

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Creative Thinking Skill's

a. Pengertian *Creative Thinking Skill's* (Kemampuan Berfikir Kreatif)

Berpikir kreatif merupakan kemampuan berfikir seseorang yang dapat menganalisis sesuatu berdasarkan hasil informasi untuk menghasilkan suatu inovasi atau ide-ide terbaru yang mereka peroleh dari informasi sebelumnya dengan memodifikasinya dengan kemasam terbaru. Menurut Young dalam Yulianti (2023, hlm. 2) mengemukakan “berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan dalam menghadapimasalah dari suatu kondisi sehingga mereka mencoba menggunakan imajinasi, kecerdasan, wawasan dan ide-ide ketika mereka menghadapi suatu situasi atau masalah tersebut.”

Desrianti (2018, hlm. 9-16) menyatakan bahwa *Creative thinking skill* adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide dan gagasan baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya lalu dapat dimodifikasi dan kemampuan untuk memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang. Sedangkan menurut Lindren (dalam Yamin, 2013,hlm.3) menyatakan bahwa berpikir kreatif yaitu dapat memberikan macam-macam kemungkinan alternatif jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan.

Siswon (2008,hlm.3) mengemukakan “*Creative Thinking Skill's* akan menjadi suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, memunculkan imajinasi, dapat mengungkapkan (*to reveal*) kemungkinan-kemungkinan atau gagasa-gagasan baru, membuka ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide- ide yang diharapkan.” Berdasarkan paparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat penting dan

tergolong dalam kemampuan tingkat tinggi karena didalamnya menerapkan aspek keterampilan kognitif, efektif, dan metakognitif.

Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya. Dengan arti lain bahwa berpikir kreatif peserta didik mampu menghasikan suatu konsep temuan yang unik, seni yang baru.

b. **Indikator *Creative Thinking Skill's***

Kemampuan berfikir kreatif dapat diukur realisasi dari standar tersebut dengan indicator, Munandar (2009.hlm,8) mengemukakan indikator berfikir kreatif sebagai berikut:

1) *Fluency* (keterampilan berfikir lancar)

Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.

2) *Flexibility* (keterampilan berfikir lentur)

Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban- jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudutpandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda- beda, serta mampu menggunakan bermacam- macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

3) *Originality* (keterampilan berfikir orisinil/keaslian)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

4) *Elaboration* (keterampilan berfikir terperinci)

Kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Tabel 2.1 Indikator *Creative Thinking*

Indikator	Deskriptif
1. Kelancaran	a. Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar. b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. c. Memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Kelenturan	a. Menghasilkan gagasan, jawaban,, atau pertanyaan yang bervariasi. b. Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. d. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keaslian	a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. b. Memikirkan cara yang berbeda. c. Mampu membuat kombinasi yang berbeda dari bagian-bagiannya.
4. Elaborasi	a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. b. Menambah atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi menjadi lebih menarik

Sumber : Munandar (2009,hlm.8)

c. Ciri- ciri *Creative Thinking Skill's*

Kemampuan berpikir kreatif memiliki ciri-ciri berdasarkan menurut Susanto (2013,hlm.102) ciri-ciri anak yang kreatif dapat ditinjau dari dua aspek yaitu aspek kognitif dan efektif, sebagai berikut:

1) Aspek kognitif

Ciri-ciri kreativitas yang dapat berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandai dengan adanya beberapa

keterampilan tertentu, seperti keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes atau fleksibel, berpikir orisinal, keterampilan merinci, dan keterampilan menilai. Makin kreatif seseorang, maka ciri-ciri ini makin melekat pada dirinya.

2) Aspek afektif

Ciri-ciri kreatif yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, yang ditandai dengan berbagai perasaan tertentu, seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif atau fantasi, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru.

d. Tahapan-tahapan *Creative Thinking Skill's*

Untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ada beberapa tahapan menurut Munandar (2012, hlm. 54) ada lima tahap berpikir kreatif, yaitu orientasi merupakan masalah dirumuskan dan aspek-aspek masalah diidentifikasi, preparasi mengacu kepada individu berusaha mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dan harus relevan dengan masalah yang dihadapi, inkubasi suatu proses pemberhentian sementara ketika berbagai masalah berhadapan dengan jalan buntu. Tetapi meskipun begitu proses berpikir berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar, iluminasi terjadi ketika masa inkubasi berakhir dengan ditemukannya solusi untuk memecahkan masalah, dan verifikasi merupakan tahapan untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif dimiliki oleh semua orang. Berpikir kreatif mengagas ide-ide baru yang orisinal, bahkan pada individu atau peserta didik yang merasa tidak bisa menciptakan ide baru pun sebenarnya mampu untuk berpikir kreatif asalkan harus sering dilatih. Maka dari itu individu atau peserta didik harus mengetahui tahapan-tahapan dari pengembangan berpikir kreatif.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PJBL)

Model *project based learning* adalah suatu rangkaian atau

alat bantuan dalam menjalani proses pembelajaran yang meringankan dan bisa menjadinya suatu pemecahan masalah, dimana model ini menekankan pada proses pembelajaran yang menghasilkan sebuah karya atau *project* yang dapat nantinya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat untuk menyelesaikan soal-soal permasalahan yang diberikan oleh guru dan sekaligus menjadi pendamping saat menjalankan *project* tersebut.

Saefudin (2014, hlm.58) mengatakan bahwa “*project based learning* merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. *Project based learning* menekankan pada berbagai masalah- masalah kontekstual yang akan dialami oleh peserta didik secara langsung dari proyek atau kegiatan yang mereka lakukan.”

Strategi pembelajaran bersifat praktik industri pada dasarnya membahas tentang strategi pembelajaran bersifat dasar. Artinya, strategi tersebut hanya membahas tentang bagaimana mengajarkan keterampilan dasar kejuruan. Jadi, strategi tersebut belum membahas tentang bagaimana mengajarkan keterampilan-keterampilan yang bersifat kompleks. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek didukung teori belajar konstruktivistik. “Dengan penerapan *project-based learning* yang diintegrasikan dengan paradigma konstruktivistik maka diharapkan para siswa bisa memahami kondisi lapangan lebih riil dan bisa menjadi bagian penyelesaian di lapangan sesungguhnya” (Suhendi & Purwarno, 2018, hlm.87-95). Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide- ide orang lain, adalah suatu bentuk pengalaman pemberdayaan individu.

b. Karakteristik Model *Project Based Learning* (PJBL)

Adapun karakteristik atau ciri-ciri yang terdapat pada model PJBL menurut Daryanto dan Rahardjo (2012, hlm. 162) adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas yang terjadi permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- 4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara berlanjut.
- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- 7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- 8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

c. Sintaks Model *Project Based Learning* (PJBL)

Langkah- langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Widiasworo (2016, hlm. 184) dapat diterapkan melalui langkah sebagai berikut:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar
 Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk peserta didik. dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
- 2) Mendesain perencanaan proyek
 Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun jadwal dan Pelaksanaan Proyek

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

- a) Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek.
- b) Membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek.
- c) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru.
- d) Membimbing peserta didik ketika peserta didik membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan.
- e) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
- f) Menguji hasil untuk penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahamanyang sudah dicapai peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- g) Mengevaluasi pengalaman, pada akhir pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

Model *project based learning* terdapat kelebihan dan kekurangan

yang dapat kita ketahui dalam saat memilih model pembelajaran. Kelebihan dari PJBL menurut Daryanto dan Rahardjo (2012, hlm. 162), sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- 3) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem kompleks.
- 4) Meningkatkan daya kolaborasi.
- 5) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- 6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- 7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- 8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.
- 9) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

e. **Kelemahan dari model *Project Based Learning***

Model *Project Based Learning* terdapat kelemahan dalam proses pembelajaran, menurut Widiasworo (2016, hlm. 189) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
- 2) Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru.
- 3) Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas. Ini merupakan tradisi yang sulit, terutama bagi instruktur yang kurang atau tidak menguasai teknologi.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan *team teaching* dalam pembelajaran.
- 5) Peserta didik memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- 7) Apabila topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan.

3. Unit 9 (Mengetahui Aneka Ragam Hias Dari Berbagai Daerah Di Indonesia)

Praktek Penelitian ini menggunakan pada Unit 9 yang terdapat dalam buku paket Seni Rupa dengan judul unit yaitu “Mengetahui Aneka Ragam Hias Dari Berbagai Daerah Di Indoneisa” yang sesuai dengan buku paket pegangan guru Kurikulum Merdeka pada kelas 5, hal ini untuk dapat menguji keberhasilan dalam meningkatkan *creative thinking skill's* siswa dengan mata pelajaran bermuatan Seni Rupa.

Pada Pembelajaran Unit 9 ini siswa diajak untuk mengetahui dan mengamati aneka ragam hias serta elemen dekoratifnya dari berbagai daerah di Indonesia serta menggambar ragam hias dengan kreatifitasnya sendiri dengan memilih jenis ragam hias *flora, fauna, figuratif*, dan geometris. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih model pembelajaran *Project Based Learning* yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dengan hasil produk pada akhir pembelajaran.

Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes tertulis bentuk *essay* dan praktek hasil produk batik jumputan sebagai salah satu contoh ragam hias dari daerah di Indonesia yang dituangkan dalam kain dengan berbagai motif dan setelahnya dapat dikumpulkan dan meminta respon atau siswa diminta memceritakan pengalamannya saat proses membantik dan setelahnya di dokumentasikan. Dalam unit 9 tersebut terdapat elemen-elemen yang dapat dikembangkan saat proses pembelajaran dilakukan, yaitu:

1) Mengalami:

a) A.1

Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

b) A.3

Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa

2) Merefleksikan

a) R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

3) Berdampak

a) D.1

Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain. Berdasarkan point-point diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan hasil akhirnya membuat Batik Jumputan dari setiap kelompok siswa yang sesuai dengan model pembelajaran yang sudah dijelaskan diatas yaitu *Project Based Learning*.

Materi pokok yang akan dibahas dalam perlakuan penelitian ini pada unit 9 ialah ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia, untuk mengetahui lebih dalam lagi berikut pembahasannya berdasarkan buku paket pegangan guru kurikulum merdeka:

1) Pengertian Ragam Hias

Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya mempunyai begitu banyak ragam hias, dari segi motif ataupun jenis dan polanya, ragam hias tidak hanya untuk tujuan keindahan yang dianggap sebagai penghias saja, namun ragam hias lebih dari itu yang dijadikan sebagai aktifitas budaya, adat istiadat dan keyakinan tertentu yang ada sejak berabad-abad silam di Indonesia, dapat kita lihat dari benda-benda penemuan seperti hiasan pada candi, kain batik, kaintenun, hiasan bangunan adat dan lain-lain.



Gambar 2.1 Foto Penerapan ragam hias Tanah Toraja pada rumah Tanah Toraja, Sulawesi Selatan

Sumber: PT. Woloam Permai Perkasa, 20 April 2020

2) Jenis-jenis Ragam Hias



Gambar 2.2 Jenis-jenis Ragam Hias

Sumber: Dokumen Kemendikbud (2021, hlm. 130)

Berdasarkan asal inspirasi terbentuknya ragam hias dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

- a) Ragam Hias *Flora*, berasal dari inspirasi bentuk *flora* atau tumbuh- tumbuhan.
- b) Ragam Hias *Fauna*, berasal dari inspirasi bentuk *fauna* atau binatang.
- c) Ragam Hias Figuratif, berasal dari inspirasi bentuk manusia.
- d) Ragam Hias Geometris, berasal dari inspirasi bentuk- bentuk geometrik dengan unsur-unsur seni rupa berupa titik, garis, bidang, dan bentuk.

Pembentukan ragam hias dapat secara stilasi atau pengayaan dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya sehingga menghasilkan ragam hias yang indah, dapat berasal dari salah satu bagian saja atau keseluruhan bagian secara utuh dan dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan gaya ragam hiasan yang indah. Menurut Atisah S. (1991, hlm.57) mengemukakan bahwa motif hiasan memiliki bentuk yang berbeda seperti motif bentuk alami, stilasi, dan geometrik pada umumnya dinilai sebagai motif konvensional, sedangkan motif bebas dinilai sebagai motif modern.

3) Contoh Ragam Hias dari berbagai Daerah Indonesia

Ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dapat dikenali dan dapat dibandingkan oleh siswa dengan melihat dan mengamati ciri khasnya maupun bentuk-bentuk yang berbeda dari setiap daerah. Untuk dapat dibandingkan, berikut contoh gambar yang menggambarkan ragam hias dari beberapa atau sebagian daerah di Indonesia, yaitu:



Gambar 2.3 Ragam Hias dari berbagai daerah di Indonesia.

Sumber: Dokumen Kemendikbud (2021, hlm. 131)

Pada gambar 2.3 terapat macam-macam contoh ragam hias dari daerah Indonesia, yang dimana setiap daerah memiliki motif, corak pesan moral yang berbeda-beda dan setiap coraknya termasuk dalam jenis ragam hias. Oleh karena itu saat proses penelitian, peneliti akan menampilkan dan menjelaskan gambar tersebut kepada peserta didik, dengan mengetahui contoh jenis-jenis ragam hias di Indonesia peserta didik mendapatkan pemahaman dan wawasan baru mengenai kebudayaan dan kekayaan yang ada di Indonesia.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2016, hlm. 60) menjelaskan bahwa kerangka pemikiran adalah uraian sementara secara abstrak yang berisikan keterkaitan antara faktor di dalam suatu penelitian. Sedangkan menurut Notoatmodjo (2012, hlm. 30) menyatakan bahwa kerangka pemikiran atau kerangka konsep ialah penjelasan dari sebuah gambaran yang berkaitan antar rancangan atau faktor yang akan diteliti dalam penelitian yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikatan bahwa kerangka pemikiran ialah sebuah gambaran yang berkaitan dengan rencana atau faktor dari penelitian yang akan dilakukan nantinya. Untuk penelitian ini, peneliti sudah membuat kerangka pemikiran sebagai berikut.



Gambar 2.4 Skema Kerangka Pemikiran

C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Anggapan dasar dari penelitian ini dijelaskan pada penjelesan di bawah ini.

- a. Guru dapat menggunakan model *project based learning* untuk tujuan meningkatkan *creative thinking skills's*.
- b. Model *project based learning* cocok dan layak digunakan bagi guru dalam proses pembelajaran pada Unit 9 dengan materi Mengenal Aneka Ragam Hias Dari Berbagai Daerah Di Indoneisa.
- c. Model *project based learning* terhadap *creative thinking skill's* dapat memfasilitasi peserta didik agar lebih aktif, berinovasi dan memunculkan ide barudalam belajar serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi Mengenal Aneka Ragam Hias Dari Berbagai Daerah Di Indonesia

2. Hipotesis

Berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan, sehingga padapenelitian ini mendapatkan hipotesis seperti dibawah ini :

- a. Hipotesis penelitian pada rumusan masalah pada nomor 1:

H₀: Gambaran aktivitas peserta didik siswa dalam pembelajaran dengan penerapan *Model Project Based Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's* tidak berjalan dengan baik sesuai dengan

tahapan model pembelajaran tersebut.

Hi: Gambaran aktivitas peserta didik siswa dalam pembelajaran dengan penerapan *Model Project Based Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's* berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan model pembelajaran tersebut.

- b. Hipotesis penelitian pada rumusan masalah nomor 2:

H₀: Tidak terdapat peningkatan kemampuan *Creative Thinking Skill's* dengan penerapan *Model Project Based Learning*

Hi: Terdapat peningkatan kemampuan *Creative Thinking Skill's* dengan penerapan *Model Project Based Learning*

- c. Hipotesis penelitian pada rumusan masalah nomor 3:

H₀: Tidak terdapat pengaruh dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Model Project Based Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's*

Hi: Terdapat pengaruh dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Model Project Based Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's*

Hipotesis statistik yaitu:

$$H_0: \mu_d = 0$$

$$H_a: \mu_d \neq 0$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada saat *pre-test*.

μ_2 : rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada saat *post-test*.