MENINGKATKAN KEMAMPUAN *SELF-EFFICACY* SISWA SMP MELALUI *SITUATION-BASED LEARNING* (SBL) BERBANTUAN PROGRAM GEOMETER'S SKETCHPAD (GSP)

Sowanto

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Bima, Bima

*Email korespondensi: sowantos@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya kemampuan tingkat *Self-Efficacy* (keyakinan diri) siswa akan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah matematis. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan penelitian dengan pembelajaran yang menggunakan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP). Adapun yang dikaji dalam penelitian ini adalah masalah perbedaan *self-efficacy* siswa setelah pembelajaran diberikan baik dengan menggunakan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) maupun dengan Pembelajaran Biasa. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design* disertai teknik *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII salah satu SMP Negeri yang ada di Kabupaten Dompu Provinsi Nusa Tenggara Barat, dengan sampel dua kelas yang dipilih secara acak dari delapan kelas yang ada. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket *self-efficacy*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) tidak berbeda dibandingkan siswa yang mendapat pembelajaran biasa. Begitu juga ditinjau dari dimensinya, *self-efficacy* matematis siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) dilihat dari dimensi *Magnitude*, *Strength*, dan *Generality* tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran secara biasa.

Kata kunci: *self-efficacy*, *situation based learning*, *program geometer's sketchpad*.

ABSTRACT

This research was done on the basis of the fact that there was a lack of students' *self-efficacy* to solve the mathematical task. To overcome the problem, this research employed *situation-based learning* (SBL) assisted by *geometer's sketchpad* program (GSP). This research focused on that investigated the difference of students' *self-efficacy* between two groups of students, namely those who were taught under *situation-based learning* (SBL) assisted by *geometer's sketchpad* program (GSP) and those who just got regular. This research belongs to *quasi-experiment* research embracing the characteristic of *nonequivalent control group design* by using *purposive sampling*. The population of this research was all students in grade eight of one of the state Junior High School in Dompu Regency, West Nusa Tenggara Province. The sample consisted of two classes which were taken randomly from eight classes. The instruments used was the questionnaire on *self-efficacy*. The result of this research shows that viewed from the whole, there was no significant difference in terms of *self-*

efficacy between those who were taught by SBL assisted by GSP with those who were taught under the regular method. Likewise in terms of dimensions, the mathematical self-efficacy of students who were taught under situation-based learning (SBL) assisted by geometer's sketchpad program (GSP) viewed from the dimensions of Magnitude, Strength, and Generality did no significant difference compared to students who were taught under the regular method.

Keywords: self-efficacy, situation based learning, geometer's sketchpad program.

PENDAHULUAN

Matematika sebagai salah satu program pendidikan merupakan kesatuan ilmu yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Di era industri 4.0 dan semakin ketatnya persaingan dunia kerja, tuntutan pada program pendidikan matematika melalui kegiatan pembelajaran di sekolah juga semakin kompleks, tidak hanya terpaku pada penilaian hasil pembelajaran dari aspek kognitif saja melainkan juga pada aspek afektif dan psikomotor. Hal ini sesuai dengan cakupan pada taksonomi Bloom bahwa kecakapan matematika meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Mulyana dalam Kusumah, 2018). Dengan demikian, selain peningkatan aspek kognitif sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran matematika, peningkatan aspek afektif yaitu aspek psikologis yang berhubungan *attitude* siswa juga memiliki peranan yang sama dalam peningkatan tersebut.

Aspek afektif erat kaitannya dengan proses interaksi dengan lingkungan, baik interaksi antara tingkah laku, faktor pribadi, dan kondisi lingkungan yang akan berdampak pada prestasi atau kinerja seseorang. Seorang yang mempunyai kemampuan tinggi akan suatu bidang mungkin saja merasa dirinya belum mampu karena merasa orang-orang di sekitar lingkungannya jauh lebih mampu. Padahal, apa yang dirasakan belum tentu sesuai dengan yang sebenarnya terjadi. Penilaian awal terhadap diri sendiri atau tingkat keyakinan siswa akan kemampuannya ini berkaitan dengan *self-efficacy* yang akan sangat mempengaruhi proses belajar matematika siswa.

Self-efficacy memiliki pengaruh dalam perilaku yang dipilih, besar usaha dan ketekunan, serta pola berpikir dan reaksi emosional. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Betz dan Hacket pada tahun 1983 (Pajares, 2002: 11) bahwa dengan *self-efficacy* yang tinggi, pada umumnya seorang siswa akan lebih mudah dan berhasil melampaui latihan-latihan matematika yang diberikan kepadanya, sehingga hasil akhir dari pembelajaran tersebut yang tercermin dalam prestasi akademiknya juga cenderung akan lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah. Berdasarkan hal ini, tidak heran bila

keyakinan pada kemampuan seseorang untuk belajar matematika telah ditemukan memiliki korelasi positif yang kuat dengan prestasi matematika sesuai dengan yang diungkapkan Fennema dan Sherman (dalam Cleary, Breen, O'Shena, 2010).

Dilihat dari aspek psikologis, *self-efficacy* memberikan pengaruh signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas dan pertanyaan-pertanyaan pemecahan masalah dengan baik. *Self-efficacy* mempengaruhi tindakan, upaya, ketekunan, fleksibilitas dalam perbedaan dan realisasi dalam tujuan dari individu (Bandura, 1997). Dengan demikian, *self-efficacy* yang terkait dengan kemampuan siswa terutama dalam menyelesaikan tugas matematika seringkali menentukan hasil sebelum tindakan terjadi. Dengan kata lain, siswa secara mental berdasarkan pengetahuannya tentang masalah yang dihadapi, menyiapkan pengetahuan dalam bentuk konstruksi berpikir awal guna menyelesaikan masalah matematis yang diberikan. Tugas guru adalah merangkai pembelajaran yang mendukung proses berpikir siswa agar mampu mengembangkan kemampuan *self-efficacy* yang dimilikinya.

Dalam mengembangkan kemampuan *self-efficacy* salah satu cara yang dapat guru lakukan adalah dengan mewadahi siswa melalui pembelajaran matematika yang memfasilitasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara langsung mengkonstruksi konsep matematika yang dipelajari sesuai situasi nyata yang pernah ditemui siswa pada lingkungannya. *Situation-Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan *self-efficacy* siswa.

Situation-Based Learning (SBL) dalam pelaksanaannya, menurut Xia, LU, dan Wang (2008) serta Isrok'atun (2014) terdiri dari 4 tahapan proses pembelajaran, yaitu 1) *creating mathematical situations*, pada tahap ini guru mengkreasi sebuah situasi yang dimulai dari situasi yang sederhana sampai situasi yang lebih kompleks. Dari situasi matematis tersebut, diharapkan akan muncul berbagai pertanyaan dari siswa guna memecahkan masalah yang dihadapi; 2) *posing mathematical problem*, pada tahap ini siswa menyajikan problem matematis melalui kegiatan menyelidiki dan menebak. Hal ini berguna untuk meningkatkan kesadaran siswa akan adanya suatu masalah dari situasi yang dihadapi; 3) *solving mathematical problem*, pada tahap ini dari beberapa permasalahan yang dikemukakan oleh siswa, guru memilah-milah level masalah, kemudian menentukan masalah mana yang sekiranya perlu diselesaikan; dan 4) *applying mathematics*, tahap ini merupakan penerapan proses pembelajaran terhadap situasi baru.

Langkah pembelajaran *Situation-Based Learning* (SBL) diharapkan dapat menjadi kebiasaan positif, kebiasaan ini nantinya diharapkan pula menjadi karakter bagi setiap siswa, tidak hanya ketika berada di kelas matematika, akan tetapi dimana pun ia berada sehingga terbentuk *self-efficacy* yang mempengaruhi pengambilan keputusan dan tindakan yang akan dilakukannya.

Pada proses pembelajaran matematika, di samping efektivitas dari penerapan model pembelajaran, perangkat lunak atau *software* juga bisa membantu guru salah satunya adalah Program *Geometer's Sketchpad* (GSP). Sebagaimana yang diungkapkan Idris (2009) bahwa penggunaan *Geometer's Sketchpad* dapat meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran geometri. Adapun hubungannya dengan *Situation-Based Learning* (SBL), Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk mengeksplorasi berbagai bentuk objek geometri.

Tahapan-tahapan pembelajaran dengan *Situation-Based Learning* (SBL), di samping membantu guru mengkreasi situasi matematis, pada tahap *creating mathematical situations*, GSP memberikan kemudahan bagi siswa untuk mencari informasi dengan mengonstruksi objek-objek geometri dan membuat generalisasi dari informasi pada tahap *posing mathematical problem*, membuat sesuatu berupa jawaban berdasarkan informasi yang mereka dapatkan pada tahap *solving mathematical problem* dengan secara langsung mengevaluasi apa yang mereka kerjakan yang akhirnya akan sangat membantu siswa pada proses *applying mathematics*. Dengan demikian, melalui setiap tahapan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam mengkontruksi pemikirannya, diharapkan akan berdampak pada meningkatnya kemampuan *self-efficacy* matematis siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kelompok kontrol non-ekuivalen (*nonequivalent control group design*). Untuk rancangan *Quasi Experiment* dengan *nonequivalent pre-test and post-test control group design*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diseleksi tanpa prosedur acak (Creswell, 2010: 242). Kedua kelompok tersebut sama-sama memperoleh *pre-test* dan *post-test*, akan tetapi kelompok eksperimen saja yang diberikan perlakuan (*treatment*).

Pada penelitian ini, kelas eksperimen merupakan kelompok siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) dan kelas kontrol merupakan kelompok siswa yang mendapat pembelajaran biasa. Adanya kelas kontrol dimaksudkan sebagai pembanding untuk mengetahui sejauh mana terjadi perubahan akibat perlakuan terhadap kelas eksperimen. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Keterangan:

O : *Pre-test* atau *post-test* kemampuan *self-efficacy* matematis

X : *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP)

- - - : Subjek penelitian tidak dikelompokkan secara acak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kempo yang ada di Kabupaten Dompu Propinsi Nusa Tenggara Barat tahun ajaran 2014/2015. Populasi dipilih dengan pertimbangan bahwa siswa kelas VIII kemampuan kognitifnya sudah berkembang. Sesuai dengan yang diungkapkan piaget bahwa anak usia 11-15 tahun berada pada taraf operasional formal. Pada tahap ini anak sudah mengembangkan pemikiran abstrak dan penalaran logis untuk macam-macam persoalan. Selain itu, pertimbangan sekolah yang dipilih termasuk dalam level menengah, karena pada level menengah kemampuan akademik siswa heterogen, sehingga dapat mewakili siswa dari tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Pemilihan sampel penelitian ditentukan berdasarkan *purposive sampling* yaitu tehnik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2005). Tujuan dilakukan pengambilan sampel seperti ini adalah agar penelitian dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien terutama dalam hal pengawasan, kondisi subjek penelitian, waktu penelitian yang ditetapkan, kondisi tempat penelitian serta prosedur perizinan. Berdasarkan teknik ini, dalam penelitian ini diperoleh sampel sebanyak dua kelas dari jumlah kelas yang ada. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol yang pembelajarannya dengan pembelajaran biasa.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan instrumen nontes berupa angket *self-efficacy* dalam bentuk lembar pernyataan yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir kegiatan pembelajaran. Pernyataan yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengukur tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam melaksanakan tindakan-tindakan yang diperlukan ketika menghadapi persoalan matematis maupun terhadap pembelajaran matematika.

Angket *self-efficacy* matematis siswa dalam penelitian ini difokuskan pada tiga dimensi pengukuran dengan mengadaptasi instrumen *self-efficacy* yang dikembangkan oleh Sudrajat (2008) yaitu 1) *magnitude* atau *level* yang berhubungan dengan tingkat keyakinan siswa dalam menentukan tingkat kesulitan soal matematis yang dihadapi; 2) *strength* berhubungan dengan tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengatasi masalah yang muncul ketika menyelesaikan soal matematis; dan 3) *generality* yang berhubungan dengan tingkat keyakinan siswa dalam menggeneralisasikan tugas dan pengalaman sebelumnya.

Mengacu pada skala skala yang dikembangkan oleh bandura, angket *self-efficacy* dalam penelitian ini menggunakan skala dengan interval 0-10 yang terdiri dari 11 respon. Hal ini dimaksudkan karena format respon skala *self-efficacy* dengan interval 0-10 merupakan prediktor yang lebih baik dibandingkan dengan format respon skala interval 1-5 (Bandura, 2006). Sehingga diharapkan dengan skala interval 0-10 akan mampu menjangkau cakupan pemahaman siswa yang lebih dalam mengenai kemampuan *self-efficacy* matematis, dimana angka 0 untuk menunjukan siswa tidak yakin, 5 untuk yakin, dan 10 ketika siswa sangat yakin dengan butir pernyataan yang dijawab.

Sebelum angket *self-efficacy* matematis siswa ini digunakan, sebelumnya telah dilakukan uji coba instrumen *self-efficacy* matematis siswa terhadap 30 orang siswa dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* pada program Microsoft Excel 2010 dan diperoleh koefisien reliabilitas angket adalah 0,949. Kesimpulan dari hasil uji coba bahwa angket *self-efficacy* yang digunakan memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa angket yang diajukan memiliki keakuratan dan ketepatan dalam mengukur kemampuan *self-efficacy* matematis siswa yang hendak diuji.

Sebagai pendukung hasil yang diperoleh dari angket, dalam penelitian ini juga digunakan lembar observasi untuk mengetahui gambaran tentang suasana aktivitas pembelajaran terkait dengan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Lembar observasi diisi oleh observer selain peneliti. Hasil observasi ini tidak dianalisis secara statistik, tetapi menjadi informasi pendukung apabila ada informasi yang tidak diperoleh melalui skala *self-efficacy* matematis dan dijadikan bahan masukan untuk pembahasan hasil secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah dan mendeskripsikan kemampuan *self-efficacy* matematis siswa yang mendapat pembelajaran dengan *Situation-Based Learning* (SBL) Berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) (kelas SBL-GSP) dan pembelajaran biasa (kelas PB). Analisis hasil *self-efficacy* akhir siswa untuk melihat gambaran *self-efficacy* siswa setelah mendapatkan pembelajaran pada kelas SBL-GSP dan Kelas PB. Untuk melihat perbedaan *self-efficacy* siswa pada kelas SBL-GSP dan PB setelah diberikan pembelajaran. Berikut dapat dilihat hasil uji perbedaannya pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Uji Perbedaan Rerata *Self-Efficacy* Matematis Siswa Kelas SBL-GSP dan Kelas PB

<i>t-test for Equality of Means</i>				<i>Keterangan</i>
<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Sig. (2-tailed)/2</i>	
4,837	40	0,407	0,204	<i>H₀ diterima</i>

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai signifikansi $\text{sig.}/2$ sebesar 0,204 $> \alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti, *self-efficacy* matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran secara biasa.

Data *self-efficacy* matematis siswa selain dianalisis secara keseluruhan, tetapi juga dianalisis berdasarkan dimensinya, dengan tahapan yang sama dengan tahapan analisis data secara keseluruhan. Berikut pembahasan *self-efficacy* matematis siswa dilihat dari dimensi *Magnitude* atau *Level*, *Strength*, dan *Generality*.

Hasil perhitungan uji perbedaan rerata data *self-efficacy* matematis siswa berdasarkan dimensi *magnitude/level* secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Perbedaan Rerata Data *Self-Efficacy* Matematis Siswa Berdasarkan Dimensi *Magnitude/Level*

<i>t-test for Equality of Means</i>				<i>Keterangan</i>
<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Sig. (2-tailed)/2</i>	
1,126	40	0,267	0,134	<i>H₀ diterima</i>

Dari Tabel 2 di atas terlihat bahwa nilai signifikansi $\text{sig.}/2$ sebesar $0,134 > \alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti, *self-efficacy* matematis dilihat dari dimensi *magnitude* atau *level* antara siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran secara biasa.

Untuk nilai *self-efficacy* matematis matematis siswa berdasarkan dimensi *strength* hasil perhitungan uji perbedaan reratanya secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Uji Perbedaan Rerata Data *Self-Efficacy* Matematis Siswa Berdasarkan Dimensi *Strength*

<i>t-test for Equality of Means</i>				<i>Keterangan</i>
<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Sig. (2-tailed)/2</i>	
0,391	40	0,698	0,349	<i>H₀ diterima</i>

Dari Tabel 3 di atas terlihat bahwa nilai signifikansi $\text{sig.}/2$ sebesar $0,349 > \alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti, *self-efficacy* matematis dilihat dari dimensi *strength* antara siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran secara biasa.

Dilihat dari dimensi *generality*, *self-efficacy* matematis matematis siswa hasil perhitungan uji perbedaan reratanya secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Perbedaan Rerata Data *Self-Efficacy* Matematis Siswa Berdasarkan Dimensi *Generality*

<i>t-test for Equality of Means</i>				<i>Keterangan</i>
<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Sig. (2-tailed)/2</i>	
0,872	40	0,516	0,258	<i>H₀ diterima</i>

Dari Tabel 4 di atas terlihat bahwa nilai signifikansi $\text{sig.}/2$ sebesar $0,258 > \alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti, *self-efficacy* matematis dilihat dari dimensi *generality*

antara siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran secara biasa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan *self-efficacy* matematis siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) tidak berbeda dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran biasa. Dengan kata lain, kelas SBL-GSP yang mendapat SBL berbantuan GSP tidak berbeda dengan kelas PB yang mendapat pembelajaran biasa.

Ditinjau dari dimensinya, diperoleh hasil penelitian bahwa dari ketiga dimensi *self-efficacy* matematis siswa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas SBL-GSP yang mendapat SBL berbantuan GSP dengan kelas PB yang mendapat pembelajaran biasa baik dari dimensi *magnitude*, *strength*, dan *generality*.

Tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan antara kelas SBL-GSP yang mendapat SBL berbantuan GSP dengan kelas PB yang mendapat pembelajaran biasa baik secara keseluruhan maupun dilihat dari dimensi *magnitude*, *strength*, dan *generality* pada penelitian ini, merujuk dari teori yang ada disebabkan karena durasi penelitian yang dilakukan hanya dalam 5 pertemuan yang tentu merupakan waktu yang sangat singkat untuk membentuk kemampuan *self-efficacy* matematis siswa untuk ketiga dimensi yang diajukan pada angket dalam *self-efficacy* matematis siswa tersebut. Hal ini sesuai dengan disampaikan Suherman (2003) bahwa pembentukan daerah afektif (sikap) sebagai hasil belajar relatif lebih lambat daripada pembentukan daerah kognitif dan psikomotorik, karena perubahan daerah afektif (sikap) memerlukan waktu yang lebih lama dan merupakan akibat dari pembentukan pada daerah kognitif dan psikomotorik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa *self-efficacy* matematis siswa yang mendapat pembelajaran dengan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) tidak berbeda secara signifikan dibandingkan siswa yang mendapat pembelajaran biasa baik secara keseluruhan maupun dilihat dari dimensi *Magnitude* atau *Level*, *Strength*, dan *Generality*.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan pembahasan serta kesimpulan penelitian ini, diajukan beberapa rekomendasi yaitu:

1. Bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pengaruh *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) terhadap *self-efficacy* siswa agar lebih memperhatikan lama pelaksanaan penelitian dan direkomendasikan waktu penelitian yang digunakan adalah satu semester.
2. Untuk mengetahui lebih spesifik tingkatan *self-efficacy* siswa direkomendasikan selain menggunakan angket juga dilakukan wawancara secara individu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan penelitian ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. H. Yaya Sukjaya Kusumah, M.Sc., Ph.D. yang telah memberikan banyak masukan dalam pengembangan dan penyusunan penelitian ini, serta kepada Bapak Sutiknyo, S.Pd selaku Kepala SMPN 1 Kempo atas kesediaan tempat sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Bandura, A. (1997). Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review* 1977, 84(2), hlm. 191-215.
- Bandura, A. (2006). Guide for Constructing Self-Efficacy Scales. *Self-Efficacy Beliefs of Adolescents*, pp. 307-337.
- Cleary, J., Breen, S., O'Shea, A. (2010). Mathematical Literacy and Self-Efficacy of First-Year Third Level Student. *MSOR Connections*, 10(2). [Online]. Diakses dari http://www.heacademy.ac.uk/assets/documents/subjects/msor/1024_Cleary_j_eta_mathliteracy.pdf
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Edisi Ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Idris, N. (2009). *The Impact of Using Geometer's Sketchpad on Malaysian Students' Achievement and Van Hiele Geometric Thinking*. [online]. Diakses dari http://educationforatoz.com/images/9734_8_Noraini.pdf.
- Isrok'atun (2014). *Situation-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana Universitas Indonesia, Bandung.
- Kusumah, Y. S. (2018, May). Enhancing students' mathematical representation and selfefficacy through situation-based learning assisted by geometer's sketchpad program. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1013, No. 1, p. 012107). IOP Publishing.

- Mulyana, E. (2006). Assesmen Pendidikan Matematika Di Sekolah. Makalah. Tidak Diterbitkan.
- Pajares, F. (2002). Overview of Social Cognitive Theory and of Self-Efficacy. [Online]. Diakses dari <http://www.emory.edu/education/mfp/eff.html>.
- Sudrajat, D. (2008). *Program Pengembangan Self-Efficacy Bagi Konselor di SMA Negeri Se-Kota Bandung*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana Universitas Indonesia, Bandung.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI.
- Xia, X., LÜ, C., & Wang, B. (2008). "Research on Mathematics Instruction Experiment Based Problem Posing". *Journal of Mathematics Education*. 1, (1), 153-163.