

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBANTUAN APLIKASI WAKELET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN *SELF CONFIDENCE* PADA PESERTA DIDIK



Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

ABDIL AZIZ SANJAYA

NPM: 1811050097

Program Studi: Pendidikan Matematika

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H/2023 M

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBANTUAN APLIKASI WAKELET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN *SELF CONFIDENCE* PADA PESERTA DIDIK

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

ABDIL AZIZ SANJAYA

NPM: 1811050097



Program Studi: Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Netriwati, M.Pd

Pembimbing II : Iip Sugiharta, M.Si

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi wakelet terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence* pada peserta didik. Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan model pembelajaran dimana dalam proses pembelajarannya peserta didik mempelajari materi pelajaran di luar jam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran di kelas berupa mengulas kembali materi secara singkat dan mengerjakan tugas serta membahas materi yang belum dipahami oleh peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui (1) Pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi wakelet terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence* pada peserta didik, (2) Pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi wakelet terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik, (3) Pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi waeklet terhadap *self confidence* pada peserta didik.

Metode pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment design* dengan populasi seluruh siswa kelas VIII di SMP Al Huda Jatiagung. Pemilihan sampel menggunakan Teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berpikir kreatif dan angket *self confidence*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Multivariate Analysis of Varians* dengan taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian ini memperoleh nilai *p – value* sebesar 0.000 yang menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi wakelet terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence* pada peserta didik. Berdasarkan dari semua perhitungan dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi wakelet berpengaruh lebih baik terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence* pada peserta didik.

Kata kunci: *Flipped classroom*, wakelet, berpikir kreatif, *self confidence*.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdil Aziz Sanjaya
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Aplikasi Wakelet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Confidence* pada Peserta Didik**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dalam daftar Pustaka. Apabila dilain waktu adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar-lampung,
Penulis,



ABDIL AZIZ SANJAYA
NPM. 1811050097



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN


Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Aplikasi Wakelet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self Confidence Pada Peserta Didik
Nama : Abdil Aziz Sanjaya
NPM : 1811050097
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

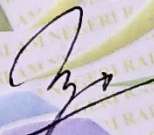
Telah Dimunaqsyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Netriwati, M.Pd

NIP. 19680823 199903 2 001


Lip Sugiharta, M.Si

NIP.

**Mengetahui,
Ketua Jurusan**


Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd

NIP. 19840228 200604 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN APLIKASI WAKELET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN SELF CONFIDENCE PADA PESERTA DIDIK.** Disusun oleh: **Abdil Aziz Sanjaya, NPM: 1811050097, Jurusan: Pendidikan Matematika.** Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pada Hari/tanggal: **Jumat, 09 Desember 2022.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**

(.....)

Sekretaris : **Novian Riskiana Dewi, M.Si.**

(.....)

Pembahas Utama : **Dona Dinda Pratiwi, M.Pd.**

(.....)

Pembahas Pendamping I : **Netriwati, M.Pd**

(.....)

Pembahas Pendamping II: **Iip Sugiharta, M.Si**

(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Riskiana, M.Pd
NIP. 196408281980032002



MOTTO

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ (١٧) وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ (١٨)

Artinya : Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan. Dan langit, bagaimana ia ditinggikan?. (Q.S. *Al Ghasyiyah*: 17-18)



PERSEMBEHAN

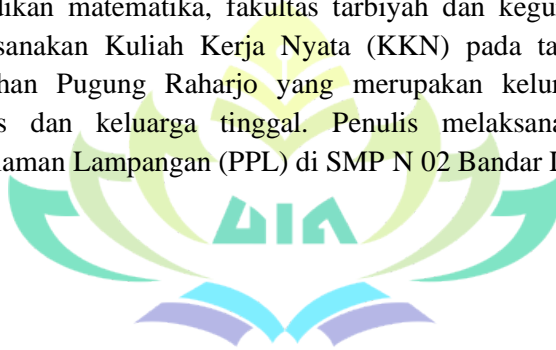
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan karunia taufik dan hidayah-nya. Sholawat serta salam tidak lupa selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW. Sebagai pembawa cahaya kebenaran, dengan kerendahan hati dan niat yang tulus serta ikhlas, kupersembahkan karya sederhana ini sebagai bukti atas cinta kasih untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Hari Sanjaya dan Ibunda Nurhayati atas curahan cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan serta nasihat dan do'a yang tiada henti hingga menghantarkan penulis mampu menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang tidak mampu penulis balas jasa-jasa keduanya sampai kapanpun.
2. Teruntuk Kakakku, M. Ilham Akbar dan Aldo Hidayat, serta Adikku Naviah Annisa Pertiwi yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama ini demi tercapainya impianku.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Abdil Aziz Sanjaya dilahirkan di Bandar Lampung, Lampung pada hari jum'at tanggal 05 November 1999, anak pertama dan satu-satunya dari pasangan Bapak Hari Sanjaya dan Ibu Nurhayati. Penulis mengawali Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Masyariqul Anwar Pugung Raharjo, Kecamatan Sekampung Udik pada tahun 2006 – 2012, kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP N 02 Gunung Pasir Jaya, Kecamatan Sekampung Udik pada Tahun 2012-2015. Pada tahun 2015-2018 melanjutkan Pendidikan di SMA N 01 Bandar Sribhawono, Kecamatan Bandar Sribhawono. Pada tahun 2018, penulis melanjutkan ke perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, jurusan Pendidikan matematika, fakultas tarbiyah dan keguruan. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2021 di kelurahan Pugung Raharjo yang merupakan kelurahan tempat penulis dan keluarga tinggal. Penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP N 02 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT. yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Aplikasi Wakelet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Confidence* pada Peserta Didik” dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika di Universitas Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan, karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis dengan tangan terbuka sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif dari pembaca sekalian untuk kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, dorongan, motivasi dan bimbingan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. H. Wan Jamaluddin Z, M.Ag.,Ph.D selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu H. Netriwati, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Iip Sugiharta, M.Si selaku pembimbing II yang telah membimbing dan sangat berperan penting kepada penulis dalam terselesaikannya skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing, mendidik dan mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan yang insyaallah sangat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
6. Kedua orang tua tercinta Bapak Hari Sanjaya dan Ibu Nurhayati serta kakak, adik dan keluarga yang telah

- memberiku semangat berjuang dalam menyelesaikan pendidikan di jenjang S1 ini.
7. Bapak Edi Susanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Al Huda Jatiagung yang telah membantu memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan.
 8. Ibu Sapta Desty Sugiharti, S.Pd selaku guru matematika di Sekolah SMP Al Huda Jatiagung yang telah banyak membantu dan membimbing penulis selama mengadakan penelitian.
 9. Teman sekaligus sahabat yang selalu memberikan banyak motivasi dan semangatnya kepadaku (Afif Fadliasyah, Dika Amanda Pangestu, Endi Kurniawan, Landung Perwira dan Wahyu Rohman) yang selalu membantu, mendukung, memotivasi, saling mengingatkan, dan selalu ada dalam suka maupun duka serta teman-temanku semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, atas canda tawa dan dan rasa kekeluargaan yang sudah terjalin selama ini.
 10. Teman-teman Pendidikan Matematika angkatan 2018 khususnya kelas MTK A, terima kasih untuk kebersamaan kita di kelas selama masa kuliah, yang akan selalu terkenang.
 11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih.

Semoga bantuan, bimbingan, dukungan dan kontribusi dari semua pihak kepada penulis dicatat sebagai amal baik oleh Allah SWT, penulis masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, maka dari itu dimohon kemaklumannya karena penulis masih dalam tahap belajar dan semoga kedepannya bisa lebih sempurna dan lebih baik lagi, Aamiin.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung,
Penulis

ABDIL AZIZ SANJAYA
NPM: 1811050097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	vii
PERSEMBEHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
1. Sekolah	11
2. Pendidik	11
3. Peserta Didik	11
4. Penulis	11
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
H. Sistematika Penulisan	13
KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i>	15

2.	Pembelajaran Langsung.....	17
3.	Wakelet	18
4.	Berpikir Kreatif	22
5.	<i>Self Confidence</i>	24
B.	Kerangka Berpikir	27
C.	Hipotesis.....	28
1.	Hipotesis Penelitian	28
2.	Hipotesis Statistik.....	29
METODE PENELITIAN	31
A.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
C.	Poulasi, Teknik Sampling dan Sampel Penelitian.....	31
1.	Populasi	31
2.	Teknik Sampling	32
3.	Sampel Penelitian	32
D.	Definisi Operasional Variabel	32
1.	Variabel Independen.....	32
2.	Variabel Dependen	33
E.	Teknik Pengumpulan Data	33
1.	Tes.....	33
2.	Angket.....	33
3.	Dokumentasi.....	34
F.	Instrumen Penelitian.....	34
1.	Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	34
2.	Angket (Kuesioner)	36
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas Data	39
1.	Uji Validitas	39
2.	Tingkat Kesukaran.....	41

3.	Daya Pembeda.....	41
4.	Reliabilitas.....	42
H.	Teknik Analisis Data	43
1.	Uji Prasyarat.....	43
2.	Uji Hipotesis.....	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN		47
A.	Hasil Penelitian	47
1.	Analisis Hasil Uji Coba Instrumen	47
2.	Analisis Uji Prasyarat	52
B.	Pembahasan.....	58
KESIMPULAN.....		65
A.	Kesimpulan	65
B.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil pra penelitian kemampuan berpikir kreatif peserta didik smp al huda	7
Table 2.1	Perbedaan wakelet versi aplikasi <i>smartphone</i> dengan versi <i>website</i>	19
Tabel 3.1	Populasi penelitian.....	31
Tabel 3.2	Pedoman penskoran kemampuan berpikir kreatif.....	35
Tabel 3.3	Skala likert	36
Table 3.4	Kisi-kisi angket kepercayaan diri (<i>self confidence</i>) peserta didik	36
Tabel 3.5	Interpretasi tingkat kesukaran butir soal	41
Tabel 3.6	Tabel daya beda	42
Tabel 3.7 ...	Kriteria uji normalitas	44
Tabel 3.8	Kriteria uji homogenitas	45
Tabel 4.1	Hasil validasi oleh Validator terhadap instrument kemampuan berpikir kreatif	48
Tabel 4.2	Hasil uji validitas konstruk instrument kemampuan berpikir kreatif.....	48
Tabel 4.3	Hasil uji tingkat kesukaran instrument kemampuan berpikir kreatif.....	50
Tabel 4.4	Hasil daya pembeda intrumen kemampuan berpikir kreatif	50
Tabel 4.5	Kesimpulan hasil uji coba instrumen kemampuan berpikir kreatif.....	51
Tabel 4.6	Data deskripsi nilai <i>post test</i> kemampuan berpikir kreatif.....	52
Tabel 4.7	Hasil uji normalitas berpikir kreatif.....	53
Tabel 4.8	Hasil uji normalitas <i>self confidence</i>	53
Tabel 4.9	Hasil uji homogenitas matriks varian kemampuan berpikir kreatif dan <i>self confidence</i>	54
Tabel 4.10	Hasil uji homogenitas matriks kovarian kemampuan berpikir kreatif dan <i>self confidence</i>	55
Tabel 4.11	<i>Output SPSS multivariate test</i>	56
Tabel 4.12	<i>Test of between-subject effect</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan utama Wakelet <i>Website</i>	20
Gambar 2.2 Membuat akun Wakelet	20
Gambar 2.3 Memasukkan data diri	21
Gambar 2.4 Membuat koleksi baru	21
Gambar 2.4 Membagikan koleksi	22
Gambar 2.5 Kerangka pemikiran	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Kelas Eksperimen	74
Lampiran 2	Lembar Observasi Keterlaksanaan	83
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol	86
Lampiran 4	Kisi – Kisi Tes Uji Coba Soal Kemampuan Berpikir Kreatif	94
Lampiran 5 Soal Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif	95
Lampiran 6	Kunci Jawaban Soal Uji Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	97
Lampiran 7	Daftar Responden Uji Coba Instrument Kemampuan Berpikir Kreatif	102
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif ...	103
Lampiran 9	Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrument Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	104
Lampiran 10	Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Instrument Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	107
Lampiran 11	Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Instrument Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	108
Lampiran 12	Hasil Perhitungan Daya Beda Instrument Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	109
Lampiran 13	... Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	110
Lampiran 14	.. Instrumen Test <i>Self Confidence</i>	112
Lampiran 15	.. Daftar Responden Kelas Eksperimen	115
Lampiran 16	Nilai <i>Post Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen	117
Lampiran 17	Data Hasil Angket <i>Self Confidence</i> Kelas Eksperimen	119
Lampiran 18	.. Daftar Responden Kelas Kontrol	121
Lampiran 19	Nilai <i>Post Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol	122
Lampiran 20	.. Data Hasil Angket <i>Self Confidence</i> Kelas Kontrol.	123
Lampiran 21	Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Dan <i>Self Confidence</i> ,	125

Lampiran 22	Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif	126
Lampiran 23	Hasil Uji <i>Multivariate Analysis Of Variance</i> (Manova)	128
Lampiran 24	Tests Of Between-Subjects Effects	129
Lampiran 25	Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	130



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada sub bab ini, penulis akan menjelaskan pengertian atau maksud dari judul skripsi yang akan menjadi bahan penelitian agar tidak menimbulkan kesalah pahaman kepada pembaca dalam memahami isi dari skripsi ini. Adapun judul pada skripsi ini yakni “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Aplikasi Wakelet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Confidence* pada Peserta Didik”. Adapun pengertian dari masing masing variabel adalah sebagai berikut:

1. *Flipped Classroom* atau kelas terbalik merupakan salah satu model pembelajaran yang mana antara pemberi materi dan tugas itu dibalik.¹ *Flipped classroom* membuat peserta didik belajar teori di rumah, sementara PR dibahas saat kegiatan pembelajaran berlangsung bersama guru.²
2. Wakelet adalah platform gratis yang dapat membantu Anda dan komunitas belajar Anda untuk menyimpan dan mengatur sumber daya, memamerkan hasil karya, berkolaborasi dalam tugas, proyek, dan masih banyak lagi.³
3. Berpikir kreatif merupakan berpikir secara konsisten dan secara terus menerus yang menghasilkan sesuatu hal yang kreatif atau orisinal sesuai dengan keperluannya.⁴ Secara umum berpikir kreatif merupakan suatu upaya menghubungkan berbagai benda atau gagasan yang mulanya tidak berhubungan. Dalam dunia pendidikan, berpikir kreatif

¹ Richardus Eko Indrajit and Yulius Roma Patandean, *Flipped Classroom Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri Dan Mampu Berkolaborasi Dalam Pembelajaran Yang Responsif*, ed. Marcella Kika (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2021), 6.

² Ibid., 5.

³ Heri Triyono, Eric Kunto Ar, and Ibowo, *Panduan Resmi Contents Apa Itu Wakelet?*, n.d.

⁴ Luthfiyah Nurlaela and Euis Ismayati, *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*, ed. Lia Noviasuti (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), 9.

dipandang dari sisi proses yang merupakan respon peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode yang sesuai.⁵

4. *Self confidence* dalam Bahasa Indonesia berarti sikap percaya diri, sedangkan menurut istilah *self confidence* merupakan sikap positif pada seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya. *Self confidence* adalah salah satu sifat kepribadian manusia yang menggabungkan antara pikiran dan perasaan, perjuangan dan harapan serta ketakutan dan fantasi.⁶ *Self confidence* juga merupakan salah satu aspek kepribadian yang cukup penting dalam diri seseorang, tanpa adanya sikap *self confidence* atau kepercayaan diri maka bisa menimbulkan banyak masalah pada diri suatu individu.

Berdasarkan uraian diatas penulis menegaskan bahwa judul penelitian yang diteliti adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Aplikasi Wakelet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self confidence* pada Peserta Didik”.

B. Latar Belakang

Dunia saat ini berada pada era industri 4.0, pada kemajuan teknologi digital secara tidak langsung mempengaruhi kehidupan dunia manusia dan berdampak pada berbagai bidang yaitu, ekonomi, budaya, politik dan pendidikan. Teknologi mempunyai beragam manfaat dalam menunjang dunia pendidikan, terutama pada masa pandemic covid-19. Dalam bidang pendidikan memiliki berbagai kemampuan dan keterampilan abad 21 yaitu 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*).⁷ Hal ini

⁵ Dini Kinati Fardah, “Analisis Proses Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended,” *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 3, no. 2 (2012): 91–99, <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i2.2616>.

⁶ Jusuf Blegur, *Soft Skills Untuk Prestasi Belajar: Disiplin Percaya Diri Konsep Diri Akademik Penetapan Tujuan Tanggung Jawab Komitmen Kontrol Diri*, ed. Jusuf Blegur (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), 29, <https://books.google.co.id/books?id=mDvPDwAAQBAJ>.

⁷ Siti Zubaidah, “Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” *2nd Science Education National Conference*, no. September (2018): 1–7.

memberikan tanda bahwa pendidik supaya menerapkan proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi yang canggih agar mempersiapkan generasi maju menjadi lebih kreatif dan inovatif sebagai kontenporer revolusi pendidikan di seluruh dunia.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu sebagai penyokong pembelajaran jarak jauh terutama pada masa pandemi covid-19 ini, pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi dan informasi juga sering disebut *online learning*.⁸ Pemanfaatan teknologi secara optimal dapat menjadi salah satu upaya membantu pembelajaran jarak jauh. Seperti yang terdapat pada salah satu ayat Al-qur'an bahwasanya teknologi dapat membantu dan memberikan kemudahan bagi manusia dalam Q.S Al-Anbiyaa ayat 80

وَعَلَّمَآهُ صِنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِتُحْصِنَكُمْ مِّنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Artinya: “Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah).”(Q.S Al-Anbiyaa (21): 80).

Menurut tafsir pada kitab *Al-Qurthubi*, islam menganjurkan kita untuk menciptakan atau menggunakan alat yang dapat membantu serta memudahkan pekerjaan kita, itu lah teknologi.

Bersamaan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjadi peluang dalam program pengembangan pendidikan. Salah satunya adalah program pengembangan pendidikan pada mata pelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi.

Matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam kehidupan. Matematika sudah dipelajari setiap jenjang pendidikan baik SD, SMP maupun SMA, ilmu matematika sendiri dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis secara sistematis, mengembangkan

⁸ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, ed. Ruswandi (Bandung: Alfabeta, 2012), 97.

kesadaran, kepekaan dalam memahami fenomena-fenomena empiris yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Peran pendidikan matematika tidak hanya membekali nilai edukasi dengan tujuan mencerdaskan peserta didik tetapi mengembangkan nilai edukasi yang membantu peserta didik dalam membentuk karakter peserta didik itu sendiri, termasuk dalam berpikir kritis dan berpikir kreatif.¹⁰

Berpikir kreatif merupakan salah satu dari beberapa tujuan utama dalam pembelajaran matematika, Ervync menyatakan dalam bukunya bahwa kemampuan kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam berpikir matematis.¹¹ Secara umum, kreatifitas adalah suatu kemampuan pada diri seseorang dalam mengelola ide yang ada, serta menggabungkan antara ide dan konsep yang didapatkan dari proses maupun pengalaman belajar dan kemudian dikelola menjadi informasi baru.¹² Kreativitas juga merupakan salah satu perspektif matematis pada konstruktivis yang menjadi salah satu aktivitas mekanis yang penting dalam mengkonstruksi pengetahuan baru siswa.

Kreativitas dalam matematika dapat dicirikan dalam beberapa cara yakni seperti menggunakan pengambilan keputusan non algoritmik, pemikiran divergen dan fleksibel yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh banyak jalan dan perspektif yang berbeda dalam memecahkan masalah.¹³ Namun saat ini banyak

⁹ Made Juniantari, I Gusti Ngurah Pujawan, and I Dewa Ayu Gede Widhiasih, "Pengaruh Pendekatan Flipped Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma," *Journal of Education Technology*, 2019, <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.17855>.

¹⁰ Tatag Yuli Eko Siswono, "Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Sebagai Fokus Pembelajaran Matematika," *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik I)*, 2016, 11–26.

¹¹ Dini Kinati Fardah, "Analisis Proses Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended."

¹² Anis Umi Khoirotnunisa and Boedy Irhadanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Tipe Traditional Flipped Berbantuan Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *Jurnal Pendidikan Edukama* 7, no. 2 (2020): 17–24, <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>.

¹³ Adi Satrio Ardiansyah, Iwan Junaedi, and Mohammad Asikin, "Student's Creative Thinking Skill and Belief in Mathematics in Setting Challenge Based

sekolah dalam pembelajaran matematikanya masih berpusat pada hasil akhir dan soal-saol yang disajikan cenderung berfokus pada hafaan dan ingatan. peserta didik tidak dituntut untuk menemukan jawaban menggunakan cara yang berbeda dari yang lain.¹⁴ Berpikir kreatif membutuhkan imajinasi, kecerdasan, wawasan, dan ide-ide yang sesuai dengan objek, masalah, dan kondisi yang sedang dihadapi. Berpikir kreatif dalam matematika tidak harus selalu menghasilkan solusi yang benar-benar baru, tetapi solusi tersebut baru bagi individu tertentu. Misalnya, ketika siswa dapat menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan cara yang berbeda dari yang diajarkan oleh guru, mereka dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang baik.¹⁵ Salah satu penunjang kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematis yaitu dengan adanya sikap kepercayaan diri atau *self confidence*. Dengan adanya sikap percaya diri yang dimiliki peserta didik menjadikan peserta didik untuk yakin dan tidak ragu atas kemampuannya untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematis.

Self confidence atau kepercayaan diri adalah tingkah laku atau kemampuan yang dimiliki oleh suatu individu yang mampu membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan secara baik dan efektif tanpa adanya rasa ragu atau cemas. Dalam pengertiannya sendiri bahwasanya *self confidence* atau kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian berupa suatu keyakinan atau kemampuan seorang individu yang menjadikan individu tersebut tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain dan dapat dengan mudah bertindak sesuai

Learning Viewed by Adversity Quotient,” *Unnes Journal of Mathematics Education Research* 7, no. 1 (2018): 61–70.

¹⁴ Noor Fajriah and Eef Asiskawati, “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Di SMP,” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2015): 157–65, <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.643>.

¹⁵ Nurul Khairiatin Nida, Budi Usodo, and Dewi Retno Sari Saputro, “The Blended Learning with Whatsapp Media on Mathematics Creative Thinking Skills and Math Anxiety,” *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 14, no. 2 (2020): 307–14, <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i2.16233>.

dengan apa yang dikehendaki, dengan rasa gembira, optimis, cukup toleran, dan bertanggung jawab.¹⁶ Berdasarkan hasil penelitian mengenai profil kepercayaan diri peserta didik, menunjukkan presentase sebagai berikut: skor 0,70% peserta didik pada kategori rendah, 78,47% peserta didik pada kategori sedang dan 20,83% peserta didik pada kategori tinggi. Perilaku peserta didik yang mencerminkan sikap kurangnya percaya diri yakni suka mencotek hasil jawaban teman lain, tidak bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran, takut berbicara dan kurangnya keinginan berpresentasi.¹⁷

Setiap manusia haruslah memiliki sifat kepercayaan diri agar dapat selalu yakin dan tidak ragu-ragu dalam melakukan sesuatu. Seperti halnya yang terdapat pada Al-Qur'an, yaitu dalam surat Ali Imran ayat 139.

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Artinya: “Dan janganlah kamu (merasa) lemah, Dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman.”(Q.S Ali Imran (3): 139).

Ayat diatas memberikan semangat bagi setiap manusia yang mengalami kesusahan, keterpurukan atau kurangnya percaya diri. Dalam ayat diatas terdapat kata *tahinu* dari kata *al-wahnu* yang memiliki makna lemah dalam suatu urusan atas hal yang sedang menimpa atau menyakiti jiwa. Kemudian terdapat kata *wa la tahzanu* yang bermakna janganlah bersedih hati atas apa yang sedang menimpa diri kita, dan adapun kata *antum al-a'launa* yang maknanya ditunjukkan untuk orang-orang yang bertakwa kepada Allah SWT. karena orang yang bertakwa yaitu orang-orang yang

¹⁶ Astri Pratiwi, Rachmat Sahputra, and Lukman Hadi, “Pengaruh Model Flipped Classroom Terhadap Self-Confidence Dan Hasil Belajar Siswa Sman 8 Pontianak,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan* 6, no. 11 (2017).

¹⁷ Wahyu Nanda Eka Saputra and Hardi Prasetiawan, “Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Teknik Cognitive Defusion” 3 (2018): 14–21, <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um001v3i12018p014>.

mengikuti sunnah-Nya sehingga sifat-sifat tenang, percaya diri dan rasa bahagia akan berapa pada dirinya..

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru matematika SMP Al-Huda Jati Agung yaitu Ibu Anisa Fitri, S.Pd. Melalui wawancara, beliau mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VII masih lemah, diakibatkan dalam menyelesaikan suatu masalah, peserta didik cenderung menggunakan cara yang sama yang sangat terpaku dengan contoh. Dalam wawancara tersebut, ibu Anisa mengatakan bahwa sikap kepercayaan diri atau *self confidence* dalam menyelesaikan persoalan matematika peserta didik masih rendah, disebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi yang dipelajari sehingga menimbulkan keraguan dalam menyelesaikan persoalan matematika.

Mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif dengan memberikan soal tes materi skala dan perbandingan saat pra penelitian, sehingga diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Pra Penelitian Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Al Huda

Kelas	KKM	Nilai Berpikir Kreatif Peserta Didik (x)		Jumlah Peserta Didik
		$0 \leq x < 70$	$70 \leq x \leq 100$	
VII A	70	17	9	26
VII B	70	28	12	40
VII C	70	22	10	32
VII D	70	27	7	34
VII E	70	24	6	30
Jumlah		118	44	162
Presentase Ketuntasan		72,83%	27,16%	100,00%

Menurut ibu Anisa hal ini disebabkan oleh lingkungan belajar yang kurang efektif. Akibat dari pandemi covid-19, dalam

beberapa tahun terakhir seluruh sekolah mengalami kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring disebut pembelajaran daring, menimbulkan rasa jenuh disebabkan isolasi di rumah yang terus berkelanjutan sehingga membuat minat belajar peserta didik menjadi berkurang. Pada tahun 2022 ini dimana pandemi covid-19 sudah mulai menghilang, pembelajaran kembali dilakukan dengan cara tatap muka namun dengan durasi jam pelajaran yang dikurangi untuk mencegah kembalinya covid-19. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran secara tatap muka yakni menggunakan metode pembelajaran *direct instruction* atau pembelajaran secara langsung. *Direct instruction* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pendidik atau dalam kegiatan pembelajarannya pendidik yang mendominasi dan komunikasi satu arah, akan tetapi peserta didik juga harus terlibat dalam kegiatan pembelajarannya.¹⁸ Dengan dikurangnya durasi pembelajaran ini, dimana pada kondisi normal satu jam pelajaran sama dengan empat puluh lima menit menjadi hanya lima belas menit saja sehingga membuat pendidik kesulitan dan tidak bisa secara maksimal menyampaikan materi pelajaran karena keterbatasan waktu. Maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu mengatasi kendala atau permasalahan yang dialami.

Guna mengatasi berbagai permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka diperlukan model pembelajaran yang efektif dan baik untuk digunakan pada kondisi seperti yang telah dijelaskan diatas. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu untuk mengatasi kendala kendala yang dialami serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yakni model pembelajaran *flipped-classroom*.

Model pembelajaran *flipped classroom* atau biasa disebut pembelajaran terbalik merupakan model pembelajaran yang memuat dua aktifitas belajar yaitu di luar kelas dan di dalam kelas, dengan harapan dapat memaksimalkan waktu yang dimiliki peserta

¹⁸ Theresia Widyantini, "Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dalam Mata Pelajaran Matematika SMP / MTs," *Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (Pppptk) Matematika*, 2012, 1–12.

didik saat diluar jam pelajaran di sekolah maupun saat kegiatan belajaran mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Anis Umi K. dan Boedy, menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.¹⁹ Penelitian yang dilakukan Astri Pratiwi, Rchmat S. dan Likman H. menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika.²⁰

Berdasarkan hasil peneliti terdahulu, untuk mengatasi masalah ini, penulis melakukan penelitian guna mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi wakelet dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta sikap kepercayaan diri atau *self confidence*. Maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Aplikasi Wakelet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Confidence* pada Pesera Didik".

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya penggunaan teknologi untuk memaksimalkan proses pembelajaran.
2. Pembelajaran masih terpaku pada guru (*teacher center*).
3. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih lemah.
4. Sifat percaya diri atau *self confidence* peserta didik dalam mennelesaikan soal masih rendah.

¹⁹ Khoirotunnisa and Irhadtanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Tipe Traditional Flipped Berbantuan Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar."

²⁰ Pratiwi, Sahputra, and Hadi, "Pengaruh Model Flipped Classroom Terhadap Self-Confidence Dan Hasil Belajar Siswa Sman 8 Pontianak."

5. Pendidik mengalami kesulitan dalam memberikan materi karena jam pelajaran di kelas dikurangi.

Atas keterbatasan penulis dan agar penelitian lebih fokus, terarah dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian, sehingga lebih spesifik dan efektif. Penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang akan diteliti pada penelitian ini adalah model pembelajaran *flipped classroom*.
2. Penelitian ini dibatasi pada kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence*.
3. Penelitian ini dilakukan disekolah SMP Al-Huda pada kelas VIII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence*?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap *self confidence* peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *sel-confidence* peserta didik.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap *self confidence* atau kepercayaan diri peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Sekolah

Mendapatkan solusi guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik disebabkan adanya inovasi penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi Wakelet.

2. Pendidik

Adanya inovasi model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi Wakelet terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence* peserta didik.

3. Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan sistem pembelajaran yang lebih efektif dan efisien terhadap mata pelajaran matematika. Menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi Wakelet, peserta didik dapat mempelajari materi yang diberikan berulang-ulang kali baik diluar proses pembelajaran berlangsung dan menanyakan kepada pendidik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pada materi yang kurang dipahami.

4. Penulis

Penelitian yang dilakukan guna mendapat jawaban atas masalah yang ada dan mendapatkan pengalaman baru yang akan menjadikan penulis untuk dapat menjadi pendidik yang professional dan amanah.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian-penelitian yang relevan dan berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi Wakelet terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *Self confidence* pada peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan *self confidence* atau kepercayaan diri peserta didik, tidak hanya peningkatan kemampuan *self confidence* atau kepercayaan diri penggunaan model

pembelajaran *flipped classroom* meningkatkan kualitas hasil belajar. Dalam penelitian oleh Pratiwi, Sahputra dan Hadi, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan peserta didik yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.²¹

2. Pada era pandemi *covid 19*, seluruh kegiatan dibatasi termasuk kegiatan pembelajaran di sekolah, penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* menjadi solusi yang cukup efektif, dalam penelitian yang dilakukan oleh Heilinda terbukti bahwa menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* meningkatkan kepercayaan diri atau *self confidence* dan kemampuan pemecahan masalah matematis pada mata pelajaran matematika daripada menggunakan model pembelajaran konvensional maupun pembelajaran jarak jauh.²²
3. Model pembelajaran *flipped classroom* tipe *traditional flipped* merupakan penggabungan antara model pembelajaran tatap muka dengan jarak jauh atau daring, hal ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik. Diperoleh hasil pada penelitian oleh Anis dan Boedy bahwa penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video memberikan perbedaan yang cukup signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.²³

²¹ Ibid.

²² Heilinda Esther Simanjuntak, Meiliasari Meiliasari, and Lukita Ambarwati, "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Jaringan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Self Confidence Siswa Kelas X IPS SMA Negeri Di Kecamatan Cempaka Putih Jakarta," *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 5, no. 1 (2021): 12–18, <https://doi.org/10.21009/jrpms.051.02>.

²³ Anis umi Khoirotunnisa' and Boedy Irhadanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Tipe Traditional Flipped Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *Jurnal Math Educator*

4. Model pembelajaran *problem based learning* dipadukan dengan *flipped classroom* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dalam penelitian yang dilakukan oleh Sinta Ayu diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang cukup tinggi antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan *flipped classroom* dibandingkan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran tradisional.²⁴

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Aplikasi Wakelet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Confidence* pada Peserta didik” mengikuti pedoman penulisan tugas akhir mahasiswa program sarjana dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2020, yang terdiri atas:

1. Bagian awal proposal

Bagian awal proposal skripsi terdiri dari halaman judul, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

2. Bagian utama proposal

Bagian utama terdiri dari bab dan sub bab, antara lain sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab I ini berisikan beberapa sub bab terkait penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini menjelaskan beberapa konsep yang akan digunakan dalam penelitian ini. Landasan teori yang

Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika 5, no. 2 (November 18, 2019): 153–63, <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i2.13484>.

²⁴ Sinta Ayu Damayanti, I Wayan Santyasa, and A. A. I. Rai Sudiatmika, “Pengaruh Model Problem Based-Learning Dengan Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif,” *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2020): 83–98, <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.25460>.

digunakan menjelaskan tentang pembelajaran, model pembelajaran *flipped classroom*, kemampuan berpikir kreatif, *self confidence*, kerangka berfikir serta pengajuan hipotesis yang digunakan peneliti.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini mendeskripsikan tentang metode penelitian yang meliputi waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, populasi, teknik sampling, sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validasi instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

3. Bagian akhir proposal

Bagian akhir proposal skripsi memuat daftar rujukan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran *Flipped Classroom*

Flipped classrom merupakan salah satu model pembelajaran kreatif. Pada dasarnya model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran tidak seperti pada biasanya, yaitu dalam proses pembelajarannya peserta didik mempelajari materi pelajaran di luar jam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran di kelas berupa mengulas kembali materi secara singkat dan mengerjakan tugas serta membahas materi yang belum dipahami oleh peserta didik.²⁵ Menurut Roehl dan Tucker mengemukakan bahwa *flipped classroom* adalah pembelajaran yang mana peserta memanfaatkan waktu ketika di kelas untuk bekerja menyelesaikan masalah, pengembangan konsep dan terlibat dalam pembelajaran kolaboratif.

Menurut Marlowe menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dapat mengurangi tingkat stress peserta didik dan meningkatkan nilai semester pembelajaran.²⁶

Pembelajaran *flipped classroom* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang didukung oleh fasilitas jaringan internet, membuat peserta didik dapat mempelajari materi ajar baik dalam bentuk video, audio maupun dalam bentuk teks secara mandiri di luar jam pelajaran dimanapun berada. *Flipped classroom* membuat peserta didik dapat belajar lebih banyak daripada metode belajar konvensional.²⁷

²⁵ Fradila Yulietri, Mulyoto, and Leo Agung S, "Model Flipped Classroom Dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar," *Jurnal Teknodika* 13, no. 2 (2015): 5–17, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/6792>.

²⁶ Indrajit and Patandean, *Flipped Classroom Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri Dan Mampu Berkolaborasi Dalam Pembelajaran Yang Responsif*, 9.

²⁷ *Ibid.*, 8.

Langkah-langkah menerapkan model pembelajaran *flipped classroom*, yakni sebagai berikut:²⁸

1. Rencana

Langkah awal dalam menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* yaitu dengan menyusun rencana awal pelaksanaan, yakni dengan menentukan materi yang ingin digunakan. Buatlah garis besar hasil pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran agar *flipped classroom* lebih terarah.

2. Materi

Buatlah materi yang akan diajarkan kedalam bentuk file atau video, hindari mengajrkan materi secara langsung. Pastikan materi yang dibuat berisi semua elemen kunci materi yang diajarkan dan yang akan disebutkan saat di ruang tatap muka.

3. Bagikan

Bagikan konten yang berisikan materi kepada siswa, tegaskan kepada siswa bahwa materi yang telah dibagikan akan dibahas sepenuhnya pada saat tatap muka.

4. Perubahan

Setelah peserta didik melihat materi yang telah di bagikan, para peserta didik akan lebih mendalami materi dari sebelumnya, yang artinya pendidik harus siap untuk melayani pertanyaan-pertanyaan dari peserta didik saat tatap muka.

5. Kelompok

Cara yang cukup efektif dalam penerapan model pembelajaran *flipped classroom* yakni dengan memisahkan topik pembelajaran kedalam kelompok-kelompok kecil yang mana peserta didik akan diberi tugas untuk mengobservasi maupun mengeksplorasi.

6. Susun Kembali

²⁸ Ibid., 27–28.

Lakukan evaluasi bersama peserta didik terhadap model pembelajaran yang digunakan. Lakukan pembaharuan instruksi pembelajaran jika diperlukan. Ajukan pertanyaan-pertanyaan kepada sesama guru maupun peserta didik, selanjutnya pahami lebih dalam mengenai model pembelajaran *flipped classroom*. Setelah semua ini, tinjau, lakukan revisi dan ulangi.

Natalie mengidentifikasi beberapa kelebihan menggunakan model *flipped classroom* antara lain:

1. Peserta didik mempunyai waktu untuk mempelajari materi di rumah sebelum pendidik menyampaikannya saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik menjadi lebih mandiri
2. Menjadi salah satu strategi sebagai acuan bagi pendidik dalam meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran itu sendiri.²⁹

2. Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang ditransformasikan langsung oleh pendidik kepada peserta didik dimana dalam proses pembelajarannya pendidik lebih aktif.³⁰ Menurut Arends, model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang

²⁹ Kuntum Annisa Imania and Siti Husnul Bariah, "Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran," *Jurnal Petik* 6, no. 2 (2020): 45–50, <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.859>.

³⁰ Indri Jati Sugesti, Risma Simamora, and Ayu Yarmayani, "Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Model Pembelajaran Savi Dan Model Pembelajaran Langsung Siswa Kelas Viii Smpn 2 Kuala Tungkal," *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2018): 14, <https://doi.org/10.33087/phi.v2i1.22>.

dapat diajarkan secara bertahap, selangkah demi selangkah dan mempertahankan fokus pencapaian akademik.³¹

Menurut Kardi dan Nur dalam buku milik Trianto, pembelajaran langsung terbagi atas 5 fase, yaitu:³²

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.
- b. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan.
- c. Membimbing pelatihan.
- d. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.
- e. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan.

3. Wakelet

Wakelet adalah salah satu media yang memungkinkan untuk menyimpan serta berbagi berbagai jenis konten dalam satu tempat. Menurut Aribowo, Wakelet adalah sebuah platform yang memungkinkan bagi pengguna dapat menyimpan, mengelola, mempresentasikan serta membagi konten yang telah tersimpan dalam wakelet di jagat maya.³³

Wakelet dapat diakses melalui berbagai jenis platform, yakni dapat diakses melalui *smartphone* baik android maupun ios, dan juga dapat diakses melalui laptop dan pc dengan bantuan peramban seperti chrome, edge dan lain sebagainya. Namun terdapat perbedaan antara wakelet yang diakses melalui aplikasi *smartphone* dengan wakelet yang diakses melalui *website*, yaitu pada fitur yang disediakan. Berikut adalah perbedaan fitur antara wakelet versi *website* dengan wakelet versi aplikasi *smartphone*:

³¹ Indra Sakti, Yuniar Mega Puspasari, and Eko Risdianto, "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu," *Jurnal Exacta X*, no. 1 (2012): 1–10.

³² Nurli Rosmi, "Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 003 Pulau Jambu," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. 2 (2017): 162, <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4570>.

³³ N Azizan et al., "Respon Mahasiswa Pgmi Terhadap Platform Wakelet Untuk Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19," *Dirasatul Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2021): 1–18, <http://194.31.53.129/index.php/Ibtidaiyah/article/view/3567>.

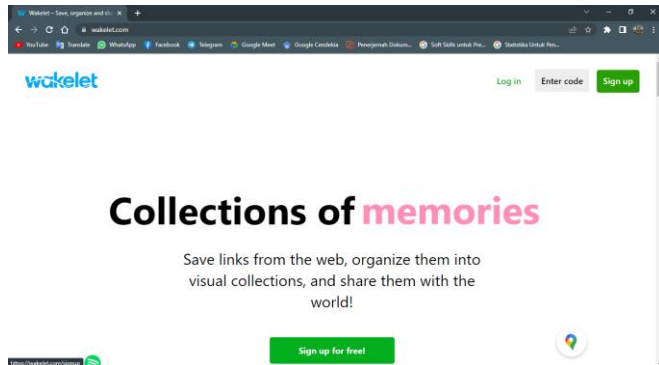
Table 2.1
Perbedaan wakelet versi aplikasi *smartphone* dengan
versi *website*

Fitur	Website	Aplikasi
Menambahkan <i>Link</i>	✓	✓
Mengunggah gambar	✓	✓
Mengambil foto dari kamera	x	✓
Menambah catatan	✓	✓
Menambahkan cuitan twitter	✓	✓
Mengunggah <i>file</i> pdf	✓	x
Menambahkan <i>bookmark</i>	✓	✓
Rekam video melalui <i>Flipgrid</i>	✓	x
Mengaitkan video youtube	✓	x
Memasukan <i>file</i> dari GoogleDrive	✓	x
Memasukan <i>file</i> dari OneDrive	✓	x
Mempunyai Bahasa Indonesia	✓	✓
<i>Immersive Reader</i>	✓	✓
Notifikasi	✓	✓
<i>Space</i>	✓	✓
Reaksi atau tanggapan	✓	✓

Wakelet merupakan media yang jarang digunakan terutama dalam proses pembelajaran, tidak heran jika banyak yang kurang mengerti ketika menggunakan wakelet, seperti cara membuat akun, masuk dengan akun yang telah dibuat, mengunggah file dan lain sebagainya. Berikut di bawah ini adalah tips menggunakan wakelet:

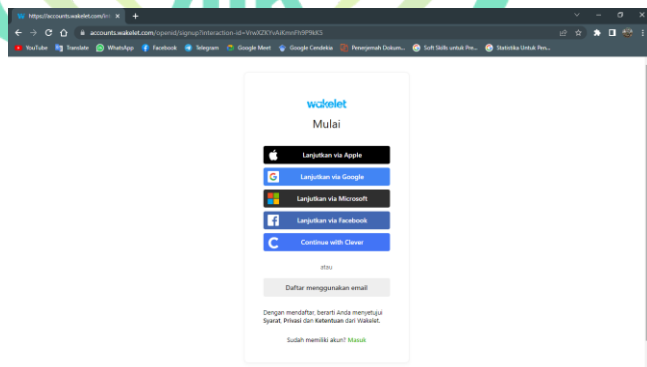
a. Masuk atau Mendaftarkan Akun Wakelet

Saat membuka aplikasi maupun *website* wakelet, pada tampilan terdapat menu *Log In* dan *Sign Up*, untuk membuat akun baru dapat meng-klik menu *Log In*, jika sudah mempunyai akun dan ingin masuk menggunakan akun yang sudah ada maka bisa meng-klik menu *Sign Up*. seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



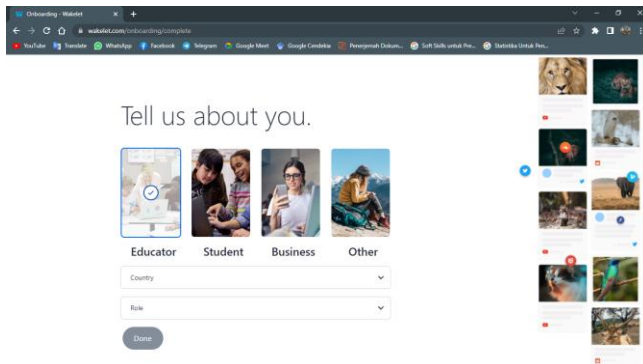
Gambar 2.1
Tampilan utama Wakelet Website

Ketika kita ingin membuat akun wakelet, hanya perlu menyiapkan email dan membuat password serta mengisi beberapa data diri lainnya, kita juga bisa membuat akun wakelet menggunakan akun media sosial yang tersedia seperti akun apple, facebook, google dan Microsoft.³⁴



Gambar 2.2
Membuat akun Wakelet

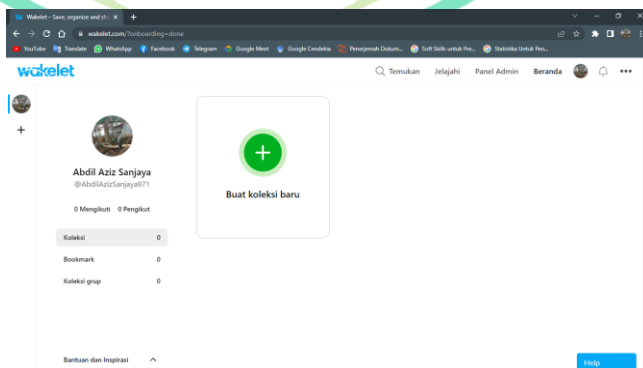
³⁴ Triyono, Ar, and Ibowo, *Panduan Resmi Contents Apa Itu Wakelet ?*



Gambar 2.3
Memasukkan data diri

b. Membuat Koleksi dan Membagikan Koleksi

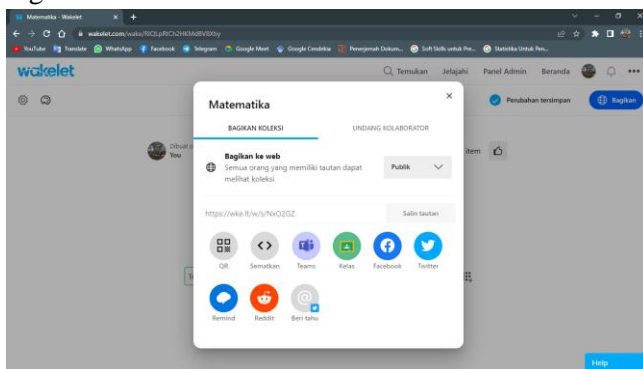
Koleksi merupakan kumpulan konten yang dijadikan satu yang berasal dari berbagai macam web atau sumber lain.³⁵ Jika sudah membuat akun, kita dapat membuat koleksi kita sendiri yang nantinya bisa diisi berbagai konten. Untuk membuat koleksi kita hanya perlu menekan menu koleksi.



Gambar 2.4
Membuat Koleksi Baru

³⁵ Ibid.

Kita dapat membagikan koleksi kita dengan meng-*klik* menu bagi lalu menyalin tautan yang ada, kita dapat membagikan koleksi kita kesiapapun dan bagi setiap orang yang memiliki link tersebut dapat melihat koleksi kita. Tidak hanya berbagi melalui *link* atau tautan kita juga dapat berbagi koleksi menggunakan kode batang atau berbagi langsung melalui platform yang terintegrasi dengan wakelet.³⁶



Gambar 2.4
Membagikan Koleksi

4. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Menurut Sani, berpikir kreatif adalah salah satu kemampuan dalam mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas.³⁷ Berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur-unsur yang luas. Sedangkan Robbins dan Judge berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah suatu kapasitas yang dimiliki di dalam diri individu dalam melakukan berbagai hal atau tugas saat bekerja.

Ruggiero dan Evans dalam Siswono mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental pada

³⁶ Ibid.

³⁷ Sani, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

seseorang individu guna untuk membangun gagasan atau ide baru.³⁸ Dalam kemampuan berpikir kreatif, kedua belah otak baik otak bagian kanan maupun otak bagian kiri bersama-sama digunakan secara optimal.

Menurut Pehkonen, berpikir kreatif merupakan kombinasi antara berpikir divergen atau berpikir kreatif dan berpikir logis yang berdasarkan pada intuisi dalam kesadaran, guna untuk menghasilkan sesuatu hal yang baru. sesuatu hal yang baru tersebut adalah salah satu indikasi berpikir kreatif dalam matematika.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Mengambil dari beberapa pendapat para ahli bahwa terdapat empat indikator berpikir kreatif, yakni:³⁹

1) Kelancaran (*fluency*)

Kelancaran dalam berpikir adalah dimana seseorang memikirkan cara menyelesaikan suatu permasalahan dengan cepat.

2) Keluwesan (*flexibiliti*)

Keluwesan berpikir adalah ketika seseorang mampu memikirkan berbagai macam cara atau ide untuk menyelesaikan permasalahan.

3) Keaslian (*originalty*)

Keaslian atau orisinil adalah ketika seseorang memikirkan gagasan atau ide baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

4) Penguraian (*erabolation*)

Kemampuan penguraian atau mengelaborasi adalah kemampuan pada diri seseorang yang mampu menjabarkan atau mendefinisikan hal sederhana menjadi lebih luas.

³⁸ Tatag Yuli Eko Siswono, "Pembelajaran Matematika Humanistik Yang Mengembangkan Kreativitas Siswa," *Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2007): 1–16.

³⁹ Anton David Prasetyo and Lailatul Mubarakah, "Berpikir Kreatif Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Berdasar Masalah Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo* 2, no. 1 (2014): 9–18, <http://lppm.stkipgri-sidoarjo.ac.id/files/Berpikir-Kreatif-Siswa-Dalam-Penerapan-Model-Pembelajaran-Berdasar--Masalah-Matematika.pdf>.

Menurut Haris dalam buku *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*, indikator berpikir kreatif meliputi:⁴⁰

1. Ingin tahu
2. Mencari masalah
3. Menikmati tantangan
4. Optimis
5. Mampu membedakan penilaian
6. Nyaman dengan imajinasi
7. Melihat masalah sebagai peluang
8. Melihat masalah sebagai hal yang menarik
9. Masalah dapat diterima secara emosional
10. Menantang anggapan
11. Tidak mudah menyerah, berusaha keras

Menurut Guilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis memiliki tiga kriteria atau indikator yaitu:⁴¹

- 1) *Fluency*
- 2) *Flexibility*
- 3) *Originality*

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai indikator berpikir kreatif diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator berpikir kreatif yaitu *Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, dan *Elaboration*.

5. *Self Confidence*

a. **Pengertian Self Confidence**

Self confidence atau dapat juga diartikan sebagai sikap kepercayaan diri, yakni suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh setiap individu yang memandang dirinya utuh dengan mengacu pada konsep

⁴⁰ Luthfiah Nurlaela et al., *Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Edisi Revisi)*, ed. Tim, ketiga (Jakarta Utara: PT. Mediaguru Digital Indonesia, 2019), 67–68.

⁴¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Makasar: Rineka Cipta, 2009), 63.

diri.⁴² Menurut Haeruman, self-confidence adalah pembentukan pemahaman berdasarkan keyakinan dan perasaan siswa tentang kemampuan dirinya.

Menurut Mujis dan Reynold, *Self confidence* yaitu sebagai penilaian (*judgement*) individu tentang *worthiness* (kebaikan, kelayakan atau kepantasan), *successfulness* (kesuksesan atau keberhasilan), *significance* (keberartian atau kemanfaatan), dan *capability* (kemampuan) dirinya yang di keluarkan dalam bentuk sikap yang dimiliki masing-masing individu terhadap dirinya sendiri.⁴³ Kepercayaan diri dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Norma dan pengalaman keluarga, tradisi atau kebiasaan serta lingkungan sosial dan kelompok dimana keluarga itu berasal.⁴⁴

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dideterminasi bahwa *self confidence* ialah rasa percaya diri yang dipunyai seseorang terhadap kemampuan pada diri sendiri, dengan adanya rasa percaya diri yang begitu tinggi siswa hendak bertambah bersemangat serta tidak merasakan takut ketika melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran yang telah diberikan guru.

b. Karakteristik-karakteristik *Self Confidence*

Menurut pendapat Lauster dalam buku penelitian Pendidikan matematika, ada beberapa karakteristik dalam

⁴² Heris Hendriana, "Pembelajaran Matematika Humanis Dengan Metaphorical Thinking Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa," *Infinity Journal* 1, no. 1 (2012): 90, <https://doi.org/10.22460/infinity.v1i1.9>.

⁴³ Syarifah Fadillah, "Meningkatkan Self Esteem Siswa Smp Dalam Matematika Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan Open Ended," *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 1 (2012): 34–41.

⁴⁴ Yuli Amalia, M Duskri, and Anizar Ahmad, "Penerapan Model Eliciting Activities Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA," *Jurnal Didaktik Matematika* 2, no. 2 (2015): 38–48.

menilai *Self confidence* berdasarkan diri peserta didik ialah sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Mempercayai kemampuan yang dimiliki diri sendiri merupakan suatu kepastian terhadap dirinya sendiri berdasarkan kemampuan yang dimiliki pada setiap orang dalam menyelesaikan suatu persoalan.
- 2) Bertindak mandiri dalam mengambil sebuah keputusan terhadap apa yang dilakukan secara mandiri dengan tanpa adanya keikutsertaan orang lain dalam meyakini tindakan yang diambilnya.
- 3) Mempunyai sebuah rancangan ialah meyakini bahwa terdapat suatu penilaian yang positif dalam diri siswa, baik dari sisi pandang atau sebuah tindakan yang mengakibatkan siswa berpikir positif pada dirinya.
- 4) Berani dalam menyajikan pendapat merupakan sikap berani yang melontarkan berbagai hal terhadap dirinya serta mampu mengungkapkan rasa percaya diri kepada seseorang tanpa adanya rasa ketakutan.

c. Indikator *Self Confidence*

Karunia dan Mokhammad Ridwan mengemukakan bahwa ada delapan indikator *Self Confidence*, sebagai berikut:⁴⁶

- 1) Optimis
- 2) Mempercayai kemampuan sendiri
- 3) Mentoleransi
- 4) Ambisi normal
- 5) Tanggung jawab
- 6) Rasa aman
- 7) Mandiri serta
- 8) Mampu menyesuaikan diri

Menurut Utami, Indikator *self confidence* yaitu:⁴⁷

⁴⁵ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), 6.

⁴⁶ Lestari and Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*.

- 1) Percaya kepada kemampuan sendiri, tidak cemas, merasa bebas, dan bertanggungjawab atas perbuatannya.
- 2) Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan.
- 3) Memiliki konsep diri yang positif, hangat, dan sopan, dapat menghargai dan menerima orang lain.
- 4) Memiliki dorongan untuk berprestasi serta berani mengungkapkan pendapat.
- 5) Mengenal diri sendiri atas kelebihan dan kekurangan yang dimiliki.

Menurut Kusnadi dalam buku *hard skill dan soft skill* bahwa ada beberapa hal yang mempengaruhi perkembangan kepercayaan diri (*self confidence*) yaitu:⁴⁸

- 1) Tanamkan keyakinan dapat berhasil ketika melakukan sesuatu kegiatan
- 2) Berhenti berdalih
- 3) Berpikir Positif
- 4) Percaya akan kebesaran tuhan
- 5) Cari kelebihan diri
- 6) Jangan berlama-lama terbenam dalam duka
- 7) Tumbuhkan harapan
- 8) Motivasi diri
- 9) Yakinkan diri bahwa setiap kejadian adalah hal harus dijalani
- 10) Hadapi kenyataan hidup
- 11) Tingkatkan rasa sabar
- 12) Berdo'a
- 13) Tawakal atau berserah diri kepada tuhan dalam segala usaha

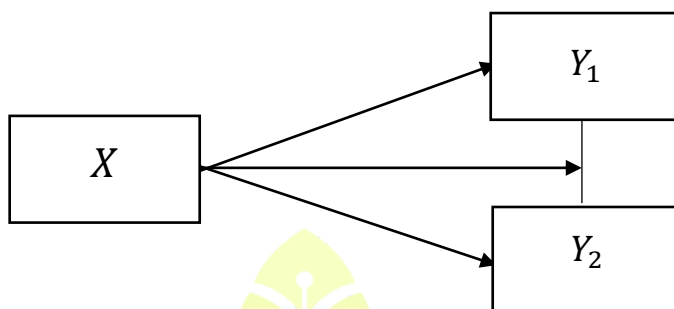
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang

⁴⁷ Heris Hendriana, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*, 1st ed. (Bandung: Refika Aditama, 2017).

⁴⁸ Ibid.

diidentifikasi sebagai masalah. Kerangka berpikir menjelaskan secara teoritis antara variabel-variabel yang diteliti.⁴⁹ Variabel bebas atau variabel independen (X) pada penelitian ini adalah model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi wakelet, sedangkan variabel terikat atau variabel dependen (Y) pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif (Y_1) dan *self confidence* (Y_2). Berikut bagan pemikiran di bawah ini:



Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan bagan di atas, peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y , yaitu model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi wakelet dapat memperbaiki kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan rasa percaya diri atau *self confidence*. Seiring dengan kondisi tersebut, hasil belajar yang diperoleh peserta didik sudah sesuai bahkan atau lebih baik dari KKM. Menggunakan dua kelas perlakuan, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung.

C. Hipotesis

1. Hipotesis Penelitian

Penelitian dapat memunculkan beberapa hipotesis diantara:

⁴⁹ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)* (Hidayatul Quran, 2019), 32, <https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ>.

- a. Terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.
- b. Terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap *self confidence* atau kepercayaan diri pada peserta didik.
- c. Terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence* atau kepercayaan diri pada peserta didik.

2. Hipotesis Statistik

- a. $H_{0A}; \alpha_1 = \alpha_2$
(tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik)
 $H_{1A}; \alpha_1 \neq \alpha_2$
(terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik)
- b. $H_{0B}; \beta_1 = \beta_2$
(tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap *self confidence* pada peserta didik)
 $H_{1B}; \beta_1 \neq \beta_2$
(terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap *self confidence* pada peserta didik)
- c. $H_{0AB}; \alpha\beta_{ij} = 0$ untuk setiap $i = 1, 2$ dan $j = 1, 2$
(tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence* atau kepercayaan diri pada peserta didik)
 $H_{1AB}; \alpha\beta_{ij} \neq 0$ untuk setiap $i = 1, 2$ dan $j = 1, 2$
(terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self confidence* atau kepercayaan diri pada peserta didik).

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Yuli, M Duskri, and Anizar Ahmad. "Penerapan Model Eliciting Activities Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA." *Jurnal Didaktik Matematika* 2, no. 2 (2015): 38–48.
- Ardiansyah, Adi Satrio, Iwan Junaedi, and Mohammad Asikin. "Student's Creative Thinking Skill and Belief in Mathematics in Setting Challenge Based Learning Viewed by Adversity Quotient." *Unnes Journal of Mathematics Education Research* 7, no. 1 (2018): 61–70.
- Azizan, N, M A Lubis, P U Gio, and ... "Respon Mahasiswa Pgmi Terhadap Platform Wakelet Untuk Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19." *Dirasatul Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2021): 1–18.
<http://194.31.53.129/index.php/Ibtidaiyah/article/view/3567>.
- Blegur, Jusuf. *Soft Skills Untuk Prestasi Belajar: Disiplin Percaya Diri Konsep Diri Akademik Penetapan Tujuan Tanggung Jawab Komitmen Kontrol Diri*. Edited by Jusuf Blegur. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.
<https://books.google.co.id/books?id=mDvPDwAAQBAJ>.
- Damayanti, Sinta Ayu, I Wayan Santyasa, and A. A. I. A. Rai Sudiatmika. "Pengaruh Model Problem Based-Learning Dengan Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif." *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2020): 83–98. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.25460>.
- Dini Kinati Fardah. "Analisis Proses Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended." *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 3, no. 2 (2012): 91–99. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i2.2616>.
- Fadillah, Syarifah. "Meningkatkan Self Esteem Siswa Smp Dalam Matematika Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan Open Ended." *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 1 (2012): 34–41.
- Fajriah, Noor, and Eef Asiskawati. "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan

- Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Di SMP.” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2015): 157–65. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.643>.
- Gogik, Bina, Saut Mardame Simamora, and Siti Rahmadhani Siregar. “Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 060821 Medan” 8, no. 2 (2021): 73–80.
- Hendriana, Heris. “Pembelajaran Matematika Humanis Dengan Metaphorical Thinking Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa.” *Infinity Journal* 1, no. 1 (2012): 90. <https://doi.org/10.22460/infinity.v1i1.9>.
- Hendriana, Heris, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo. *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*. 1st ed. Bandung: Refika Aditama, 2017.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ>.
- Imam Machali. *Statistik Itu Mudah, Menggunakan SPSS Sebagai Alat Bantu Statistik*. Edited by Zainal Arifin. Yogyakarta: Ladang Kata, 2017.
- Imania, Kuntum Annisa, and Siti Husnul Bariah. “Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran.” *Jurnal Petik* 6, no. 2 (2020): 45–50. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.859>.
- Indrajit, Richardus Eko, and Yulius Roma Patandean. *Flipped Classroom Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri Dan Mampu Berkolaborasi Dalam Pembelajaran Yang Responsif*. Edited by Marcella Kika. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2021.
- Ismail, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Edited by Mardiah Astuti. 1st ed. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Juniantari, Made, I Gusti Ngurah Pujawan, and I Dewa Ayu Gede Widhiasih. “Pengaruh Pendekatan Flipped Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma.” *Journal of*

Education Technology, 2019.
<https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.17855>.

- Khoirotunnisa', Anis umi, and Boedy Irhadtanto. "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classrom Tipe Traditional Flipped Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (November 18, 2019): 153–63.
<https://doi.org/10.29407/jmen.v5i2.13484>.
- Khoirotunnisa, Anis Umi, and Boedy Irhadtanto. "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Tipe Traditional Flipped Berbantuan Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *Jurnal Pendidikan Edutama* 7, no. 2 (2020): 17–24.
<http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>.
- Komarudin, and sarkadi. *Evaluasi Pembelajaran*. 2nd ed. Yogyakarta: Laboraturium Sosial Politik Press Universitas Negeri Jakarta, 2017.
- Lena, Mai Sri, Netriwati, and Nur Rohmatul Aini. *Metode Penelitian*. Edited by Cakti Indra Gunawan. 1st ed. Malang: CV IRDH, 2019. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17220.86406>.
- Lestari, Karunia Eka, and Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama, 2015.
- Lutipah. "Analisis Kompetensi Strategis Matematis Siswa Ditinjau Dari Kepercayaan Diri (Self Confidence)." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Makasar: Rineka Cipta, 2009.
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Edited by Ruswandi. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Nida, Nurul Khairiatin, Budi Usodo, and Dewi Retno Sari Saputro. "The Blended Learning with Whatsapp Media on Mathematics Creative Thinking Skills and Math Anxiety." *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 14, no. 2 (2020): 307–14.

<https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i2.16233>.

Novalia, and Muhammad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Aura Publishing, 2017.

Nurlaela, Luthfiyah, and Euis Ismayati. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Edited by Lia Noviasuti. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017.

Nurlaela, Luthfiyah, Euis Ismayati, Muchlas Samani, Suparji, and I Gede Putu Asto Buditjahjanto. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Edisi Revisi)*. Edited by Tim. Ketiga. Jakarta Utara: PT. Mediaguru Digital Indonesia, 2019.

Prasetyo, Anton David, and Lailatul Mubarakah. "Berpikir Kreatif Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Berdasar Masalah Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo* 2, no. 1 (2014): 9–18. <http://lppm.stkipgri-sidoarjo.ac.id/files/Berpikir-Kreatif-Siswa-Dalam-Penerapan-Model-Pembelajaran--Masalah-Matematika.pdf>.

Pratiwi, Astri, Rachmat Sahputra, and Lukman Hadi. "Pengaruh Model Flipped Classroom Terhadap Self-Confidence Dan Hasil Belajar Siswa Sman 8 Pontianak." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan* 6, no. 11 (2017).

Ratnawulan, Elis, and Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia Bandung, 2017.

Rosmi, Nurli. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 003 Pulau Jambu." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. 2 (2017): 162. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4570>.

Sakti, Indra, Yuniar Mega Puspasari, and Eko Risdianto. "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu." *Jurnal Exacta X*, no. 1 (2012): 1–10.

Sani. *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Saputra, Wahyu Nanda Eka, and Hardi Prasetiawan. "Meningkatkan

- Percaya Diri Siswa Melalui Teknik Cognitive Defusion” 3 (2018): 14–21.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um001v3i12018p014>.
- Simanjuntak, Heilinda Esther, Meiliasari Meiliasari, and Lukita Ambarwati. “Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Jaringan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Self Confidence Siswa Kelas X IPS SMA Negeri Di Kecamatan Cempaka Putih Jakarta.” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 5, no. 1 (2021): 12–18.
<https://doi.org/10.21009/jrpms.051.02>.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. “Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Sebagai Fokus Pembelajaran Matematika.” *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)*, 2016, 11–26.
- . “Pembelajaran Matematika Humanistik Yang Mengembangkan Kreativitas Siswa.” *Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2007): 1–16.
- Siti Zubaidah. “Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *2nd Science Education National Conference*, no. September (2018): 1–7.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013.
- Sugesti, Indri Jati, Risma Simamora, and Ayu Yarmayani. “Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Model Pembelajaran Savi Dan Model Pembelajaran Langsung Siswa Kelas Viii Smpn 2 Kuala Tungkal.” *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2018): 14. <https://doi.org/10.33087/phi.v2i1.22>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Setiyawami. 1st ed. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Triyono, Heri, Eric Kunto Ar, and Ibowo. *Panduan Resmi Contents Apa Itu Wakelet?*, n.d.
- Widyantini, Theresia. “Penerapan Model Pembelajaran Langsung

Dalam Mata Pelajaran Matematika SMP / MTs.” *Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (Pppptk) Matematika*, 2012, 1–12.

Yulietri, Fradila, Mulyoto, and Leo Agung S. “Model Flipped Classroom Dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar.” *Jurnal Teknodika* 13, no. 2 (2015): 5–17. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/6792>.

