

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menghadapi berbagai permasalahan di zaman era globalisasi, perlu adanya generasi yang memiliki jiwa kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Individu kreatif memandang masalah sebagai tantangan yang harus dihadapi bukan untuk dihindari. Pengembangan kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika (Sumarno, 2016).

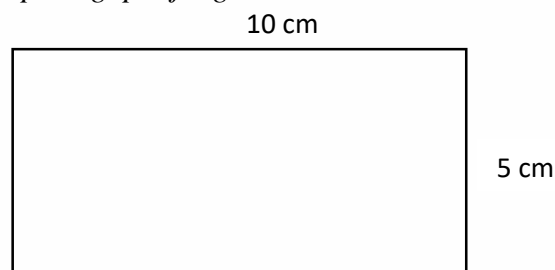
Pembelajaran matematika sudah ada di setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran matematika di sekolah merupakan sarana berpikir kritis, kreatif, sistematis dan logis dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan tujuan pembelajaran matematika sesuai dengan tujuan pendidikan pada umumnya adalah seperti dicantumkan dalam Standar Isi (Permendiknas No.22 tahun 2006) yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dan mempersiapkan peserta didik agar sanggup menghadapi perkembangan dunia. Pembelajaran matematika harus disajikan sebaik mungkin agar pembelajaran berlangsung dengan menarik dan materinya mudah dipahami peserta didik. Pembelajaran matematika dengan penyelesaian masalah dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif menemukan ide yang digunakan. Serta dengan menyelesaikan soal-soal

pemecahan masalah mengarahkan peserta didik untuk berpikir dan kreatif dalam mengerjakan soal.

Berpikir kreatif adalah berpikir yang asli dan reflektif yang menghasilkan produk yang kompleks. Perspektif pemikiran kreatif matematika mengacu pada kombinasi pemikiran logis dan divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi memiliki tujuan yang sadar Pehkonen (Siswono:2009). Berpikir divergen difokuskan pada fleksibilitas, kelancaran dan kebaruan Krutetskii, Haylock, Silver (Siswono :2009). Tiga komponen ini memiliki arti dan pencapaian yang berbeda-beda. Peserta didik berasal dari latar belakang dan kemampuan yang berbeda. Oleh karena itu, peserta didik memiliki berbagai tingkat kemampuan berpikir kreatif ada yang tiga komponen, dua komponen dan satu komponen.

Realita yang terjadi dilapangan, peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal kemampuan berpikir kreatif. Adapun salah satunya di perhatikan oleh hasil tes soal kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mengenai bangun segiempat yang diujikan kepada siswa SMP Bakti Nusantara 666 kelas VIII A. Soal yang diberikan berbentuk soal uraian. Berikut soal pertama untuk mengetahui kemampuan berpikir luwes.

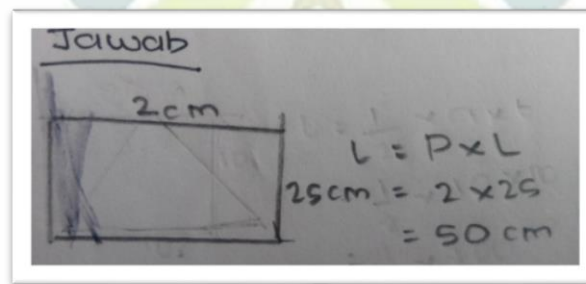
Terdapat sebuah persegi panjang



Gambar 1.1 Soal Studi Pendahuluan

“Buatlah bangun datar yang luasnya sama dengan luas bangun datar persegi panjang itu!”

Dari soal pertama, harusnya siswa menuliskan informasi yang diketahui terlebih dahulu yaitu panjang dan lebar persegi panjang kemudian mencari luas persegi panjang tersebut. Setelah mendapatkan luas persegi panjang tersebut maka siswa membuat bangun datar yang luasnya sama dengan persegi panjang sebelumnya. Akan tetapi, dari 37 siswa beragam jawabannya ada yang sampai diketahui, ditanyakan, ada yang langsung jawaban dan ada yang tidak diisi. Berikut salah satu contoh jawaban siswa seperti pada Gambar 1.2

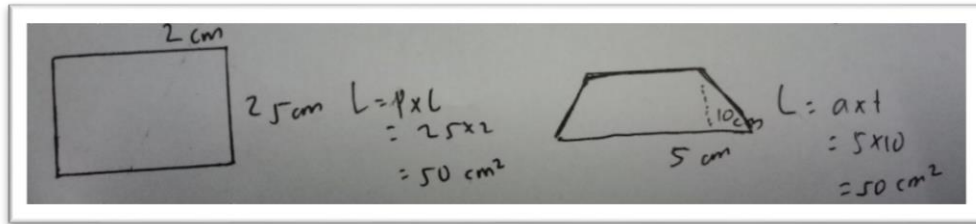


Gambar 1.2 Jawaban Siswa Soal Studi Pendahuluan Nomor 1

Soal kedua untuk mengetahui kemampuan berpikir lancar, sebagai berikut:

“Gambarlah paling sedikit dua bangun datar lain yang luasnya sama dengan luas bangun persegi panjang itu dan tunjukkan ukuran-ukurannya!”

Dari soal kedua, diambil dari rata-rata jawaban siswa, mereka sudah mengetahui luas persegi panjang sebelumnya. Tetapi ketika diaplikasikan untuk menggambar bangun datar lain ada siswa yang lupa mencari luas bangun datar lain. Karena pada soal kedua ini siswa diminta untuk menggambarkan bangun datar lain dan tentunya perlu mengingat kembali rumus luas bangun datar tersebut. Berikut salah satu contoh jawaban siswa seperti pada Gambar 1.3



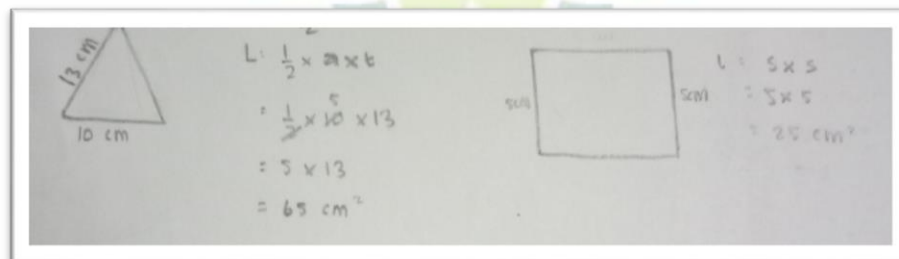
Gambar 1.3 Jawaban Siswa Soal Studi Pendahuluan Nomor 2

Soal ketiga untuk mengetahui kemampuan berpikir elaboratif, sebagai berikut:

“Buatlah paling sedikit dua soal berbeda tentang persegi panjang itu dan berikan penyelesaian soal yang kamu buat!”

Jawaban pada nomor tiga ini, beberapa siswa kurang memahami soal tersebut.

Bahkan banyak yang dikosongkan di nomor ini. Berikut salah satu jawaban no 3 gambar 1.4



Gambar 1.4 Jawaban Siswa Soal Studi Pendahuluan Nomor 4

Setelah dilakukan studi pendahuluan peneliti menemukan lebih dari setengah siswa kelas VIII A yang kesulitan mengerjakan soal kemampuan berpikir kreatif, kebanyakan dari siswa hanya mengerjakan sampai nomor dua saja. Bahkan ada siswa yang cenderung diam ketika mereka kesulitan dalam mengerjakan soal. Melihat dari pandangan-pandangan para ahli bahwa berpikir kreatif dapat dimiliki oleh siapa pun, tidak hanya dimiliki oleh orang berkemampuan luar biasa. Jadi sebenarnya kemampuan berpikir kreatif sudah ada sejak lahir, akan tetapi

kemampuan berpikir kreatif perlu dibiasakan dan dikembangkan agar terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada diri seseorang. Untuk menghadapi zaman yang terus berkembang dan kehidupan yang modern maka kita perlu memperbaiki dan meningkatkan kreativitas siswa seperti dalam menyelesaikan soal-soal berpikir kreatif. Salah satu solusi yang bisa mengatasi permasalahan ini yaitu dengan pemilihan model, pendekatan, metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Brain-Based Learning (BBL) merupakan metode pembelajaran berbasis otak. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif maka perlu adanya keseimbangan berpikir antara otak kanan dan otak kiri. Karena pada hakikatnya berpikir kreatif berorientasi menggunakan otak kanan, sedangkan otak kiri lebih kepada kesenangan, ketenangan. Pembelajaran berbasis kemampuan otak ini tidak terfokus pada keterurutan, tetapi lebih mengutamakan pada kesenangan dan kecintaan siswa akan belajar, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi yang dipelajari. Syafa'at juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) menawarkan sebuah konsep yang menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada upaya pemberdayaan otak siswa. Upaya pemberdayaan otak tersebut dilakukan melalui tiga strategi berikut: (1) menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan belajar siswa; (2) menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan ; (3) menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa. Strategi-strategi tersebut memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasah kemampuan berpikir khususnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Dengan demikian, perlu adanya dukungan untuk setiap individu dalam kebiasaan-kebiasaan berpikir matematis. Kebiasaan-kebiasaan positif yang dilakukan secara konsisten berpotensi dapat membentuk kemampuan-kemampuan positif. Begitupun apabila kebiasaan-kebiasaan negatif dilakukan secara konsisten maka akan terbentuk kebiasaan yang negatif. Cara berpikir demikian dirujuk dalam Millman dan Jacobbe (Mahmudi, Sumarmo : 2008) untuk mengembangkan *Mathematical Habits of Mind* yang dapat digunakan untuk membangun kemampuan berpikir kreatif melalui pembiasaan atau pembudayaan berpikir matematis. Maka dari itu, selain menggunakan model, metode, strategi perlu adanya pembiasaan positif yang konsisten agar mampu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kemampuan berpikir kreatif matematis tidak tumbuh di ruang hampa, melainkan memerlukan daya dukung. Daya dukung tersebut berupa pemberian konflik terhadap siswa. Konflik kognitif adalah situasi dimana kesadaran seorang individu mengalami ketidakseimbangan Miscel (Ismaimuza, 2010:44). Konteks tersebut dapat berupa masalah yang menantang sebagai pemicu bagi proses belajar siswa. Masalah yang menantang berupa konflik-konflik yang diberikan oleh guru untuk dapat melatih kebiasaan berpikir kreatif matematis siswa yaitu dengan strategi konflik kognitif. Menurut Piaget, ketika peserta didik dalam keadaan berkonflik (disequilibrium) peserta didik berusaha untuk mencari keseimbangan baru. Dalam mencapai keseimbangan baru pelajar berusaha untuk memperkasakan pemahaman konsep yang telah dimilikinya melalui cara mengidentifikasi, menghubungkan, menganalisis, mencoba menjawab soal dengan berbagai cara. Hal

ini akan dapat membangun dan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif matematis. Pemberian konflik kognitif juga bertujuan agar peserta didik dapat membina dan menyimpulkan suatu konsep dengan baik dan benar, baik dengan caranya sendiri maupun melalui bantuan (scaffolding) teman atau guru.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif yang menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif, model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif dan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika, maka perlu diadakan penelitian. Dengan permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan dalam sebuah penelitian yang berjudul “ **Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Habit Of Mind* Matematis melalui Model Pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan Strategi Konflik Kognitif**”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan Strategi Konflik Kognitif, model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa Strategi Konflik Kognitif dan pembelajaran Konvensional?
2. Bagaimana sikap *Habit of Mind* matematis siswa terhadap model pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan Strategi Konflik Kognitif?

3. Bagaimana sikap *Habit of Mind* matematis siswa terhadap pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa Strategi Konflik Kognitif?
4. Bagaimana hambatan dan kesulitan siswa selama menyelesaikan soal berpikir kreatif matematis?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif, *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif dan pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui sikap *Habit of Mind* matematis siswa terhadap pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif
3. Untuk mengetahui sikap *Habit of Mind* matematis siswa terhadap pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif
4. Untuk mengetahui hambatan dan kesulitan siswa selama menyelesaikan soal berpikir kreatif matematis.

D. Manfaat Hasil penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kemajuan pembelajaran matematika di sekolah. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang sebenarnya sudah ada di dalam dirinya masing-masing. Dapat menyelesaikan pemecahan masalah secara kreatif dan mandiri.
2. Bagi guru, untuk memotivasi guru dalam pembelajaran matematika yang dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran secara aktif dan kreatif. Serta mengingatkan betapa penting berpikir kreatif siswa untuk menghadapi tantangan hidup di masa depan.
3. Bagi peneliti, agar dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang mengkaji lebih dalam tentang model pembelajaran *Braind-Based Learning* (BBL), strategi konflik kognitif dan kemampuan berpikir kreatif.

E. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran matematika dengan penyelesaian masalah akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berpikir kreatif. Pada dasarnya, setiap individu memiliki potensi berpikir kreatif (Alexander, 2007). Akan tetapi, perlu adanya pengembangan dan pembiasaan, seperti dalam hal pemberian soal-soal yang memiliki alternatif lain untuk menyelesaikan masalah tersebut. Untuk melihat kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari indikator kemampuan berpikir kreatif.

Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam Munandar (2002 : 88) yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Berpikir Lancar (*Fluency*), meliputi :
 - a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban.
 - b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal
2. Berpikir Luwes (*Flexibility*), meliputi :

- a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
 - b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.
 - c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
 - d. Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.
3. Berpikir Orisinal (*Originality*)
 - a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
 - b. Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri.
 - c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian unsur-unsur.
 4. Berpikir Elaboratif (*Elaboration*)
 - a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
 - b. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang perlu ditingkatkan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika. Kreativitas berorientasikan kepada otak kanan, sedangkan otak kiri lebih kepada kesenangan dan ketenangan. Maka untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif perlu adanya model pembelajaran yang dapat menyeimbangkan kerja otak antara kreativitas dan kesenangan dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran *Brain-Based Learning* atau pembelajaran berbasis kemampuan otak adalah pembelajaran yang diselaraskan dengan cara kerja otak yang didesain secara alamiah untuk belajar (Jensen, 2011). Dalam pembelajaran *Brain-Based Learning* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan karena hal ini berpengaruh pada proses pembelajaran, yaitu lingkungan, gerakan dan olahraga, musik, permainan, peta pemikiran (*mind map*), dan penampilan guru.

Adapun tujuh tahap pembelajaran *Brain-based Learning* (Jensen, 2011:25) adalah sebagai berikut:

- Tahap 1 : Pra-Pemaparan
- Tahap 2 : Persiapan
- Tahap 3 : Inisiasi dan Akuisisi
- Tahap 4 : Elaborasi

Tahap 5 : Inkubasi dan memasukan memori
Tahap 6 : Verifikasi dan pengecekan keyakinan
Tahap 7 : Perayaan dan Integrasi

Untuk lebih dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis maka perlu adanya dukungan. Daya dukung tersebut dapat berupa masalah yang menantang sebagai pemicu bagi proses belajar siswa. Masalah yang menantang berupa konflik-konflik yang diberikan oleh guru untuk dapat melatih kebiasaan berpikir kreatif matematis siswa yaitu dengan strategi konflik kognitif. Konflik kognitif adalah situasi dimana kesadaran seorang individu mengalami ketidakseimbangan Miscel (Ismaimuza, 2010:44). Ketidakseimbangan disini merupakan ketidaksesuaian antara materi yang telah diberikan sebelumnya dengan materi yang sedang dipelajari dikelas. Maksudnya pengetahuan yang sebelumnya yang menjadi bekal atau materi prasyarat untuk materi yang akan dipelajari terdapat ketidaksesuaian atau pertentangan. Dengan demikian siswa diharapkan mampu berpikir dan memiliki keinginan untuk mencari tahu kebenaran yang sesungguhnya. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Langkah-langkah strategi konflik kognitif Limon (Zulkarnain, 2012:4), yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis pengetahuan yang sudah ada pada siswa
2. Menantang siswa dengan informasi yang berlawanan
3. Mengevaluasi perubahan konsep antara ide-ide siswa yang sudah ada dengan informasi yang terbaru.

Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu : model pembelajaran *Brain-based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif, model pembelajaran *Brain-based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif dan model pembelajaran Konvensional. Model

pembelajaran ini akan membantu siswa untuk dapat melakukan kebiasaan-kebiasaan berpikir karena dengan kebiasaan berpikir yang terus menerus akan memudahkan siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Brain-based Learning* dengan strategi konflik kognitif.

1. Tahap 1 : Pra-Pemaparan

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan materi yang akan di ajarkan.

Guru melakukan *Brain gym* dan diikuti oleh siswa guna agar siswa mampu menyeimbangkan antara otak kanan dan otak kiri selama pembelajaran. Artinya siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan *relax* dan menyenangkan.

2. Tahap 2 : Persiapan

Guru menganalisis pengetahuan yang sudah ada pada siswa (*Strategi Konflik Kognitif*) dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan materi yang baru dengan materi sebelumnya dengan memberikan informasi yang berlawanan. Seperti, ***“setelah kalian mempelajari unsur-unsur balok, apakah benar jika balok merupakan bagian dari prisma?” “Jika ya/tidak berikan alasan mu!”***

3. Tahap 3 : Inisiasi dan Akusisi

Guru membagi kelompok siswa dan memberikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) agar siswa dapat berdiskusi dan menyelesaikan masalah.

4. Tahap 4 : Elaborasi

Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan. Guru memfasilitasi siswa untuk membuka sesi tanya jawab untuk antar siswa maupun siswa dengan guru. Kemudian mengevaluasi perubahan konsep antara ide-ide siswa yang sudah ada dengan informasi yang terbaru (*Strategi Konflik Kognitif*)

5. Tahap 5 : Inkubasi dan memasukan memori

Guru memutar video yang berhubungan dengan materi yaitu prisma dan limas (sebagai waktu istirahat) dan secara tidak langsung guru memasukan memori yang berhubungan dengan materi.

6. Tahap 6 : Verifikasi dan pengecekan keyakinan

Guru memberikan soal lebih sulit dari sebelumnya untuk dikerjakan secara individu. Bertujuan untuk mengecek kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

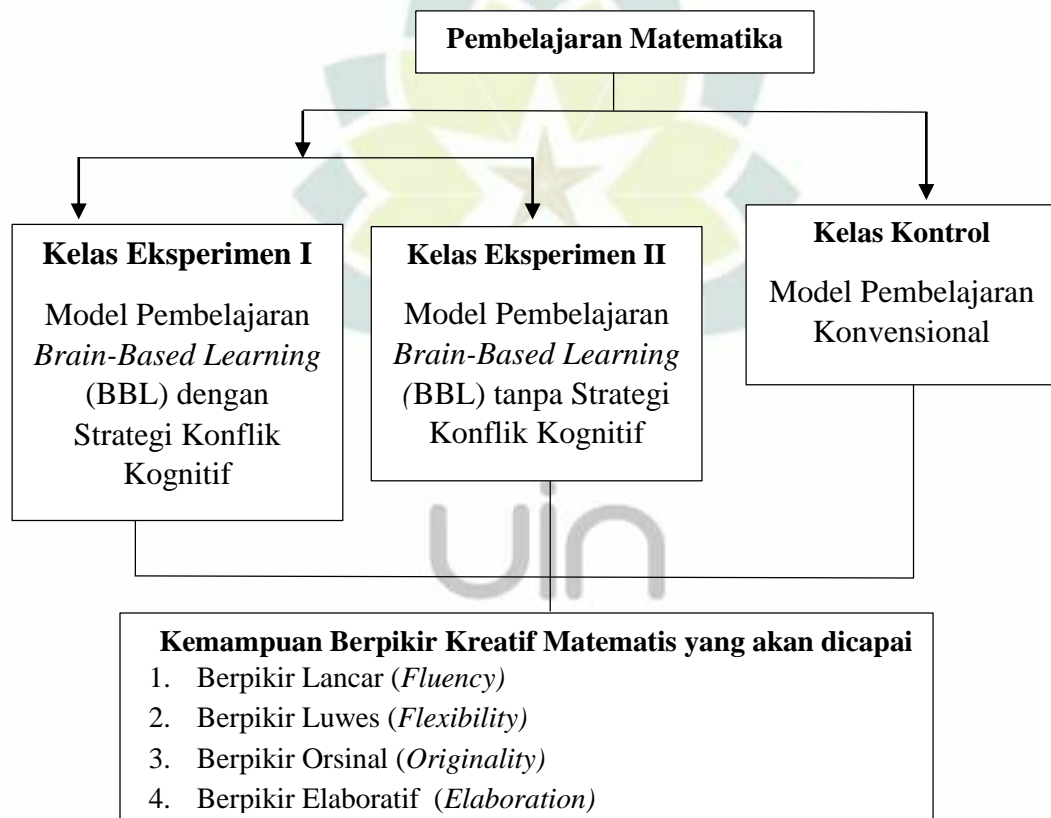
7. Tahap 7 : Perayaan dan Integrasi

Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, kemudian guru meminta siswa agar dapat mempelajari materi yang akan dibahas.

Habit of Mind ialah kebiasaan berpikir yang dilakukan matematikawan dalam menghadapi masalah matematis. Artinya siswa dibiasakan untuk berpikir matematis agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Adapun indikator *Habit of Mind* Sumarmo (2017), yaitu sebagai berikut:

1. Mampu bertahan
2. Mengelola Impulsif
3. Mendengarkan dengan pengertian
4. Berpikir fleksibel

5. Berpikir metakognisi
6. Berjuang untuk akurasi
7. Mempertanyakan dan menimbulkan masalah
8. Menerapkan pengetahuan masa lalu ke situasi baru
9. Berpikir dan berkomunikasi dengan kejelasan dan presisi
10. Mengumpulkan data melalui segala indera
11. Menciptakan, membayangkan, berinovasi
12. Menanggapi dengan rasa kekaguman
13. Mampu bertanggung jawab terhadap resiko
14. Menemukan humor
15. Berpikir secara mandiri
16. Tetap terbuka untuk belajar terus-menerus



Gambar 1.5 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir, maka hipotesis yang disajikan yaitu :
Hipotesis pada penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran matematika dengan

menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif, model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif, dan model pembelajaran konvensional

Adapun rumusan hipotesis statistik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif, pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif dan pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif, pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif dan pembelajaran konvensional.

Apabila pada pengujian hipotesis yang pertama H_1 diterima, maka untuk mengetahui urutan yang lebih baik akan dilanjutkan dengan menganalisis hipotesis berikut:

1. H_0 : Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif tidak lebih baik daripada yang menggunakan *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif.

H_1 : Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif lebih baik daripada yang menggunakan *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif.

2. H_0 : Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif tidak lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional.
- H_1 : Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) dengan strategi konflik kognitif lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. H_0 : Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif tidak lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- H_1 : Kemampuan berpikir kreatif siswa yang *Brain-Based Learning* (BBL) tanpa strategi konflik kognitif lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG