

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

Berpikir kreatif merupakan perwujudan dari berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*). Kreatifitas seseorang tidak muncul begitu saja, tapi perlu ada pemicu. Kreatifitas adalah hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungannya, yang berarti bahwa lingkungan dapat menunjang atau menghambat kreatifitas seseorang. Harvey (Santoso, 2007) mengemukakan berpikir kreatif merupakan kemampuan menggali dan mengumpulkan gagasan-gagasan baru yang asing bagi kebanyakan orang atau kemampuan merancang kembali gagasan-gagasan lama dan menempatkannya ke dalam ide-ide yang baru.

Kelancaran berpikir merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan dan jawaban penyelesaian dan suatu masalah yang relevan. arus pemikiran lancar. Kelenturan (*fleksibilitas*) dalam berpikir 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, keaslian (*orisinalitas*) merupakan kemampuan melahirkan ungkapan yang baru, uni dan memikirkan cara yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang diberikan kebanyakan orang. Keterperincian (*elaborasi*) dalam berpikir merupakan kemampuan untuk memperkaya, mengembangkan menambah suatu gagasan.

Ciri-ciri berpikir kreatif menurut Munandar (Oktafajriyanti, 2018, hlm.17 ) yang diperoleh dari penelitian menurut pakar psikologi diantaranya adalah

- a. Imajinatif.
- b. Mempunyai prakarsa.
- c. Mempunyai minat luas.
- d. Mandiri dalam berpikir.
- e. Senang berpetualang.
- f. Penuh energi.
- g. Percaya diri.
- h. Bersedia mengambil resiko.

i. Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Menurut Ruseffendi (Herisyanti, 2007) manusia yang kreatif ialah manusia yang selalu ingin tahu, fleksibel, awas, dan sensitif terhadap reaksi dan kekeliruan, mengemukakan pendapat dengan teliti dan penuh keyakinan, tidak tergantung pada orang lain, berpikir ke arah yang tidak diperkirakan, berpandangan jauh, cukup menghadapi persoalan, tidak begitu saja mau menerima suatu pendapat, dan kadang-kadang susah diperintah. Jadi, orang yang kreatif itu tidak hanya cendas dan berbakat khusus saja, selain itu manusia kreatif berbeda dengan manusia rajin karena manusia rajin belum tentu cerdas dan genius.

Ervynck (Kosasih, 2012) mengidentifikasi siswa yang berpikir kreatif setidaknya memiliki salah satu dari indikator berikut :

1. Menciptakan definisi umum.
2. Menemukan keterkaitan yang baru yang antara dua atau lebih unsur yang diminta.
3. Membangun makna untuk mengorganisasikan suatu bagian dari teori menggunakan logika deduksi sehingga menjadi jelas.

Munandar (Sumirah, 2012, hlm.12) menyatakan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif matematis yang berhubungan dengan kognisi dapat dilihat dari keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir original, dan keterampilan mengelaborasi. Lebih jauh, ia menerangkan lima unsur berpikir kreatif yang dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Pengertian	Perilaku
<b>Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)</b>	
1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban. 2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.	1. Mengajukan banyak pertanyaan. 2. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. 3. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah.

<p>3. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.</p> <p>4. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.</p>	<p>4. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.</p>
<p><b>Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)</b></p>	
<p>1. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.</p> <p>2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.</p> <p>3. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.</p>	<p>1. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.</p> <p>2. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.</p> <p>3. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.</p>
<p><b>Berpikir Original (<i>Originality</i>)</b></p>	
<p>1. Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pernyataan.</p> <p>2. Mampu membuat kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.</p>	<p>1. Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain.</p> <p>2. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.</p> <p>3. Memilih cara berpikir yang lain daripada yang lain.</p>
<p><b>Berpikir Elaborasi (<i>Elaboration</i>)</b></p>	

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan orang lain.</li> <li>2. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkahlangkah terperinci.</li> <li>2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.</li> <li>3. Menambah garis-garis, warna-warna, dan detail detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.</li> </ol>
--	---

**Tabel 2.1**

**Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

Ciri-ciri kreatif dan pengertian kreatif yang kreatif menurut Munandar (Oktafajriyanti, 2018, hlm.20) indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu:

1. Kelancaran (*fluency*) dalam berpikir adalah kemampuan memproduksi banyak gagasan. Siswa dapat memberikan banyak gagasan dalam berbagai masalah yang terkait dengan materi pembelajaran matematika.
2. Keluwesan (*flexibility*) merupakan kemampuan untuk mengajukan berbagai pendekatan atau jalan pemecahan masalah Siswa dapat menyelesaikan permasalahan matematika dengan beberapa cara.
3. Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri, siswa dapat menemukan penyelesaian dari masalah matematika dengan cara sendiri.
4. Penguraian (*elaborasi*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci Siswa dapat menguraikan materi pembelajaran bahasa secara terperinci.

**B. Model *Brain Based Learning***

Menurut Jensen (2011, hlm. 11) dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Berbasis Otak Paradigma Pembelajaran Baru mengatakan “*Brain*

*Based Learning* adalah belajar sesuai dengan cara otak dirancang secara alamiah untuk belajar”. Sederhananya, ini adalah pembelajaran dengan memperhatikan otak, dimana dipertimbangkan bagaimana otak belajar dengan optimal. Setiap manusia memiliki otak dengan potensi yang sama luar biasanya, namun setiap orang menjadi berbeda tergantung pada bagaimana orang tersebut mengoptimalkan otaknya. Agar otak optimal diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan struktur dan cara kerja otak dirancang secara alamiah untuk belajar diantaranya *Brain Based Learning* (BBL). *Brain Based Learning* (BBL) menawarkan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa. *Brain Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran dimana siswa dapat mengembangkan otaknya untuk memecahkan suatu permasalahan atau mengembangkan suatu informasi yang diperolehnya sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya .

Sapa’at (Kusnadi, 2017. Hlm.10) mengatakan bahwa otak manusia terdiri dari tiga bagian penting, yaitu:

- a. Otak besar (neokorteks), berfungsi untuk berbahasa, berpikir, belajar, memecahkan masalah, merencanakan, dan mencipta.
- b. Otak tengah (sistem limbik), berfungsi untuk interaksi sosial, emosional, dan ingatan jangka panjang.
- c. Otak kecil (otak reptil), berfungsi untuk bereaksi, naluriah, mengulang, mempertahankan diri dan ritualis.

Given (Frenti, 2016, hlm.18) mengembangkannya menjadi *multiple brain*, yang meliputi :

- a. Otak emosional yang berperan dalam membangkitkan hasrat belajar.
- b. Otak sosial, yang berperan dalam membangun visi untuk melihat apa yang mungkin (peluang).
- c. Otak kognitif, yang berperan dalam menumbuhkan niat untuk mengembangkan pengetahuan dan kecakapan.
- d. Otak kinestik, yang berperan dalam mendorong tindakan untuk mengubah mimpi atau ide menjadi kenyataan.

- e. Otak reflektif, yang berperan dalam mendorong berfikir tingkat tinggi.

Adapun Prinsip-prinsip inti dalam *Brain Based Learning menurut On Porpuse Associates* (Hindiani, 2013, hlm. 11) adalah:

- a. Otak adalah prosesor paralel, yang berarti otak dapat melakukan beberapa kegiatan sekaligus, seperti mengecap dan mencium.
- b. Belajar melibatkan seluruh alat tubuh.
- c. Pencarian makna adalah bawaan.
- d. Pencarian makna datang melalui pembuatan pola.
- e. Emosi sangat penting untuk pembuatan pola.
- f. Otak memproses keseluruhan dan bagian-bagian secara serentak.
- g. Belajar melibatkan baik pemusatan perhatian maupun persepsi sekeliling
- h. Belajar melibatkan baik proses sadar maupun proses tak sadar.
- i. Otak memiliki dua jenis memori, yaitu spasial (mengenai ruang) dan hafalan.
- j. Otak dapat mengerti dengan sangat baik ketika fakta-fakta tertanam secara alami (memori spisial).
- k. Pembelajaran ditingkatkan oleh tantangan dan dihambat oleh ancaman.
- l. Setiap otak itu unik.

Adapun tahapan-tahapan pembelajaran *Brain Based Learning* (BBL) menurut Jensen (Hindiani, 2013, hlm. 17) yaitu :

1. Pra-Paparan (Tahap ini memberikan ulasan kepada otak tentang pembelajaran baru sebelum benar-benar menggali lebih jauh). Buatlah pembelajaran menetapkan sasaran mereka sendiri dan diskusikan sasaran kelas untuk setiap unit. Rencanakan strategi membangunkan otak (misalnya dengan melakukan senam otak).
2. Persiapan (tahap menciptakan keingin tahuan). Bangkitkan dari diri para pelajar nilai dan relevansi pribadi yang memungkinkan dari topik yang akan dipelajari. Pembelajar harus merasa terhubung dengan pembelajaran.
3. Inisiasi dan Akuisisi (Tahap pemasukan materi pembelajaran). Berikan proyek kelompok yang memfasilitasi pembelajaran untuk membangun

pengetahuan dan pemahaman tentang suatu materi pelajaran berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami sendiri.

4. Elaborasi (tahap pemrosesan, membutuhkan kemampuan berpikir murni dari pembelajar). Salah satu kelompok mempersentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain menanggapi presentasi tersebut sehingga terjadi diskusi kelas.
5. Inkubasi dan Memasukan Memori (Tahap ini menekankan pentingnya waktu istirahat dan waktu mengulang kembali). Lakukan peregangan dan relaksasi.
6. Verifikasi dan Pengecekan Keyakinan (Guru maupun pembelajar perlu mengonfirmasikan pembelajaran mereka). Kuis (Verbal dan/atau tertulis). Menulis jurnal tentang apa yang sudah dipelajari.
7. Perayaan (Tahap ini melibatkan emosi, buat tahap ini mengasyikan, ceria dan menyenangkan). Tutup pembelajaran dengan perayaan atau penghargaan

Dalam menerapkan pendekatan *Brain Based Learning*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan karena akan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, yaitu lingkungan, gerakan dan olahraga, musik, permainan, peta pikiran (*mind map*), dan penampilan guru. Berdasarkan hal tersebut, menurut Sapa'at (2009) ada tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi *Brain Based Learning*, yaitu :

1. Menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, sering-seringlah guru memberikan soal-soal materi pelajaran yang memfasilitasi kemampuan berpikir siswa. Soal-soal pelajaran dikemas seatraktif dan semenarik mungkin misalnya melalui teka-teki, simulasi games, tujuannya agar siswa dapat terbiasa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dalam konteks pemberdayaan potensi otak siswa
2. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Hindarilah situasi pembelajaran yang membuat siswa merasa tidak nyaman dan tidak senang terlibat di dalamnya. Lakukan pembelajaran di luar kelas pada saat-saat tertentu, iringi kegiatan pembelajaran

dengan musik yang didesain secara tepat sesuai kebutuhan di kelas, lakukan kegiatan pembelajaran dengan diskusi kelompok yang diselingi dengan permainan-permainan menarik, dan upaya-upaya lainnya yang mengeliminasi rasa tidak nyaman pada diri siswa. Seperti apa yang diungkapkan DePorter dan Hernacki (Rachmatika, 2013, hlm. 8) sebagai berikut:

Jika anda bekerja di lingkungan yang ditata dengan baik, maka lebih mudahlah untuk mengembangkan dan mempertahankan sikap juara. Dan sikap juara akan menghasilkan pelajar yang lebih berhasil. Lingkungan dapat menjadi sarana yang bernilai dalam membangun dan mempertahankan sikap positif, dan sikap positif merupakan aset yang berharga untuk belajar.

3. Menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa. Siswa sebagai pembelajar dirangsang melalui kegiatan pembelajaran untuk dapat membangun pengetahuan mereka melalui proses belajar aktif yang mereka lakukan sendiri. Bangun situasi pembelajaran yang memungkinkan seluruh anggota badan siswa beraktivitas secara optimal, misal mata siswa digunakan untuk membaca dan mengamati, tangan siswa bergerak untuk menulis, kaki siswa bergerak untuk mengikuti permainan dalam pembelajaran, mulut siswa aktif bertanya dan berdiskusi, dan aktivitas produktif anggota badan lainnya. Denisson (Rakhmat, 2007, hlm. 109) mengungkapkan, “gerakan adalah pintu menuju pembelajaran”.Merujuk pada konsep konstruktivisme pendidikan, keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh seberapa mampu mereka membangun pengetahuan dan pemahaman tentang suatu materi pelajaran berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami sendiri.

### **C. *Self-efficacy***

*Self-efficacy* merupakan salah satu aspek pengetahuan tentang diri *self knowwlage* yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia sehari-hari , Hal ini disebabkan *Self-efficacy* yang dimiliki ikut memengaruhi individu dalam

menentukan tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan termasuk didalamnya perkiraan berbagai kejadian yang akan dihadapi. Mukhid (Kusnadi, 2017, hlm.16) *self-efficacy* adalah keyakinan penilaian diri berkenaan dengan kompetensi seseorang untuk sukses dalam tugas.

Bandura (Yayan, 2013) mengatakan, bahwa efikasi diri dapat diperoleh, dipelajari, dan dikembangkan dari empat sumber informasi. Pada dasarnya, keempat sumber tersebut adalah stimulasi atau kejadian yang dapat memberikan inspirasi atau pembangkit positif untuk berusaha menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi. Adapun sumber-sumber efikasi diri tersebut adalah:

1. Pengalaman Keberhasilan dan Pencapaian Prestasi, yaitu sumber ekspektasi efikasi diri yang penting karena berdasar pengalaman individu secara langsung. Individu yang pernah memperoleh suatu prestasi akan terdorong meningkatkan keyakinan dan penilaian terhadap efikasi dirinya. Pengalaman keberhasilan individu ini meningkatkan ketekunan dan kegigihan dalam berusaha mengatasi kesulitan, sehingga dapat mengurangi kegagalan.
2. Pengalaman Orang Lain, yaitu mengamati perilaku dan pengalaman orang lain sebagai proses belajar individu. Melalui model ini efikasi diri individu dapat meningkat, terutama jika ia merasa memiliki kemampuan yang setara atau bahkan merasa lebih baik dari pada orang yang menjadi subyek belajarnya.
3. Persuasi Verbal, yaitu individu mendapat bujukan atau sugesti untuk percaya bahwa ia dapat mengatasi masalah-masalah yang akan dihadapinya.

Lestari dan Yudhanegara (2015, hlm. 95) mengungkapkan indikator *Self-efficacy* adalah:

- a. Keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri
- b. Keyakinan terhadap kemampuan menyesuaikan dan menghadapi tugas-tugas yang sulit.
- c. Keyakinan terhadap kemampuan dalam menghadapi tantangan
- d. Keyakinan terhadap kemampuan menyelesaikan tugas yang spesifik

- e. Keyakinan terhadap kemampuan menyelesaikan beberapa tugas yang berbeda

#### **D. Pembelajaran Biasa**

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika di sekolah. Dalam penelitian ini model pembelajaran konvensional yang digunakan adalah ekspositori. Suherman dan Winataputra (1999, hlm. 243) menjelaskan bagaimana kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode ekspositori sebagai berikut, “metode ekspositori sama seperti metode ceramah dalam hal terpusatnya kegiatan kepada guru sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran). Pada metode ekspositori guru hanya berbicara pada awal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal, dan pada waktu-waktu yang diperlukan saja. Murid tidak hanya mendengar dan membuat catatan. Tetapi membuat soal latihan dan bertanya kalau tidak mengerti. Guru dapat memeriksa pekerjaan murid secara individual, menjelaskan lagi kepada murid secara individual atau klasikal.”

Ruseffendi (2006, hlm. 290) menjelaskan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode ekspositori adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan informasi dengan menerangkan suatu konsep, guru memeriksa apakah siswa sudah mengerti atau belum.
2. Guru memberikan contoh-contoh soal dari konsep yang sudah diterangkan dan meminta siswa untuk menyelesaikan soal tersebut.
3. Siswa mencatat materi yang telah diterangkan oleh guru dan juga pemberian soal-soal pekerjaan rumah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang sering digunakan dalam model konvensional adalah ekspositori. Model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya terpusat kepada guru sebagai pemberi informasi. Kegiatan yang dilakukan siswa pada proses pembelajaran seperti mendengarkan guru saat menyampaikan materi, mencatat

materi pelajaran, dan mengerjakan latihan-latihan soal berdasarkan contoh yang guru berikan.

#### **E. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tedi Kusnadi (2017) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Brain Based Learning* terhadap Kemampuan komunikasi matematis dan *Self-efficacy* siswa SMA yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Brain Based Learning* lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional serta siswa bersikap positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Brain Based Learning* .
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Samara Duishenova (2016) yang berjudul Peningkatan Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP melalui pembelajaran *PCL* hasilnya menunjukkan bahwa Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *PCL* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional

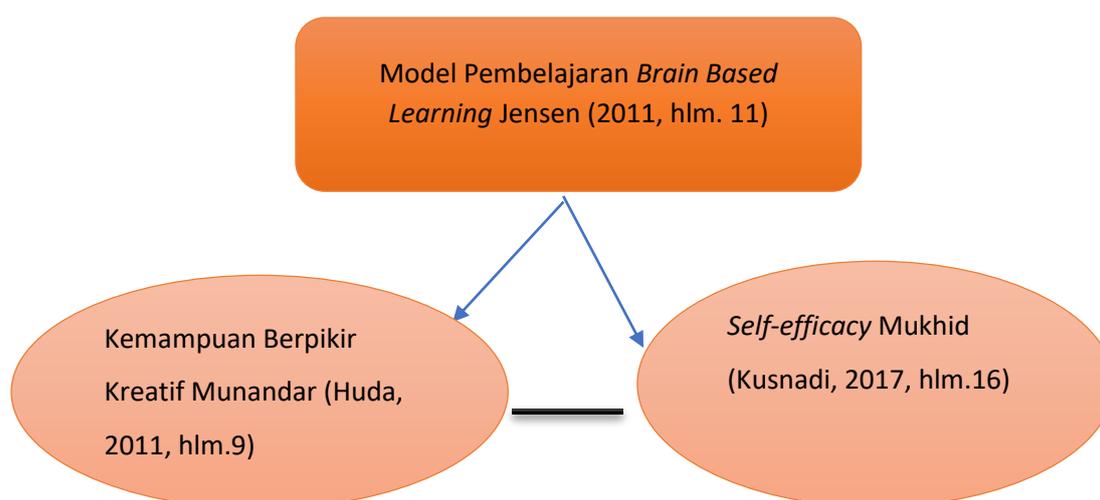
#### **F. Kerangka Pemikiran**

Kegiatan pembelajaran bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan sehingga dalam proses pembelajaran pada dasarnya guru bukan hanya sekedar mentransfer kepada siswa. Lebih dari itu, di dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan memikirkan gagasan-gagasan yang diberikan sehingga siswa tidak hanya mengandalkan kemampuannya. Pembelajaran matematika seharusnya merupakan kegiatan interaksi antara guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru untuk memperjelas pemikiran dan pemahaman terhadap suatu gagasan Sudan (Rahmawati, 2018, hlm.24).

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik yaitu faktor eksternal, faktor internal, dan pendekatan belajar. Namun ada satu lagi faktor yang tidak kalah penting dalam upaya untuk memaksimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik, yaitu pendekatan belajar. Dengan demikian keberadaan model pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung proses belajar-mengajar. Matematika adalah mata pelajaran yang

menakutkan bagi sebagian besar peserta didik. Selama ini peserta didik kurang aktif dalam proses belajar-mengajar dan kurang bisa mengemukakan ide, maka dari itu perlu adanya model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik berkembang lebih baik.

Model pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Brain Based Learning* yang menggunakan metode berkelompok. Ketua kelompok dipilih sesuai dengan nilai tertinggi agar siswa dapat memecahkan suatu permasalahan dan lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Jika siswa dapat memecahkan suatu masalah non-rutin maka siswa akan memiliki kemandirian belajar, bukan hanya meniru apa yang guru lakukan. Kerangka berfikir penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:



**Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran**

## G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian

### 1. Asumsi

Berdasarkan pada latar belakang dan teori tentang model pembelajaran *Brain Based Learning* maka dapat dibuat sebuah asumsi bahwa siswa membutuhkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih berpikir kreatif dan membuat siswa aktif dan melatih kepercayaan diri siswa. Karena pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan kurang efektif. Oleh karena itu model pembelajaran *Brain Based Learning* dapat diterapkan pada pembelajaran matematika di sekolah. Dengan model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam

pembelajaran sehingga bisa mengasah siswa untuk semakin berpikir kreatif dan juga melatih kepercayaan diri siswa.

## **2. Hipotesis**

- a. Peningkatan Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pembelajaran *Brain Based Learning* lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- b. *Self-efficacy* siswa yang menggunakan *Brain Based Learning* lebih baik daripada *Self-efficacy* siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- c. Terdapat korelasi antara *Self-efficacy* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pembelajaran *Brain Based Learning*