

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, karena matematika memiliki peran penting dalam berbagai ilmu pengetahuan. Sehingga matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari disetiap jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan Tinggi.

Pentingnya peranan matematika menempatkan posisi matematika sebagai ilmu pengetahuan yang wajib dikuasai. Ada beberapa kemampuan (kompetensi) matematika yang dapat dikembangkan, salah satunya yang dikenal dengan *Mathematical Power* atau daya matematis, yang terdiri dari: kemampuan pemahaman matematika, pemecahan masalah matematika, komunikasi matematika, penalaran matematika, koneksi matematika, berpikir kritis dan berpikir kreatif (Susilawati, 2012: 200-202). Oleh karena itu, pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu tercapainya kompetensi tersebut, salah satunya kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak seluruhnya harus baru, namun bisa jadi yang baru adalah gabungan atau kombinasi dari yang telah ada sebelumnya. Jadi berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Untuk menghadapi masa persaingan global siswa perlu dibekali sejak sekolah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir yang menghasilkan suatu ide, gagasan yang baru secara luas dan bermacam-macam. Proses berpikir tersebut melibatkan unsur-unsur kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterperincian (*elaboration*).

Namun, kemampuan berpikir kreatif sangat dipengaruhi keyakinan diri pada siswa itu sendiri. Keyakinan diri yang dimaksud adalah *self-efficacy*. Bandura (1997) (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 95) mengemukakan bahwa “*self-efficacy is defined as one confidence that her or she has ability to complete a specific task successfully and this confidence relates to performance and perseverance in a variety of endeavors*”. *Self-efficacy* dapat pula diartikan sebagai suatu sikap menilai atau mempertimbangkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas yang spesifik.

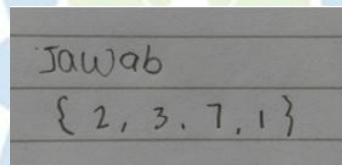
Pembelajaran matematika tidak hanya dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa saja, melainkan juga untuk meningkatkan aspek afektif siswa. Kemampuan kognitif yang harus ditingkatkan tersebut adalah kemampuan berpikir kreatif, sedangkan aspek afektif yang harus ditingkatkan salah satunya adalah *self-efficacy*. Berdasarkan pengalaman dan fakta dilapangan ketika peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di salah satu sekolah di Kota Bandung, kemampuan berpikir kreatif siswa terbilang masih sangat rendah begitupun dengan *self-efficacy* siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika kelas VII.

Hal ini ditandai dengan kurang aktifnya siswa dalam menyelesaikan masalah pada soal matematika yang diberikan oleh guru. Siswa lebih cenderung diam, dan hanya sedikit siswa yang berani menyampaikan pendapatnya karena sedikitnya ide-ide yang muncul. Ide-ide yang muncul inilah sangat erat hubungannya dengan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, banyak siswa yang ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya ketika ditanya oleh guru, ini merupakan salah satu tanda rendahnya *self-efficacy* siswa yaitu rendahnya keyakinan pada kemampuan diri sendiri.

Begitupun berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dikelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum dapat menyelesaikan soal kemampuan berpikir kreatif. Berikut merupakan contoh soal kemampuan berpikir kreatif yang diberikan kepada siswa:

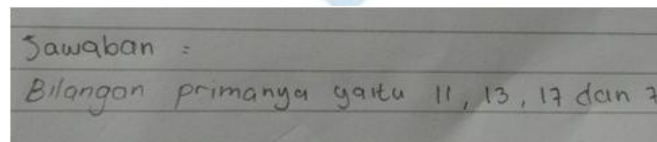
1. Diketahui himpunan $S = \{1,2,3, \dots, 100\}$. Tentukan empat buah bilangan prima dari himpunan tersebut sedemikian sehingga jika angkanya dibalik akan menghasilkan bilangan prima juga, dan nyatakan dalam himpunan dengan cara mendaftar anggotanya!

Soal tersebut merupakan soal yang menuntut siswa berpikir kreatif, karena dalam soal tersebut menuntut indikator kelancaran dan keluwesan berpikir siswa yang merupakan indikator dari kemampuan berpikir kreatif. Dari soal tersebut ada 9 orang siswa dari 31 siswa yang bisa menjawab dengan benar, namun sisanya yaitu 22 orang siswa belum mampu menjawab soal dengan benar sesuai dengan perintah yang diberikan pada soal. Berikut tiga jawaban siswa berbeda yang disajikan pada Gambar 1.1a, Gambar 1.1b, dan Gambar 1.1c.



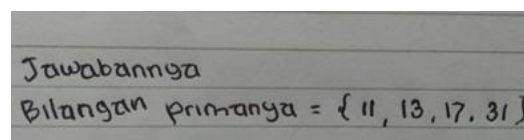
Jawab
 $\{2, 3, 7, 1\}$

Gambar 1.1a Jawaban Siswa yang Salah



Jawaban :
 Bilangan primanya yaitu 11, 13, 17 dan 7

Gambar 1.1b Jawaban Siswa yang Kurang Tepat



Jawabannya
 Bilangan primanya = $\{11, 13, 17, 31\}$

Gambar 1.1c Jawaban Siswa yang Benar

Pada Gambar 1.1a, Gambar 1.1b dan Gambar 1.1c tersebut, terlihat bahwa siswa sudah mengetahui yang termasuk bilangan prima. Namun pada Gambar 1.1a, siswa belum mampu menjawab dengan benar soal yang diberikan sesuai dengan perintah pada soal, karena soal tersebut meminta siswa untuk menentukan empat buah bilangan prima yang sedemikian sehingga jika angkanya dibalik akan menghasilkan bilangan prima juga. Sehingga disana siswa dituntut untuk mencari

bilangan prima yang terdiri dari dua angka yaitu bilangan prima belasan maupun puluhan yang jika angka depan dan belakang ditukarkan merupakan bilangan prima juga.

Bilangan prima dari himpunan $S = \{1,2,3, \dots, 100\}$ terdiri dari $P = \{2,3,5,7,11,13,17,19,23,29,31,37,41,43,47,53,59,61,67,71,73,79,83,89,97\}$.

Namun, bilangan prima yang sedemikian sehingga jika angkanya dibalik akan menghasilkan bilangan prima juga terdiri dari $P = \{11,13,17,31,37,71,73,79,97\}$.

Sehingga dari kesembilan bilangan prima $P = \{11,13,17,31,37,71,73,79,97\}$ ini, siswa memiliki beragam ide maupun jawaban untuk menjawab soal tersebut, misalkan $P = \{11,13,17,31\}$ atau $P = \{37,73,79,97\}$ dan kemungkinan pilihan lainnya.

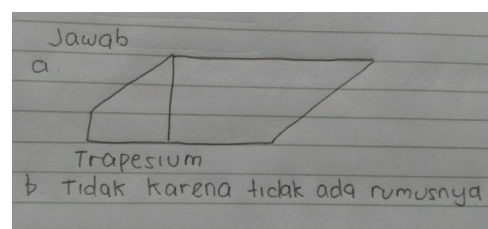
2. Perhatikan Gambar 1.2 dibawah ini!



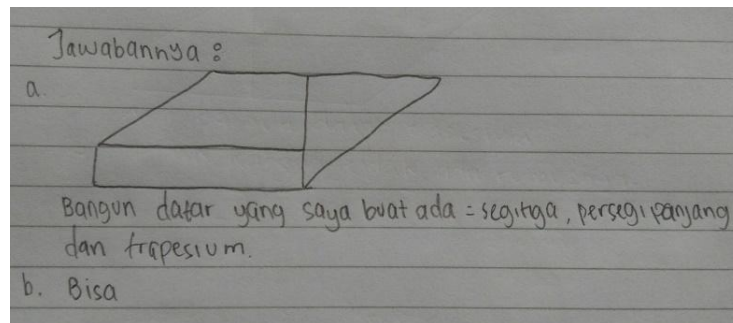
Gambar 1.2 Bangun Datar Tak Beraturan

- Gunakanlah kreativitasmu untuk mengiris bangun datar tak beraturan tersebut menjadi bangun datar segiempat yang berbeda! Tunjukkan irisanmu dan tuliskalah bangun datar apa sajakah yang kamu buat?
- Dapatkah kamu menghitung luas bangun datar tak beraturan tersebut? Jika Ya, bagaimana caranya? Dan jika Tidak, berikan alasanmu!

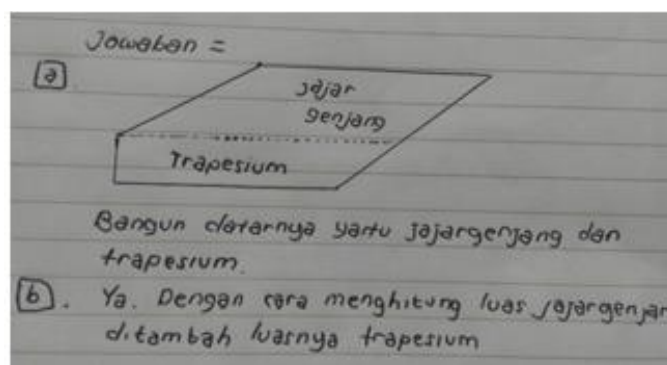
Berikut tiga jawaban siswa berbeda yang disajikan pada Gambar 1.3a, Gambar 1.3b, dan Gambar 1.3c.



Gambar 1.3a Jawaban Siswa yang Salah



Gambar 1.3b Jawaban Siswa yang Kurang Tepat



Gambar 1.3c Jawaban Siswa yang Benar

Indikator kemampuan berpikir kreatif pada soal nomor 2a yaitu indikator keaslian sedangkan nomor 2b yaitu indikator keterperincian (*elaboration*). Pada soal nomor 2a, siswa diharapkan mampu menggunakan kreativitasnya dalam menentukan bangun datar segiempat berbeda yang dapat dibuat dari bangun datar tak beraturan yang diberikan dengan cara mengirisnya.

Pada soal nomor 2b, siswa diharapkan mampu menjelaskan cara menghitung luas bangun datar tak beraturan yang diberikan dengan cara memperluas situasi yaitu dapat dengan cara menjumlahkan luas bangun datar segiempat hasil irisannya pada jawaban nomor 2a sehingga menghasilkan luas bangun datar tak beraturan tersebut. Dari soal tersebut, hanya ada 7 orang siswa dari 31 siswa yang mampu menjawab dengan benar soal nomor 2a dan 2b. Sedangkan 24 siswa lainnya hanya mampu menjawab dengan benar salah satu soal saja dari keduanya.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut terlihat bahwa kemampuan berpikir siswa masih rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat

disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya bisa karena kurangnya ide-ide siswa yang disebabkan lemahnya atau tidak terkuasainya secara tuntas materi yang dipelajari. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi kurang dan menyebabkan kurangnya ide-ide siswa. Karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, menyebabkan siswa tidak yakin terhadap kemampuan dirinya dalam menjawab soal maupun pertanyaan guru, keyakinan diri tersebut disebut *self-efficacy*.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa kelas VII dengan cara menerapkan pembelajarn yang memiliki karakteristik belajar tuntas. Salah satu metode pembelajaran yang menerapkan pembelajaran tuntas yaitu metode *Personalized System of Instruction* (PSI).

Metode *Personalized System of Instruction* (PSI) adalah pembelajaran berbasis personal atau individu siswa yang sudah dimodifikasi dengan sistem *cooperative learning*. PSI merupakan metode pembelajaran yang menggunakan sistem modular dimana siswa dibantu oleh seorang tutor yang dapat berupa guru atau teman satu kelasnya. PSI memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju menurut kecepatan masing-masing (*self paced learning*) dalam menguasai unit-unit yang sedang dipelajari (Nasution, 2009: 70), sehingga asas perbedaan individu sangat diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode PSI.

Sebagai konsekuensinya, PSI banyak memberikan *feedback* atau *corrective technique* (semacam program remedial bagi siswa yang belum mampu menguasai materi) yang dilakukan dengan cara memberikan pengajaran sesuai dengan tujuan yang gagal dicapai siswa melalui suatu kegiatan yang dinamakan *proctoring* (Agustian, 2009: 4).

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran dengan metode PSI adalah panduan pembelajaran yang berisi tujuan instruksional khusus tentang unit yang dipelajari dan bertindak sebagai penghubung antara buku teks (materi buku) dengan pertanyaan-pertanyaan (Ruseffendi, 2006: 372). Dengan demikian siswa akan lebih aktif dalam membangun pengetahuan mereka tentang materi yang

sedang dipelajari, dan dapat menumbuhkan ide-ide siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta meningkatkan keyakinan siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya yaitu disebut dengan *self-efficacy* siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai “Penerapan Pembelajaran *Personalized System of Instruction* (PSI) Berbasis Konflik Kognitif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self-Efficacy* Siswa”. (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Kabupaten Sumedang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan *Self-Efficacy* siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional?
3. Bagaimana hambatan dan kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional.
2. Mengetahui perbedaan peningkatan *Self-Efficacy* siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional.

3. Mengetahui hambatan dan kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal kemampuan beripikir kreatif yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif.

D. Manfaat Penelitian

Kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika perlu untuk dikembangkan. Oleh karena itu, penerapan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif perlu dicoba sebagai alternatif guna mencapai tujuan pembelajaran matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, melalui penerapan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dalam pembelajaran matematika diharapkan kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Efficacy* siswa dapat meningkat.
2. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menjadi motivasi dan acuan dalam memilih metode pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Efficacy* siswa.
3. Metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif ini apabila diteliti dapat menambah wawasan khususnya pengalaman tentang pembelajaran matematika yang mengarah pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Efficacy* siswa.

E. Kerangka Pemikiran

Dalam pembelajaran matematika terdapat banyak sekali pokok bahasan yang dipelajari, terkhusus yang dipelajari pada kelas VII SMP, salah satunya adalah segiempat. Segiempat merupakan salah satu pokok bahasan matematika yang dibahas pada kelas VII semester genap yang mempunyai Kompetensi Dasar sebagai berikut: Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas; Menaksir dan menghitung luas permukaan bangun datar yang tidak beraturan dengan menerapkan prinsip-prinsip geometri; serta menyelesaikan permasalahan nyata yang terkait penerapan sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belah ketupat, dan layang-layang.

Ruang lingkup pokok bahasan ini yaitu mencakup suatu masalah matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan mengidentifikasi bentuk gambar atau model matematika lainnya. Oleh karena itu, pokok bahasan segiempat dapat digunakan sebagai sarana berlatih dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif penting dalam pembelajaran matematika. Berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir yang menghasilkan suatu ide atau gagasan yang baru secara luas dan bermacam-macam. Menurut Munadar (Azhari, 2013: 4) proses berpikir kreatif tersebut melibatkan unsur-unsur sebagai berikut:

1. Kelancaran (*fluency*) merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan dan jawaban penyelesaian dan suatu masalah yang relevan, arus pemikiran lancar.
2. Keluwesan (*flexibility*) merupakan kemampuan untuk memberikan jawaban/gagasan yang seragam namun arah pemikiran yang berbeda-beda, mampu mengubah cara atau pendekatan dan dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang tinjauan.
3. Keaslian (*originality*) merupakan kemampuan melahirkan ungkapan yang baru, unik dan memikirkan cara yang tidak lazim, yang lain dari yang lain yang diberikan kebanyakan orang.
4. Keterperincian (*elaboration*) merupakan kemampuan untuk memperkaya, mengembangkan, menambah suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Namun, kemampuan berpikir kreatif sangat dipengaruhi keyakinan diri pada siswa itu sendiri. Keyakinan diri yang dimaksud adalah *self-efficacy*. Bandura (1997) (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 95) mengemukakan bahwa “*self-efficacy is defined as one confidence that her or she has ability to complete a specific task successfully and this confidence relates to performance and perseverance in a variety of endeavors*”. *Self-efficacy* dapat pula diartikan sebagai suatu sikap menilai atau mempertimbangkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas yang spesifik. Menurut Bandura (Wahyu dkk, 2017: 40-41) *self efficacy* siswa terbagi menjadi tiga dimensi yakni:

1. *Magnitude/level* merupakan dimensi yang mengacu kepada persepsi tugas yang dianggap sulit oleh individu, tugas yang sulit ini dipengaruhi oleh kompetensi yang dimiliki oleh individu tersebut. Hal ini berdampak terhadap pemilihan perilaku yang akan dikehendaki berdasarkan pengharapan *self efficacy* pada tingkat kesulitan tugas.
2. *Strength* merupakan dimensi yang terkait dengan kekuatan keyakinan diri ketika dihadapkan tuntutan tugas atau suatu permasalahan. Dengan kata lain hal ini berhubungan dengan keteguhan hati terhadap keyakinan individu bahwa ia akan berhasil dalam menghadapi suatu permasalahan.
3. *Generality* merupakan dimensi yang mengacu kepada taraf keyakinan dan kemampuan siswa dalam menerapkan tugas dan pengamalan sebelumnya. Dengan kata lain hal ini berkaitan dengan seberapa luas bidang aktivitas yang diyakini dapat berhasil dicapai oleh individu.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan *seff-efficacy* siswa merupakan aspek yang perlu dilatih dan dikembangkan. Dalam melatih dan mengembangkan kedua aspek tersebut, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *seff-efficacy* siswa, salah satunya yaitu menggunakan metode pembelajaran *Personalized System of Instruction* (PSI).

Personalized System of Instruction (PSI) adalah metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik *self paced learning* (kecepatan belajar masing-masing siswa), *mastery learning* (pembelajaran tuntas), sarana untuk memotivasi, menggunakan panduan pembelajaran, dan penggunaan *proctor* dalam pembelajaran. Prosedur pelaksanaan pengajaran metode *Personalized System of Instruction* (PSI) menurut Ali (2008: 104-105) adalah sebagai berikut:

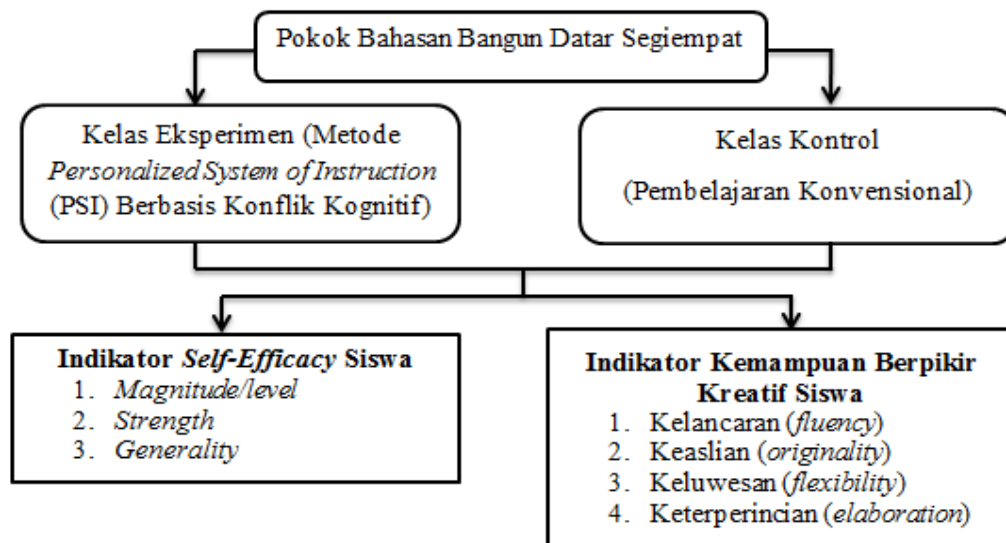
1. Merumuskan sejumlah tujuan pengajaran yang akan dicapai oleh siswa.
2. Menentukan patokan penugasan atau *mastery* untuk bahan yang akan dipelajari.
3. Merumuskan satuan pelajaran, yakni merupakan pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari dalam rangka mencapai tujuan.

4. Pokok-pokok bahasan itu dipecah kedalam bagian-bagian lebih kecil sehingga dapat dipelajari secara tuntas.
5. Prosedur pengajaran ditentukan untuk dilakukan siswa dalam rangka mempelajari atau mencapai tujuan. Prosedur itu tercermin pada perumusan:
 - a. Daftar tujuan pengajaran pada suatu satuan pelajaran,
 - b. Sejumlah saran belajar yang menekankan pada membaca bahan tertulis atau bahan lain,
 - c. Sejumlah kegiatan belajar untuk memberikan rangsangan berpikir dan bimbingan belajar. Kadang dilakukan kuliah, demonstrasi dan diskusi.
 - d. Sejumlah soal tes yang berkaitan dengan tujuan dari satuan pelajaran yang dipelajari tersebut.
6. Setiap siswa mempelajari unit-unit pelajaran dengan kecepatan sesuai kemampuan masing-masing.
7. Tes diikuti oleh seluruh siswa dengan bantuan asisten untuk memeriksa dan menganalisis hasilnya. Bila siswa mencapai taraf penguasaan sesuai dengan patokan (*mastery*) yang ditetapkan, yang bersangkutan diperbolehkan untuk melanjutkan pelajaran pada satuan berikutnya.
8. Memberikan bimbingan melalui tutor kepada siswa yang tidak atau belum dapat mencapai tingkat penguasaan penuh. *Tutoring* diberikan oleh siswa yang pandai atau telah mencapai penguasaan penuh.
9. Evaluasi sumatif pada saat seluruh unit atau satuan pelajaran selesai dipelajari untuk menentukan angka keberhasilan.

Dalam menerapkan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) dalam pembelajaran matematika, guru dapat menggunakan strategi atau basis dalam metode pembelajaran tersebut agar dapat memaksimalkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat banyak strategi atau basis yang dapat digunakan, salah satu strategi atau basis pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* tersebut adalah basis konflik kognitif. Karena ketika siswa diberikan stimulus berupa konflik kognitif dalam mempelajari konsep baru yang tidak sesuai dengan struktur kognitif siswa maka

akan terjadi konflik dalam struktur kognitifnya sehingga mampu menciptakan pengetahuan baru bagi siswa. Dalam menyelesaikan konflik tersebut siswa dituntut untuk menyelesaikan dengan sendiri atau dengan berdiskusi dengan temannya sehingga dalam proses tersebut dapat meyakinkan kemampuan yang ada dalam dirinya.

Adapun kerangka pemikiran penelitian dapat digambarkan dalam bagan Gambar 1.2 berikut ini.



Gambar 1.4 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka hipotesis yang diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis untuk Rumusan Masalah Pertama

“Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional.”

Adapun rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional.

2. Hipotesis untuk Rumusan Masalah Kedua

“Terdapat perbedaan peningkatan *Self-Efficacy* siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional.”

Adapun rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan *Self-Efficacy* siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan *Self-Efficacy* siswa yang menggunakan metode *Personalized System of Instruction* (PSI) berbasis konflik kognitif dengan pembelajaran Konvensional.

