

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu hal yang paling penting dalam hidup adalah pendidikan. Proses pendidikan itu sendiri memiliki kekuatan untuk membentuk pandangan dan karakter seseorang. Kemajuan pendidikan suatu negara akan sejalan dengan perkembangan negara tersebut secara keseluruhan. Keluarga, masyarakat, dan pemerintah bekerja keras untuk mendidik anak-anak mereka agar dapat mengambil peran produktif di dunia melalui program bimbingan, pengajaran, dan/atau pelatihan yang berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas. Seperti yang disampaikan (Ruli & Indarini, 2022: 222) dengan memanfaatkan seluruh sumber daya dan potensi yang ada, pendidikan sangat penting dalam membantu suatu negara mencapai tujuan pembangunannya.

Pendidikan matematika merupakan salah satu komponen kunci dalam pembangunan intelektual peserta didik dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pembelajaran matematika itu sendiri dapat membantu pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik serta kesadaran dan kepekaan mereka terhadap fenomena faktual yang sering mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Semua jenjang pendidikan mempelajari matematika, mulai dari SD, SMP, dan SMA (Juniantari dkk., 2019: 197). Dalam era globalisasi ini, kemampuan matematis yang kuat menjadi landasan penting untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks.

Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bernalar kritis dan rasional dalam memecahkan masalah (Mahmudah, 2020: 69). Sebagian besar peserta didik mengatakan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit karena abstrak dan membutuhkan banyak rumus, sehingga sulit untuk dipahami. Sekolah, institusi pendidikan, dan pemerintah dihimbau untuk terus mengembangkan metode pengajaran kreatif yang membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan (Ichsan, 2021: 282) karena pendidikan seringkali menimbulkan kesenjangan antara apa yang dipelajari dan apa yang dibutuhkan

dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis menjadi sangat penting.

Berpikir kreatif adalah keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Di antara mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk melibatkan kreativitas mereka adalah matematika. Faturohman dan Afriansyah menyatakan bahwa penalaran tingkat tinggi menggabungkan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik (Susilowaty, 2023: 43). Kapasitas untuk berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif untuk meningkatkan bakat atau keterampilan psikomotorik dalam pemecahan masalah atau penciptaan produk. Kemampuan untuk merumuskan pertanyaan, mempertimbangkan masalah dari berbagai sudut pandang, dan mencari jawaban yang orisinal dan kreatif adalah komponen dari berpikir kreatif matematis (Suardipa, 2013: 17). Menurut Sari dkk., mengasah kemampuan berpikir kreatif matematika seseorang sangat penting untuk memecahkan masalah di kelas dan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Untarti, 2021: 31).

Nyatanya, peserta didik sulit berpikir kreatif agar dapat memperoleh hasil yang dapat diterima karena biasanya peserta didik sulit mempelajari mata pelajaran yang menuntut berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan strategi untuk mendukung keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang mana harus ditingkatkan melalui pembinaan pembelajaran peserta didik yang unggul. Salah satu elemen yang berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagus dkk. yang menunjukkan bahwa proses pendidikan belum mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Pengetahuan yang ada belum mampu mengendalikan rasa ingin tahu peserta didik atau menginspirasi mereka untuk mencari sumber-sumber yang dapat memicu pemikiran yang orisinal (Primadona & Muslim, 2023: 960).

Peneliti di kelas VII SMP Negeri 18 Bandung melakukan studi pendahuluan yang hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik belum memadai. Pada studi pendahuluan yang

diberikan, yaitu berupa soal uraian yang berhubungan dengan bangun ruang. Aspek atau indikator kreativitas berpikir kreatif matematis yang digunakan adalah (a) keaslian (*originality*); (b) keluwesan (*flexibility*); (c) kelancaran (*fluency*); dan (d) keterperincian (*elaboration*). Temuan studi pendahuluan adalah sebagai berikut:

1. Sebuah balok memiliki volume 384 cm^2 , carilah kemungkinan-kemungkinan dari ukuran panjang, lebar, dan tinggi rusuk balok tersebut, minimal 2 ukuran!

"Jawaban"

1. $V_{\text{balok}} = 384 \text{ cm}^2$

$$V_{\text{balok}} = p \times l \times t$$

$$= 48 \times 2 \times 4$$

$$= 384$$

Gambar 1. 1 Hasil Studi Pendahuluan

Pada soal nomor 1 terdapat indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu indikator kelancaran. Soal tersebut meminta dua ukuran, tetapi peserta didik hanya memberikan satu ukuran, seperti yang terlihat pada Gambar 1. Meskipun sudah jelas dari soal bahwa ada perintah untuk menyebutkan dua ukuran, peserta didik kurang teliti dan hanya menjawab satu ukuran. Sehingga peserta didik tersebut belum memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.

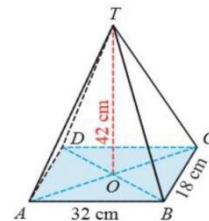
2. Sebuah balok berukuran panjang 18 cm dan lebar 10 cm serta memiliki volume 1.260 cm^3 . Cukupkah data tersebut untuk menghitung luas permukaan balok? jika cukup hitunglah luas permukaannya. Jika tidak, lengkapi data tersebut agar dapat menghitung luas permukaan balok.

$$\begin{aligned}
 &2. P \times L \times t \\
 &P = 18 \quad 18 \times 10 \times 17 = 1.260 \\
 &L = 10 \\
 &t =
 \end{aligned}$$

Gambar 1. 2 Hasil Studi Pendahuluan

Pada soal nomor 2 jawaban yang diberikan sudah akurat, sesuai dengan hasil temuan dari respon peserta didik yang menggunakan kategori indikator keaslian dan keluwesan. Meskipun demikian, jawaban peserta didik tidak sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Selain itu, peserta didik belum mampu menemukan solusi baru untuk kesulitan atau ide-ide inovatif. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak terbiasa untuk menemukan solusi sendiri. Alih-alih lebih fokus pada pendekatan mereka sendiri terhadap kreativitas matematika, peserta didik lebih peduli dengan metodologi guru. Oleh karena itu, peserta didik tidak memenuhi persyaratan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.

3. Sebuah limas tegak alasnya berbentuk persegi panjang yang sisi-sisinya 18 cm dan 32 cm. Puncak tepat berada di atas pusat alas dan tingginya 42 cm. Jelaskan secara rinci cara menghitung volume limas tersebut!



$$\begin{aligned}
 &3. P \times L \times t \\
 &P = 18 \quad 18 \times 32 \times 42 = 24.192 \\
 &L = 32 \\
 &t = 42
 \end{aligned}$$

Gambar 1. 3 Hasil Studi Pendahuluan

Jawaban peserta didik pada Gambar 3 menunjukkan bahwa peserta didik tidak dapat memberikan jawaban yang akurat dan terperinci terhadap

pertanyaan. Kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan indikator elaborasi ini tergolong rendah, seperti yang ditunjukkan oleh indikator pertanyaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik tersebut, ia menjelaskan bahwa ia lupa untuk menghitung dan mengingat kembali volume dari limas itu sendiri. Sehingga peserta didik tersebut belum memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.

Menurut penelitian sebelumnya oleh Suherman & Vid'akovich (Fadila dkk., 2022: 99) sangat penting bagi peserta didik untuk menggunakan pemikiran kreatif mereka saat belajar matematika untuk memecahkan kesulitan atau menghasilkan ide-ide baru. Peserta didik perlu mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka untuk mengatasi kesulitan matematika yang nantinya satu masalah matematika dapat diselesaikan dengan berbagai cara oleh peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis. Selain itu, penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Arifah & Asikin mengindikasikan bahwa sejumlah elemen, termasuk proses pembelajaran, berdampak pada terbatasnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Fadila dkk., 2022: 100).

Di samping kemampuan berpikir kreatif, *self efficacy* atau keyakinan diri peserta didik dalam menghadapi matematika juga memiliki peran penting. Menurut Oktariani, *self efficacy* adalah komponen dari kesadaran diri, atau kapasitas seseorang untuk menilai bakat mereka sendiri, seperti tingkat kepercayaan diri, penyesuaian diri, kecerdasan, dan kemampuan untuk berfungsi di bawah tekanan (Indirwan dkk., 2021: 64). Peserta didik yang percaya pada kemampuan mereka dalam memahami dan mengatasi tantangan matematika cenderung lebih termotivasi dan memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Dari hasil studi pendahuluan dengan mewawancarai beberapa murid yang memiliki hasil tes yang rendah, peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik masih merasa tidak yakin dengan dirinya sendiri terhadap pengerjaan soal matematika yang dikerjakan. Peserta didik juga merasa malu ketika ingin bertanya terkait permasalahan matematika yang kurang dipahaminya. Hal ini

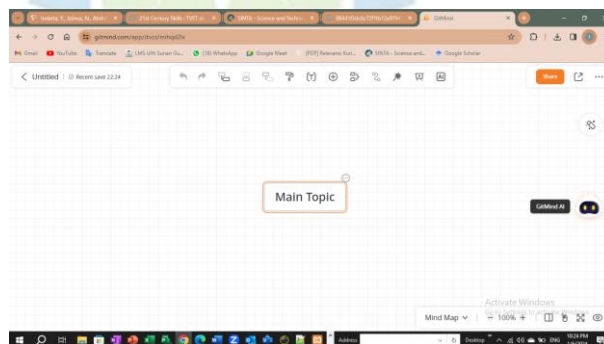
menyatakan bahwa *self efficacy* peserta didik di SMP Negeri 18 Bandung masih termasuk kategori rendah. Rendahnya *self efficacy* dapat menjadi penghambat bagi proses pembelajaran matematika yang efektif. Komponen internal yang dianggap paling kuat adalah efikasi diri (Taufik & Komar, 2022: 194). Inilah sebabnya mengapa sangat penting untuk menumbuhkan *self efficacy* pada peserta didik, terutama dalam matematika.

Menggunakan model pengembangan kreativitas dalam pengajaran matematika adalah salah satu cara untuk membantu peserta didik menjadi lebih kreatif dan percaya diri dalam mempelajari mata pelajaran ini. Guru di abad ke-21 harus kreatif dan cukup fleksibel untuk memperbarui kurikulum yang menarik sesuai dengan preferensi generasi yang akan datang (Indarta dkk., 2022: 4345). Model pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu atau memfasilitasi perolehan berbagai pengalaman belajar oleh peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang menjanjikan adalah model pembelajaran RMS (*Reading, Mind Mapping, and Sharing*).

Model pembelajaran *Reading, Mind Mapping and Sharing* merupakan model pembelajaran berbasis keterampilan di abad 21 yang mana disarankan untuk proses pembelajaran saat ini. Model pembelajaran RMS menekankan pada pembacaan (*reading*), pemetaan pikiran (*mind mapping*), dan berbagai ide (*sharing*) (Sukawati & Budiyo, 2022: 2). Kelebihan model RMS dalam pembelajaran sesuai tahapan dimana *reading* membantu peserta didik untuk memahami konsep matematika secara lebih mendalam. *Mind mapping* membantu mereka mengorganisir dan menghubungkan informasi yang mempromosikan berpikir kreatif, menurut penelitian oleh (Zuraida dkk., 2015: 16) menjelaskan bahwa pendekatan *mind mapp* memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk membayangkan dan memunculkan gambar dalam imajinasi mereka, serta menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, mandiri, dan merangsang pemikiran kreatif peserta didik sedangkan *sharing* melibatkan peserta didik dalam diskusi aktif yang mempromosikan berpikir kreatif *self efficacy* peserta didik.

Untuk menunjang pembelajaran *Reading, Mind Mapping and Sharing* (RMS), peneliti bermaksud memadukan pembelajaran ini dengan aplikasi *Gitmind*, *Gitmind* merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan melalui perangkat handphone maupun laptop. *Gitmind* sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menjadi sarana yang efektif dalam penerapan model pembelajaran RMS. Pada abad ini dalam menunjang proses pembelajaran akan lebih mengandalkan teknologi arena peserta didik diharapkan untuk mengembangkan 4C mereka yaitu *critical thinking, communication, coloboration, dan creativity* (Indarta dkk., 2021: 4344), salah satunya terdapat kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan bahasan penelitian. Sehingga pembelajaran akan lebih baik jika didampingi dengan penggunaan media teknologi (Asrori dkk., 2023: 269).

Aplikasi *Gitmind* memiliki tampilan yang sederhana dimana dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis *reading, mind mapping, and sharing* (RMS) apalagi dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) didalamnya. Berikut bentuk tampilan dari aplikasi *Gitmind*.



Gambar 1. 4 Tampilan Awal Aplikasi *Gitmind*

Fokus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* peserta didik karena, menurut studi pendahuluan sebelumnya, banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam hal kemampuan tersebut ketika menghadapi pelajaran matematika. Peneliti tertarik untuk meneliti potensi model pembelajaran *reading, mind mapping, and sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* peserta didik karena penggunaan model

reading, mind mapping, and sharing (RMS) berbantuan *Gitmind* masih jarang diterapkan pada proses pembelajaran matematika yang efektif..

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, sehingga peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul penelitian **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self Efficacy* Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) Berbantuan *Gitmind*”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan beberapa masalah yang tercantum di bawah ini.

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran berbasis *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind*?
2. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* dan model konvensional berdasarkan gender (laki-laki dan perempuan)?
4. Apakalah peningkatan *self efficacy* peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* peserta didik yang menerima pembelajaran berbasis *Reading, Mind Mapping, and Sharing*

(RMS), sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Keterlaksanaan pembelajaran berbasis *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind*.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.
3. Perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* dan model konvensional berdasarkan gender (laki-laki dan perempuan).
4. Mengetahui sejauh mana peningkatan *Self Efficacy* peserta didik yang memperoleh pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari temuan penelitian ini, yang didasarkan pada penjelasan tujuan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dalam rangka memaksimalkan kualitas pendidikan, diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* peserta didik SMP dipengaruhi oleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind*.

2. Manfaat Praktis

Pihak-pihak berikut yang terlibat dalam penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat praktis dari hasil penelitian ini:

- a) Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan metode alternatif bagi para guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* peserta didik SMP melalui kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) dengan dukungan dari *Gitmind*.
- b) Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP melalui penerapan model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* dan kegiatan belajar mengajar yang terkait.
- c) Temuan penelitian ini dengan harapan bisa dijadikan acuan bagi mahasiswa/i yang akan menelaah berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis serta *self efficacy* peserta didik SMP dengan menggunakan Model Pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind*.

E. Kerangka Pemikiran

1. Proses Pembelajaran

1. Tahap awal pembelajaran
 - a. Guru menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikis untuk mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan berikut.
 - 1) Berdo'a

- 2) Guru menanyakan kabar dan kesiapan peserta didik untuk belajar
 - 3) Guru meminta informasi tentang kehadiran peserta didik
- b. Guru menyampaikan topik yang akan dipelajari
 - c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 - d. Guru melakukan apresepsi dengan mengingat kembali pembelajaran sebelumnya dengan bertanya kepada peserta didik.
 - e. Peserta didik dimotivasi agar terlibat dalam aktivitas berpikir kreatif dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari.
2. Tahap Inti pembelajaran

Tabel 1. 1 Tahap Inti Pembelajaran

Tahap Pertama: <i>Reading</i>	Tahap Kedua: <i>Mind Mapping</i>
1. Guru memandu peserta didik secara kritis terkait bacaan topik atau materi tertentu dalam pelaksanaan <i>reading</i> (membaca).	1. Tugas membuat <i>mind mapping</i> secara individu diberikan oleh guru terkait hasil informasi yang telah dibaca.
2. Peserta didik terlibat dalam latihan membaca kritis yang terkait dengan membaca (<i>reading</i>) materi tertentu.	2. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 3. Dengan menggunakan <i>Gitmind</i> , guru memandu dan memungkinkan atau mempermudah peserta didik untuk membuat <i>mind mapp</i> dalam kelompok kolaboratif yang terhubung dengan hasil <i>mind mapp</i> individu dan sumber lain yang telah mereka baca.

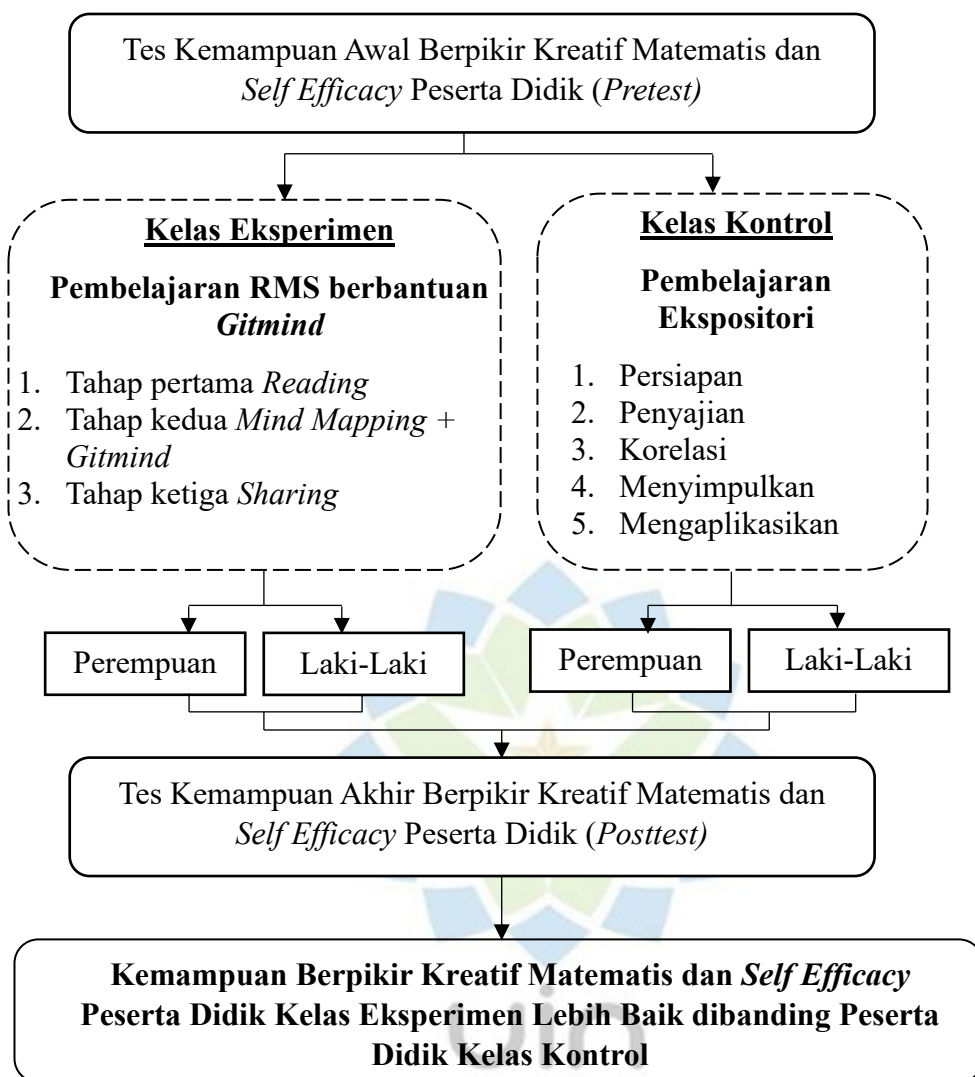
Tahap Pertama: <i>Reading</i>	Tahap Kedua: <i>Mind Mapping</i>
Tahap Ketiga: <i>Sharing</i>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi dengan teman sekelompok terkait <i>mind mapp</i> dilanjut mengerjakan soal yang telah diberikan guru sebelumnya. 2. Untuk memberikan umpan balik, guru bereaksi terhadap hasil kerja kelompok ketika sedang dipresentasikan. 3. Peserta didik dan guru secara bersamaan memberikan kesimpulan terhadap beberapa pendapat yang telah didiskusikan sebelumnya. 	

3. Tahap Penutup

- a. Peserta didik mengulang kesimpulan terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- b. Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.
- c. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa.

2. Indikator *Self Efficacy*

- a. Aspek *magnitude* berkaitan dengan seberapa sulit seseorang berpikir bahwa pekerjaannya akan diselesaikan.
- b. Aspek *strength* berhubungan dengan keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu tugas dengan sukses.
- c. Aspek *generality* mengacu pada persepsi seseorang bahwa mereka dapat menyelesaikan aktivitas lain dengan baik dengan cara yang biasanya sebanding.



Gambar 1. 5 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori, dan kerangka penelitian yang sudah dipaparkan, sehingga pada penelitian ini mendapatkan hipotesis sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model konvensional.

Adapun rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$$H_0: \mu_A \leq \mu_B$$

$$H_1: \mu_A > \mu_B$$

Keterangan :

H_0 : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* tidak lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model konvensional.

H_1 : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model konvensional.

μ_A : Skor rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas berbasis *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind*.

μ_B : Skor rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas konvensional.

2. Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* dan model konvensional berdasarkan gender (laki-laki dan perempuan).

Adapun rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$$H_0: \mu_A = \mu_B$$

$$H_1: \mu_A \neq \mu_B$$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* dan model konvensional berdasarkan gender (laki-laki dan perempuan).

H_1 : Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* dan model konvensional berdasarkan gender (laki-laki dan perempuan).

μ_A : *Mean* (rata-rata) skor *posttest* peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas berbasis *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind*.

μ_B : *Mean* (rata-rata) skor *posttest* peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas konvensional.

3. Peningkatan *Self efficacy* peserta didik yang memperoleh pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Adapun rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$$H_0: \mu_A \leq \mu_B$$

$$H_1: \mu_A > \mu_B$$

Keterangan :

H_0 : Peningkatan *Self Efficacy* peserta didik yang memperoleh pembelajaran *Reading, Mind mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* tidak lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

H_1 : Peningkatan *Self Efficacy* peserta didik yang memperoleh pembelajaran *Reading, Mind mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

μ_A : Skor rata-rata peningkatan *Self Efficacy* peserta didik kelas berbasis *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) berbantuan *Gitmind*.

μ_B : Skor rata-rata peningkatan *Self Efficacy* peserta didik kelas konvensional.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini pada kenyataannya tidak akan beranjak secara murni dari nol, biasanya memiliki bukti dan referensi pendukung yang berfungsi sebagai dasar teori atau setidaknya dasar penelitian khusus. Beberapa hasil penelitian yang berkenaan mengenai model pembelajaran RMS berbantuan *Gitmind*, kemampuan berpikir kreatif matematis, dan *self efficacy*, dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Syaikha Maulana (2022). Menyimpulkan bahwa hasil penelitiannya terdapat peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian belajar peserta didik SMP melalui model *problem-based-learning* berbantuan *google classroom* lebih tinggi daripada peserta didik kelas yang mendapatkan perilaku model konvensional. Penelitian Syaikha Maulana yang relevan di penelitian ini ialah variabel terikatnya yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis, akan tetapi variabel bebasnya berbeda.
2. Penelitian oleh Fatimah (2020), Menyimpulkan bahwa hasil penelitiannya terdapat peningkatan pada *self efficacy* peserta didik kelas yang mendapatkan perilaku model pembelajaran *Connecting-Organizingreflecting-Extending* (CORE) lebih tinggi daripada peserta didik kelas yang mendapatkan perilaku model konvensional pada pembelajarannya. Penelitian Fatimah yang relevan di penelitian ini ialah variabel terikatnya ialah *self efficacy*, akan tetapi variabel bebasnya berbeda.
3. Penelitian oleh Yuyun dan Agus (2022). Menyimpulkan bahwa hasil penelitiannya terdapat peningkatan pada kemampuan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar kelas yang mendapatkan perilaku model Pembelajaran *Reading, Mind Mapping and Sharing* (RMS) pada

pembelajarannya lebih tinggi daripada peserta didik kelas yang mendapatkan perilaku model konvensional pada pembelajarannya. Penelitian Yuyun dan Agus yang relevan di penelitian ini ialah variabel bebasnya yaitu model Pembelajaran *Reading, Mind Mapping And Sharing* (RMS), akan tetapi variabel terikatnya berbeda.

4. Penelitian oleh Ifni, Asrori dan Rusman (2023). Menyimpulkan bahwa hasil penelitiannya terdapat peningkatan pada kemampuan pemahaman konsep para peserta didik kelas yang memperoleh perilaku Metode *Mind Mapping* berbasis *Software Gitmind* lebih tinggi daripada peserta didik kelas yang mendapatkan perilaku pembelajaran konvensional. Penelitian Ifni, Asrori dan Rusman yang relevan di penelitian ini ialah variabel bebasnya yaitu *Gitmind*, akan tetapi variabel terikatnya berbeda.

Dari beberapa penelitian yang dirujuk, terlihat bahwa belum ada penelitian yang secara khusus membahas pembelajaran *Reading, Mind Mapping, and Sharing* (RMS) yang didukung oleh *Gitmind* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika dan *self efficacy* peserta didik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan masih relatif baru dan belum banyak dilakukan sebelumnya.