

To link to this article : <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i4.2267>



Opened Access Article



Published Online on 11 December 2024



Submit your paper to this journal



Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Efficacy* pada Model RICOSRE Berbantuan Media *Question Card*

Sa'yatul Khoiriyah^{1*}, Bambang Sri Anggoro² , Sri Purwanti Nasution³ 

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Article Info

Article history:

Received Nov 14, 2024

Accepted Nov 25, 2024

Published Online Dec 11, 2024

Keywords:

Berpikir kreatif

Self efficacy

Model RICOSRE

Question card

ABSTRAK

Kemampuan berpikir secara kreatif dan *self efficacy* merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa untuk membantu memecahkan masalah matematika. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan peningkatan dalam kedua kemampuan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran RICOSRE yang didukung media *question card* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Bandar Lampung dengan menggunakan pendekatan *Quasy-ekperimen desain* dan *post-test only group design*. Analisis data melibatkan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan MANOVA. Hasil uji MANOVA menunjukkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ ($\alpha = 0,05$), hal ini menunjukkan model pembelajaran RICOSRE dengan media *question card* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir secara kreatif dan *self efficacy*.



This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Sa'yatul Khoiriyah,

Program Studi Pendidikan Matematika,

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung, Indonesia

Email: sayatul2002@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan merupakan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan. Pendidikan membantu peserta didik mencapai pemahaman yang bisa diungkapkan melalui lisan, tulisan, atau kerangka berpikir positif, serta mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok untuk mendewasakan mereka melalui pengajaran dan pelatihan (Irhami et al., 2021). Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, khususnya melalui proses belajar mengajar. Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran penting, memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika adalah komponen inti dalam proses pembelajaran (Widyastuti et al., 2020), dan matematika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari serta pengembangan ilmu pengetahuan lainnya (Sholihah & Mahmudi, 2015). Pembelajaran

matematika dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Meskipun matematika sangat penting dalam kehidupan, tingkat akademik dalam bidang ini masih termasuk rendah ([Razzaq & Tuo, 2022](#)). Pada 2019, hasil ujian PISA menunjukkan Indonesia berada di peringkat 72 dari 78 negara dalam matematika, sementara penilaian TIMSS menempatkan Indonesia di peringkat 44 dari 49 negara. Sekitar 54% siswa berada pada kategori rendah, 15% kategori sedang, dan hanya 6% kategori tinggi, yang mengindikasikan kualitas pembelajaran matematika di Indonesia masih kurang optimal.

Untuk mengatasi masalah ini, penguasaan matematika yang baik sangat diperlukan agar siswa dapat menerapkannya di masa depan. Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika ialah untuk mengembangkan kemampuan kreativitas melalui imajinasi, intuisi, dan pemecahan masalah, yang penting untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif ([Amidi & Zahid, 2016](#)). Kemampuan berpikir kreatif merupakan aspek penting yang perlu dimiliki siswa saat ini. Hal ini dibuktikan oleh penelitian beberapa penelitian sebelumnya ([Yudhanegara, 2015](#)) yang mengungkapkan bahwa berpikir kreatif ialah sebuah kemampuan yang menghasilkan ide-ide baru dan cara-cara alternatif dalam penyelesaian masalah, khususnya masalah matematika yang kerap dianggap rumit. Selain itu, siswa juga dituntut untuk memiliki keyakinan diri yang kuat dalam menemukan solusi, rasa percaya diri mempengaruhi tingkat keberhasilan seseorang ketika dihadapkan pada tantangan tertentu, dimana siswa yang yakin pada dirinya cenderung lebih lincah mengatasi berbagai rintangan ([Fitriyah et al., 2019](#)).

Berdasarkan studi pendahuluan di SMP Negeri 23 Bandar Lampung, banyak siswa belum mampu menyelesaikan soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dan observasi yang mengungkapkan minimnya minat belajar matematika karena dianggap sulit. Pada umumnya siswa terlihat pasif dan kurang berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa. Pemilihan model tersebut sangat penting untuk keberhasilan siswa. Salah satu alternatif yang tepat adalah model RICOSRE dimana pada model ini terdapat 6 tahap yaitu : *Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Solution, Extending the Solution* (RICOSRE). RICOSRE ialah model pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pemecahan masalah dengan bimbingan langsung dari guru ([Kinanthia & Pramudiani, 2022](#)). Model ini melibatkan tahapan seperti membaca, mengidentifikasi masalah, merancang solusi, menyelesaikan masalah, meninjau, dan memperluas solusi.

Model RICOSRE mendorong siswa aktif dalam memahami materi, baik secara individu maupun kelompok. Diskusi dan praktek juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga sangat berpengaruh. Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga sangat berpengaruh di dalam proses pembelajaran ([Kusuma et al., 2018](#)). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar siswa ([Sri Anggoro et al., 2019](#)). Proses belajar yang baik akan tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukung. Salah satu media yang tepat adalah media *question card* yang mampu mendorong tanggung jawab, kerja sama, dan aktifitas siswa ([Faradila & Aimah, 2018](#)).

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* merupakan fokus penelitian ini. Metode pengajaran RICOSRE dilengkapi *question card* berfungsi mengeksplorasi potensi siswa. Kelas eksperimen diberi kebebasan untuk mengungkap ide baru melalui diskusi terampil. Hasil awal menunjukkan kedalaman analisis meningkat signifikan dibanding kelas *direct instruction*. Namun demikian, perlu dicari cara untuk mempertahankan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah *Quasi Eksperimen Desain*, dimana penelitian yang melibatkan dua kelas yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol, maka dari itu desain penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group* (Sugiyono, 2019). Sedangkan teknik analisis data yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Bandar Lampung, dengan jumlah 234 siswa, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling*, diperoleh kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII D sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini terletak di Jl. Jendral Sudirman No. 76 Enggal, Bandar Lampung.

Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati dalam penelitian (Sugiyono, 2010). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru matematika kelas VIII untuk memperoleh informasi terkait kemampuan siswa pada kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy*.

Tes merupakan alat atau prosedur untuk mengukur suatu dengan menggunakan cara yang telah ditentukan (Wulan, 2021.). Tes dilakukan dengan cara memberikan beberapa soal uraian kepada siswa untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran RICOSRE. Adapun kriteria penskoran tes kemampuan berpikir kreatif disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Indikator Berpikir Kreatif	Respon Siswa Terhadap Soal	Skor
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Tidak memberikan jawaban atau memberikan ide yang tidak relevan	0
		Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah	1
		Memberikan sebuah ide yang relevan tetapi penyelesaiannya salah	2
		Memberikan ide yang relevan dengan pemecahan masalah, tetapi tidak selesai	3
		Memberi ide yang relevan dan penyelesaiannya benar dan jelas	4
2.	Keluwesan (<i>flexibility</i>)	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah	0
		Memberi gagasan/jawaban yang tidak beragam dan salah.	1
		Memberi gagasan/jawaban yang tidak beragam tetapi benar.	2
		Memberi gagasan/jawaban yang beragam tetapi salah	3
3.	Keaslian (<i>originality</i>)	Memberi gagasan/jawaban yang beragam dan benar	4
		Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah	0
		Memberikan jawaban dengan cara sendiri tetapi tidak dapat dipahami	1

	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai	2
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	3
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri dan proses perhitungan serta hasilnya benar	4
4.	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah	0
	Terdapat kesalahan dalam jawaban dan tidak disertai perincian	1
Kerincian (<i>elaboration</i>)	Terdapat kesalahan dalam jawaban tetapi disertai perincian yang kurang detail	2
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tetapi disertai perincian yang rinci	3
	Memberikan jawaban yang benar dan rinci	4

Angket diberikan pada siswa untuk mengetahui kemampuan *self efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran RICOSRE. Angket yang dibagikan kepada siswa dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Angket *self efficacy*

No	Aspek Yang Dinilai
1	Saya yakin dapat menyelesaikan tugas matematika yang diberikan dengan baik
2	Saya mampu menentukan cara untuk menyelesaikan tugas matematika
3	Saya kurang mampu melaksanakan cara yang telah dipilih untuk menyelesaikan masalah matematika
4	Saya merasa tidak termotivasi untuk memecahkan soal matematika yang sulit
No	Aspek Yang Dinilai
5	Saya berdiskusi dengan teman untuk mencari jalan keluar terbaik terkait masalah matematika
6	Saya menghindari menyelesaikan tugas matematika dengan cepat dan tepat
7	Saya merasa putus asa dalam bekerja menyelesaikan tugas matematika
8	Saya melatih kemampuan matematika secara rutin dengan teman kelompok
9	Saya dapat menggunakan contoh soal yang mirip untuk menyelesaikan masalah matematika
10	Saya mempunyai cara untuk menyelesaikan setiap soal matematika yang diberikan
11	Saya belum mampu mencari alternatif penyelesaian soal matematika ketika cara yang saya gunakan mengalami kebuntuan
12	Saya belum mampu memikirkan cara-cara lain untuk menjawab soal matematika

Penelitian ini menggunakan skala likert untuk menghitung skor dan presentase angket, yang mana skala ini juga digunakan untuk mengukur kemampuan individu atau kelompok terhadap situasi tertentu. Adapun kategori skala likert yang digunakan yaitu pada [Tabel 3](#)

Tabel 3. Skala Likert dan Pedoman Penskoran *Self Efficacy*

Pilihan Jawaban	Skala Pemberian Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah tes kemampuan berpikir kreatif dan penyebaran angket *self efficacy*. Tes dan angket ini dilaksanakan masing-masing satu kali, tes diberikan setelah siswa memperoleh pembelajaran dengan model RICOSRE berbantuan media *question card* dan angket diberikan setelah siswa mengerjakan tes kemampuan berpikir kreatif.

Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif, dimana peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh, menggunakan statistik dan perhitungan matematis, dan membuat kesimpulan dari data tersebut. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05 dan uji homogenitas *Levene* dengan taraf signifikansi 0,05.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_{0A} : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran RICOSRE berbantuan media *question card* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa

H_{1A} : terdapat pengaruh model pembelajaran RICOSRE berbantuan media *question card* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa

H_{0B} : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran RICOSRE berbantuan media *question card* terhadap *self efficacy* siswa

H_{1B} : terdapat pengaruh model pembelajaran RICOSRE berbantuan media *question card* terhadap *self efficacy* siswa

H_{0AB} : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran RICOSRE berbantuan media *question card* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa

H_{1AB} : terdapat pengaruh model pembelajaran RICOSRE berbantuan media *question card* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa.

Kriteria pengambilan keputusan pengujian hipotesis penelitian sebagai berikut: 1) jika nilai $sig < 0,05$ sehingga menolak H_{0A} dan menerima H_{1A} , 2) jika nilai $sig < 0,05$ sehingga menolak H_{0B} dan menerima H_{1B} , dan 3) jika nilai $sig < 0,05$ sehingga menolak H_{0AB} dan menerima H_{1AB} .

Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini terdiri dari tiga kategori yaitu; (1). Analisis kemampuan berpikir kreatif pada model pembelajaran RICOSRE pada *question card*; (2). Analisis *self efficacy* pada model pembelajaran yang sama; dan (3). Analisis gabungan kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* ditunjukkan pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Efficacy* Siswa

Kelompok	(X_{maks})	(X_{min})	Ukuran Tendensi			Ukuran Dispersi	
			(\bar{x})	M_o	M_e	R	Sd
Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif							
Eksperimen	100	50	81,39	81	81,00	50	12,609
Kontrol	94	56	73,59	81	75,00	38	11,999
Posttest Self Efficacy							

Eksperimen	100	60	82,04	88	85,00	40	11,896
Kontrol	92	50	70,45	58	75,00	42	12,580

Berdasarkan [Tabel 4](#), rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen adalah 81.39, dan kelas kontrol 73.59. rata-rata *self efficacy* kelas eksperimen adalah 82.04 dan di kelas kontrol 70.45. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, ada beberapa uji prasyarat yang perlu dilakukan pertama uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 5% (0,05) melalui program SPSS untuk hasil *posstest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji normalitas ditunjukkan pada [Tabel 5](#)

[Tabel 5.](#) Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif

		<i>Tests of Normality</i>					
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Kelas	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Berpikir Kreatif	Kelas Eksperimen	.130	28	.200*	.943	28	.135
	Kelas Kontrol	.156	29	.069	.928	29	.050

Berdasarkan [Tabel 5](#), hasil uji normalitas pada kemampuan berpikir kreatif menunjukkan nilai sig = 0,200 untuk kelas eksperimen dan sig = 0,069 untuk kelas kontrol. Keduanya lebih besar dari 0,05. Jadi, kedua kelas tersebut akan berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas ditunjukkan pada [Tabel 6](#).

[Tabel 6.](#) Hasil Uji Normalitas *Self efficacy*

		<i>Tests of Normality</i>					
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Kelas	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Self Efficacy</i>	Kelas Eksperimen	.149	28	.112	.909	28	.019
	Kelas Kontrol	.158	29	.061	.938	29	.090

Berdasarkan [Tabel 6](#), menunjukkan nilai p lebih besar dari 0,05 yang adalah p = 0,112 untuk kelas eksperimen; p = 0,061 untuk kelas kontrol. Oleh karena itu, kedua kelas tersebut akan berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang dimiliki memiliki perbedaan yang mendasak atau tidak. Uji ini akan diterapkan pada nilai dari kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa. Berikut adalah output uji homogenitas ditunjukkan pada [Tabel 7](#)

[Tabel 7.](#) Hasil Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self efficacy* Siswa

		<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
		<i>Levene</i>			
		<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Berpikir Kreatif	<i>Based on Mean</i>	.017	1	55	.898
	<i>Based on Median</i>	.006	1	55	.940

	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.006	1	53.620	.940
	<i>Based on trimmed mean</i>	.010	1	55	.922
<i>Self Efficacy</i>	<i>Based on Mean</i>	.865	1	55	.357
	<i>Based on Median</i>	.485	1	55	.489
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.485	1	54.996	.489
	<i>Based on trimmed mean</i>	.891	1	55	.349

Berdasarkan [Tabel 7](#), maka nilai signifikansi untuk kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan *self efficacy* adalah masing-masing adalah 0,898 dan 0,357. Oleh karena itu, karena dua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka tidak cukup alasan untuk menolak H_0 . Artinya adalah kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa pada kelas berbeda memiliki varian yang bersifat homogen.

Uji hipotesis menggunakan MANOVA dengan bantuan program SPSS. Analisis ini bertujuan untuk menentukan perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil analisis ditunjukkan pada [Tabel 8](#)

Tabel 8. Hasil Uji Pengaruh Antar Subjek

<i>Tests of Between-Subjects Effects</i>						
<i>Source</i>	<i>Dependent Variable</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Corrected Model</i>	Berpikir Kreatif	868.182 ^a	1	868.182	5.737	.020
	<i>Self Efficacy</i>	1912.740 ^b	1	1912.740	12.748	.001
<i>Intercept</i>	Berpikir Kreatif	342158.427	1	342158.427	2260.856	.000
	<i>Self Efficacy</i>	331230.004	1	331230.004	2207.628	.000
Kelas	Berpikir Kreatif	868.182	1	868.182	5.737	.020
	<i>Self Efficacy</i>	1912.740	1	1912.740	12.748	.001
<i>Error</i>	Berpikir Kreatif	8323.713	55	151.340		
	<i>Self Efficacy</i>	8252.137	55	150.039		
Total	Berpikir Kreatif	350851.000	57			
	<i>Self Efficacy</i>	340614.000	57			
<i>Corrected Total</i>	Berpikir Kreatif	9191.895	56			
	<i>Self Efficacy</i>	10164.877	56			

a. *R Squared* = ,094 (*Adjusted R Squared* = ,078)

b. *R Squared* = ,188 (*Adjusted R Squared* = ,173)

Berdasarkan [Tabel 8](#), analisis uji efek antar subjek deskriptif menunjukkan kemampuan berpikir kreatif memiliki nilai, 0,020. Mengacu pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, artinya H_{0A} ditolak dan H_{1A} diterima. Ia menunjukkan bahwa terdapat perbandingan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran RICOSRE dengan media *question card* dan kelas kontrol menggunakan model *direct instruction*. Secara teoritis, penerapan model pembelajaran RICOSRE lebih efektif karena dapat meningkatkan interaksi antar siswa melalui pembelajaran kelompok dan presentasi, sehingga para siswa lebih aktif. Diskusi dan pemberian masalah dalam pembelajaran ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Jelas, ini sejalan dengan penelitian [Khasanah et al. \(2022\)](#) yang menunjukkan *vidioscribe* dan *quizziz* RICOSRE model *learning will guide students to be more active in learning*.

Sementara itu, hasil uji statistik pada Tabel 8 menunjukkan nilai *self efficacy*, 0,001. Spesifik dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_{0B} ditolak dan H_{1B} diterima. Adanya perbandingan yang signifikan dalam kemampuan *self efficacy* antara siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran RICOSRE dengan media *question card* dan kelas kontrol menggunakan model *direct instruction*. Model RICOSRE, yang proses pembelajarannya lebih fokus pada siswa, semakin membuat siswa lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, *self efficacy* siswa dalam pembelajaran meningkat. Siswa lebih mudah terlibat dalam pembelajaran sehingga mudah untuk memecahkan masalah matematika sesuai dengan level *self efficacy*. Sebaliknya, pada kelas *direct instruction* guru memberikan materi langsung kepada siswa. Oleh karena itu, kemampuan *self efficacy* siswa kelas eksperimen mempunyai hasil yang lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Temuan [Lasma et al. \(2023\)](#) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel *self efficacy* dan kemampuan berpikir kreatif siswa, semakin tinggi *self efficacy*, semakin tinggi pula kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun hasil uji multivariat ditunjukkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Multivariate

Effect	Value	Hypothesis				
		F	df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	.984	1677.390 ^b	2.000	54.000	.000
	Wilks' Lambda	.016	1677.390 ^b	2.000	54.000	.000
	Hotelling's Trace	62.126	1677.390 ^b	2.000	54.000	.000
	Roy's Largest Root	62.126	1677.390 ^b	2.000	54.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.210	7.169 ^b	2.000	54.000	.002
	Wilks' Lambda	.790	7.169 ^b	2.000	54.000	.002
	Hotelling's Trace	.266	7.169 ^b	2.000	54.000	.002
	Roy's Largest Root	.266	7.169 ^b	2.000	54.000	.002

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

Dari Tabel 9, terlihat bahwa hasil analisis *Wilks' Lambda* bernilai signifikansi sebesar 0,002. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan $\alpha = 0,05$, maka H_{0AB} ditolak dan H_{1AB} diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran RICOSRE dengan media *question card* ini efektif. Hal ini disebabkan saat pembelajaran, siswa benar-benar diberikan masalah konkrit terkait materi yang sudah disampaikan. Siswa sama sekali tidak hanya mendengarkan, melihat, atau menghafal semata. Proses pembelajaran juga dilakukan dengan kelompok kecil, sehingga siswa didorong untuk berdiskusi dan bertukar pikiran.

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh [Mahanal & Zubaidah \(2017\)](#) bahwa model RICOSRE berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Penelitian [Kholipah et al., \(2022\)](#) menyebutkan bahwa penerapan media *question card* meningkatkan kualitas pembelajaran.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran di kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya [Khasanah et al. \(2022\)](#), dimana kemampuan berpikir kreatif yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran RICOSRE selama proses pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan kelas yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran konvensional. Penyebab model RICOSRE berbantuan media *question card* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif karena pada model ini siswa lebih berperan aktif dibandingkan dengan guru, dimana siswa dilatih untuk mencari informasi sendiri terkait materi yang akan dipelajari, mengidentifikasi suatu masalah, mencari solusi dan meninjau kembali solusi tersebut. Penerapan model pembelajaran RICOSRE kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan ([Mahanal & Zubaidah, 2015](#)). Selain itu, penggunaan media *question card* sebagai media bantu yang memberikan tanggung jawab pada siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada dan memberikan inovasi dan pengalaman tersendiri bagi siswa dalam pembelajaran sehingga menciptakan lingkungan yang positif dan menyenangkan.

Kemampuan *self efficacy* merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa, karena dengan mempunyai *self efficacy* yang tinggi siswa menjadi lebih percaya diri dan berani dalam mengemukakan pendapat, dan kritis dalam memecahkan masalah matematika. Berdasarkan hasil penelitian, kami menyimpulkan bahwa keseluruhan *self efficacy* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran RICOSRE dengan bantuan media *question card* berada pada kategori tinggi. Kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori sangat baik dan *self efficacy* siswa berada pada kategori tinggi. Dalam hal ini, maka terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa yang menggunakan model pembelajaran RICOSRE berbantuan media *question card*. Artinya terdapat hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy*, bahwa terdapat pengaruh positif antara kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa, karena semakin tinggi *self efficacy* maka akan semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif siswa ([Lasma et al., 2023](#)).

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, kami menghasilkan 3 temuan, pertama terdapat pengaruh model RICOSRE berbantuan media *question card* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Kedua, terdapat pengaruh model RICOSRE berbantuan media *question card*

terhadap *self efficacy* siswa. Ketiga, terdapat pengaruh model RICOSRE berbantuan media *question card* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa. Dalam hal ini, model pembelajaran RICOSRE dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa. Sehingga, model ini direkomendasikan sebagai metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan pengajaran di sekolah. Penelitian di masa mendatang diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan acuan dengan memperbarui, menambah atau mengganti variabel-variabel lain sehingga dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

Kontribusi Penulis

Penulis utama S.K. berpartisipasi aktif dalam memahami gagasan penelitian yang disajikan dan mengumpulkan data. B.S.A. dan S.P.N. memahami pengembangan teori, metodologi, pengorganisasian dan analisis data, pembahasan hasil dan persetujuan versi akhir karya. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: S.K.: 60%, B.S.A.: 20%, S.P.N.: 20%.

Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis [S.K.] menyatakan bahwa berbagi data tidak dapat dilakukan, karena tidak ada data baru yang dibuat atau dianalisis dalam penelitian ini.

Referensi

- Amidi, & Zahid, M. Z. (2016). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan E-Learning. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016*, 586–594.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005))*, 508–512.
- Fitriyah, L. A., Wijayadi, A. W., Manasikana, O. A., & Hayati, N. (2019). *Diri, Menanamkan Efikasi Emosi, Kestabilan* (Issue 55).
- Irhami, A., Ayub, D., & Maemunaty, T. (2021). *Rational Thinking of Citizens Learning in the Non- Formal Education Unit Sanggar Learning Activities (Spnf-Skb)*, Pekanbaru City Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Belajar (Spnf-Skb) Kota Pekanbaru. 8, 1–11.
- Khasanah, M., Roini, C., & Bahtiar, B. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Ricosre Berbantuan Videoscribe Dan Quizziz Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sma Negeri 8 Kota Ternate. *Jurnal Bioedukasi*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v5i1.4417>
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>



- Kinanthia Elvrina Revayani, & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Ricosre Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Jatirahayu Ii Bekasi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 366–374. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.301>
- Kusuma, R. D. F. D., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2018). Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2557>
- Lasma Habeahan, W., Malik, M., & Huda Firdaus, M. (2023). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di Sma Harvard. *Journal of Mathematics Educations and Science*, 8(2), 235–239. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/6995>
- Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2015). Potensi Model Pembelajaran RICOSRE dalam Meningkatkan High Order Thinking Siswa. *MSOpen FMIPA UM*, 2(5), 141–157.
- Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2017). Model Pembelajaran Ricosre Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan*, 2(5), 676–685. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Razzaq, A., & Ambo Tuo, M. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(2), 95–104. <https://doi.org/10.58917/ijme.v1i2.34>
- Sholihah, D. A., & Mahmudi, A. (2015). Keefektifan experiential learning pembelajaran matematika MTs materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 175–185. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i2.7332>
- Sri Anggoro, B., Bidayati Haka, N., & Hawani, H. (2019). Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur'an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA. *Biodik*, 5(2), 164–172. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.6432>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Bisnis*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Widyastuti, R., Suherman, Anggoro, B. S., Negara, H. S., Yuliani, M. D., & Utami, T. N. (2020). Understanding Mathematical Concept: The Effect of Savi Learning Model with Probing-Prompting Techniques Viewed from Self-Concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012060>
- Wulan, A. R. (2021). *Pengertian dan esensi konsep evaluasi, asesmen, tes, dan pengukuran*.
- Yudhanegara, K. E. L. dan M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Anna (ed.)). Refika Aditama.

Biografi Penulis



Sa'yatul Khoiriyah lahir di Desa Sinar Rejeki pada tanggal 07 juni 2002. Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 3 Sinar Rejeki pada tahun 2008 dan lulus tahun 2014, melanjutkan ke MTs Nurul Islam Sumber Jaya pada tahun 2014 dan lulus tahun 2017, melanjutkan ke MA Nurul Islam Sumber Jaya pada tahun 2017 dan lulus tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Matematika. Email : sayatul2002@gmail.com

Sa'yatul Khoiriyah, Bambang Sri Anggoro, Sri Purwanti Nasution

	<p>Bambang Sri Anggoro menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Lampung pada tahun 2005 dengan gelar Sarjana Pendidikan, Selanjutnya penulis menyelesaikan S2 di Universitas Sebelas Maret pada tahun 2010 dengan gelar Magister Pendidikan, kemudian dilanjutkan ke jenjang S3 di Universitas Pendidikan Indonesia dengan gelar <i>Doktor Geography Physic, Human, Economy, and Regional</i> selesai pada tahun 2014, saat ini penulis mengajar di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Email : bambangstrianggoro@radenintan.ac.id</p>
	<p>Sri Purwanti Nasution menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Lampung pada tahun 2008 dengan gelar Sarjana Pendidikan, dan selanjutnya penulis menyelesaikan S2 di Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2013 dengan gelar Magister Pendidikan. Email : sripurwantinasution@radenintan.ac.id</p>