

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode *Hypnoteaching*

Menurut Jaya (2010), menjelaskan bahwa:

Hypnoteaching adalah perpaduan pengajaran yang melibatkan pikiran sadar dan pikiran bawah sadar. *Hypnoteaching* merupakan perpaduan dua kata yaitu “hipnotis” yang berarti mensugesti dan “teaching” yang berarti mengajar. Sehingga dapat diartikan bahwa *hypnoteaching* sebenarnya adalah “menghipnotis/mensugesti” siswa agar menjadi pintar dan melejitkan semua anak menjadi bintang.

Metode pembelajaran *hypnoteaching* merupakan metode yang diyakini mampu memunculkan ketertarikan tersendiri pada setiap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran ini menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan bahasa-bahasa bawah sadar, dimana diketahui bahwa alam bawah sadar lebih besar dominasinya terhadap cara kerja otak. *Hypnoteaching* sendiri merupakan gabungan dari lima metode belajar mengajar seperti *quantum learning*, *accelerate learning*, *power teaching*, *Neuro-Linguistic Programming (NLP)* dan *hypnosis*.

Hajar (2011) menyebutkan bahwa kelebihan dari pembelajaran *hypnoteaching* adalah proses belajar mengajar yang lebih dinamis dan ada interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik dapat berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya. Proses pembelajarannya lebih beragam dan proses pemberian keterampilan banyak diberikan disini. Peserta didik dapat dengan mudah mengua-

sai materi, karena termotivasi lebih untuk belajar dan peserta didik akan melakukan pembelajaran dengan senang hati. Dimana pembelajaran yang diberlakukan bersifat aktif dan pemantauan terhadap peserta didik lebih intensif. Sehingga peserta didik lebih dapat berimajinasi dan berfikir kreatif. Daya serapnya lebih cepat dan lebih bertahan lama, karena peserta didik tidak menghafal. Perhatian peserta didik akan terserap penuh terhadap materi.

Kekurangan dari pembelajaran *hypnoteaching* adalah metode ini belum banyak digunakan oleh para pendidik di Indonesia. Banyaknya peserta didik yang ada di sebuah kelas, menyebabkan kurangnya waktu dari pendidik untuk memberi perhatian satu per satu peserta didiknya. Perlu pembelajaran agar pendidik bisa melakukan *hypnoteaching*, karena tidak semua pendidik menguasai metode ini.

Hypnoteaching pada dasarnya merupakan cara mengajar yang unik, kreatif, dan juga imajinatif, yaitu sebelum pembelajaran berlangsung siswa dikondisikan untuk siap belajar. Emosional dan psikologis siswa tidak luput diperhatikan, suasana belajar dibuat semenarik mungkin, dan yang tidak kalah penting adalah guru harus bisa menjaga stabilitas emosi dan psikologisnya.

Prajoko (Nurhamiah dkk, 2010) dalam makalahnya mengenai *Hypnoteaching* menyatakan langkah-langkah *Hypnoteaching* sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan siswa yang merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakan proses pembelajaran. Mengidentifikasi kebutuhan siswa yaitu menentukan bentuk pembelajaran apa yang menarik untuk siswa, sehingga siswa dapat nyaman dan termotivasi untuk belajar.

2. Merencanakan pembelajaran dengan mengaitkan media hypnotis seperti, suara, gambar, gerak, dan symbol symbol.
3. Memulai mengajar dengan tetap pada rencana yang dibuat dengan melakukan induksi (cara untuk masuk kedalam keadaan fokus).
4. Melakukan afirmasi yaitu menyatakan sesuatu yang positif tentang diri sendiri sebagai bahan untuk memunculkan gagasan pada diri anak.
5. Melakukan visualisasi agar siswa dapat mengeluarkan ide dan gagasannya sebanyak-banyaknya tentang topic pembelajaran hari itu.
6. Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan (mencakup: Motivasi, keaktifan siswa, kreatifitas siswa selama proses pembelajaran), dan juga evaluasi terhadap pemahaman siswa akan materi yang diberikan.
7. Melakukan refleksi tentang apa yang dialami siswa sebelum pembelajaran diakhiri. Refleksi dapat dilakukan dengan menayakan kesan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Selain langkah langkah diatas, ada beberapa hal yang harus dihadirkan dalam melakukan *hypnoteaching*, antara lainya:

1. Niat dan motivasi dalam diri .

Modeling adalah langkah menjadikan guru sebagai tauladan dan contoh yang baik bagi siswa, sehingga siswa akan percaya terhadap guru, menurut, dan mampu menciptakan komunikasi yang interaktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pengertian Sebelum melakukan *hypnoteaching*, guru harus membangun niat dan motivasi yang besar pada dirinya. Setelah itu guru kemudian membangun motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. *Pacing*

Secara alamiah dan naluri manusia pasti akan merasa nyaman bila berkumpul dengan orang yang memiliki kesamaan dengannya. Kesamaan orang dalam satu kelompok tersebut akan menghasilkan gelombang otak yang sama, dan efeknya akan timbul rasa nyaman dalam kelompok tersebut. Dengan kenyamanan yang berasal dari kesamaan gelombang otak tersebut, maka setiap pesan yang disampaikan akan diterima dengan baik.

Cara untuk melakukan *pacing* pada siswa:

- a) Menyamakan kedudukan dengan siswa/ siswa dianggap sebagai teman
- b) Menggunakan bahasa yang sering digunakan oleh siswa, bila perlu gunakan bahasa gaul siswa.
- c) Melakukan gerakan dan mimik yang sesuai dengan bahasan
- d) Menyangkutkan tema pelajaran dengan peristiwa yang sedang *trend* di kalangan remaja
- e) Selalu *update* dengan trend, gossip yang ada di kalangan remaja

3. *Leading*

Setelah terjalin hubungan yang interaktif, dan adanya keakraban, maka siswa akan menurut apa yang dikatakan dan diinstruksikan oleh guru. Guru berperan sebagai pemimpin yang memberikan perintah/ instruksi instruksi kepada siswa.

4. Menggunakan kata-kata positif

Penggunaan kata-kata positif akan sangat mendukung dalam memberikan sugesti di alam bawah sadar siswa. Karena dengan kata-kata yang negatif, alam bawah sadar akan cenderung untuk menolak.

5. Memberikan pujian

Faktor yang sangat penting adalah pemberian pujian kepada siswa. Dengan pemberian pujian, siswa akan merasa diperhatikan sehingga dia akan merasa nyaman dan lebih memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran.

6. *Modelling*

Modelling adalah langkah menjadikan guru sebagai tauladan dan contoh yang baik bagi siswa, sehingga siswa akan percaya terhadap guru, menurut, dan mampu menciptakan komunikasi yang interaktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Iman (2011) seorang pakar Hypnoteraphy dari *Indonesia Board of Hypnoteraphy* (IBH), adapun komponen-komponen yang harus ada dalam metode pembelajaran *Hypnoteaching* yaitu:

1. *Hello Effect* (Sapaan di awal)
2. *Self Talk* (Menyampaikan kata-kata positif, memberikan pujian dll)
3. *Pacing* (Menyamakan kondisi dengan peserta didik)
4. *Leading* (Memberikan perintah atau instruksi kepada siswa)
5. *Relaxation* (Membuat siswa menjadi rilek dan nyaman)
6. *Anchoring* (jangkar emosi yang dapat digunakan sebagai cantolan pengingat terhadap suatu pengalaman tertentu).

B. Model Pembelajaran *Learning Cycle* (LC)

LC merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan pada pandangan konstruktivisme. Pandangan ini berasumsi bahwa mengajar bukan sebagai proses di mana gagasan-gagasan guru diteruskan pada para siswa, melainkan sebagai proses untuk mengubah dan membangun gagasan-gagasan siswa yang sudah ada.

Menurut Renner & Abraham (Yulianti, 2004) model LC dikembangkan pertama kali oleh Karplus, yang tergabung dalam *Science Curriculum Improvement Study* (SCIS), yang membagi model LC terdiri dari tiga fase, yaitu *exploration*, *conceptual invention*, dan *expansion*. Terdapat istilah-istilah yang berbeda pada penamaan fase-fase dalam model LC ini. Dahar (Yulianti, 2004) menggunakan istilah eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep.

1). Fase Eksplorasi (*Exploration*)

Pada fase ini guru menyajikan fakta atau fenomena yang berkaitan dengan konsep yang akan diajarkan. Siswa menyelidiki fenomena tersebut dengan bimbingan minimal sehingga menimbulkan pertanyaan-pertanyaan atau kekompleksan yang tidak dapat mereka pecahkan dengan pola penalaran yang biasa mereka lakukan. Fase ini menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan pengetahuan awalnya dalam mengobservasi, memahami, serta mengkomunikasikannya pada orang lain berdasarkan konsep-konsep yang telah mereka ketahui. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melibatkan siswa secara aktif dalam suatu aktivitas yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Di samping itu kegiatan pada fase ini memungkinkan siswa menyadari konsep yang telah dimilikinya.

2). Fase Pengenalan Konsep (*Explanation*)

Pada fase ini siswa mengemukakan gagasan-gagasan kemudian didiskusikan dalam konteks apa yang telah diamati selama fase eksplorasi. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban atau gagasan yang diungkapkan siswa. Selain itu, guru mengenalkan istilah-istilah, penjelasan, pengkontrasan, mengusulkan alternatif pemecahan, atau memperbaiki miskonsepsi siswa. Siswa dengan bimbingan guru mengorganisasikan datanya untuk menemukan keteraturan atau hubungan antar konsep.

3). Fase Aplikasi Konsep (*Elaboration*)

Fase ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan konsep-konsep yang telah diberikan pada fase pertama dan kedua untuk menyelesaikan persoalan dalam konteks yang berbeda. Siswa menerapkan konsep yang telah mereka dapat pada situasi baru, baik untuk memahami sifat-sifat konsep lebih jauh (materi pengayaan) atau dalam konteks kehidupan sehari-hari. Guru membantu menginterpretasi dan menggeneralisasi hasil pengalaman siswa. Siswa memperoleh penguatan dan pengembangan struktur mental yang baru.

Fase ini memberikan kontribusi yang cukup penting dalam proses belajar, sebab biasanya informasi itu dinilai kurang berharga jika tidak dapat diterapkan di luar konteks di mana informasi itu dipelajari. Jadi generalisasi atau transfer informasi pada situasi-situasi baru merupakan fase kritis dalam belajar. Selain itu fase ini dapat juga dikatakan sebagai umpan balik. Fase ini merupakan evaluasi apakah pembelajaran dapat diterima atau tidak. Proses belajar belum terjadi, jika siswa

tidak bisa menerapkan atau menggunakan apa yang telah ia pelajari. Jika ia belajar suatu aturan, maka ia akan dapat menerapkan aturan tersebut dalam penyelesaian masalah lain. Jika ia belajar suatu fakta, maka ia akan dapat mengakui fakta tersebut dalam situasi yang berbeda.

C. Kemampuan Berpikir Kreatif

Munandar (1999) mengatakan bahwa :

Berpikir kreatif (juga disebut berpikir divergen) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian.

Munandar (Ramly, 2010) menyebutkan adapun ciri-ciri berfikir kreatif (*aptitude*) adalah sebagai berikut :

1) Keterampilan berpikir lancar

Keterampilan berpikir lancar yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Perilaku anak:

- a) Mengajukan banyak pertanyaan.
- b) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.
- c) Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah.
- d) Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.
- e) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
- f) Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.

2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)

Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

Perilaku anak:

- a) Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek.
- b) Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.
- c) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
- d) Memberi pertimbangan terhadap situasi, yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
- e) Dalam membahas/mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.
- f) Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya.
- g) Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda.
- h) Mampu mengubah arah berpikir spontan.

3) Keterampilan berpikir orisinal

Keterampilan berpikir orisinal yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan

mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Perilaku anak:

- a) Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
 - b) Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru.
 - c) Memilih asimetri dalam menggambar atau membuat disain.
 - d) Memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain.
 - e) Mencari pendekatan yang baru dari yang stereotip.
 - f) Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.
 - g) Lebih senang mensintesis daripada menganalisa situasi.
- 4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi)

Keterampilan memperinci (mengelaborasi) yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Perilaku anak:

- a) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecah masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
- b) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
- c) Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

- d) Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.
- e) Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

5) Keterampilan menilai (mengevaluasi)

Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

Perilaku anak:

- a) Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri.
- b) Menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal.
- c) Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “Mengapa?”.
- d) Mempunyai alasan (rasional) yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan.
- e) Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus.
- f) Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan-gagasan tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis.
- g) Menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya.

D. Kemampuan Berpendapat

Hamalik (2001) mengungkapkan, salah satu kebutuhan siswa dalam belajar adalah keterampilan sosial. Oleh karena itu, mata pelajaran dan prosedur mengajar disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan itu. Kemudian ia menambahkan bahwa hubungan-hubungan pribadi saling aksi dan mereaksi, penerimaan oleh anggota kelompok, kerja sama dengan teman-teman sekelompok akan berpengaruh pada kelakuan dan motivasi belajarnya. Pernyataan tersebut dapat diartikan kecakapan siswa dalam bertanya, menyumbang ide, menjadi pendengar yang baik dan berkomunikasi berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa.

Menurut Nur (2012), seorang Guru Besar dari Universitas Negeri Surabaya dalam sebuah perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) SMK-nya menunjukkan terdapat beberapa keterampilan sosial yang dapat diamati terhadap siswa dapat suatu pembelajaran yaitu: menjadi pendengar yang baik, bertanya, dan berpendapat.

Kemampuan berpendapat merupakan keterampilan sosial sangat dibutuhkan untuk membentuk pribadi siswa karena akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa., sehingga siswa menjadi terlatih untuk berpikir lebih logis dan kritis dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru.

Menurut uraian yang dikeluarkan oleh Kapulsit Telmek LIPI (2012), dinyatakan bahwa kemampuan berpendapat adalah kompetensi komunikasi dalam menyampaikan pendapat secara lisan ataupun tulisan.

Kemudian, menurut Ningsih dan Sutijono (2007), kemampuan berpendapat adalah kemampuan atau keahlian yang dimiliki seseorang dalam menyatakan, memaparkan, menguraikan hasil buah pemikiran dengan menghubungkan antara tanggapan pengertian yang satu dengan yang lain, yang dinyatakan dalam kalimat atau kata-kata.

Sedangkan menurut Agustini (2007), kemampuan berpendapat adalah kecakapan atau kompetensi yang dimiliki oleh siswa dalam menyampaikan buah pikiran atau kesimpulan tentang suatu hal baik secara lisan maupun tertulis.

Dan adapun faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang kurang mampu berpendapat adalah 1) berfikir bahwa mengemukakan pendapat di depan umum merupakan hal yang menegangkan. 2) berusaha menyampaikan terlalu banyak informasi dalam waktu yang singkat. 3) pikiran kosong sehingga tidak tahu apa yang harus diungkapkan. 4) takut tidak bisa berbicara. 5) memiliki tujuan yang keliru. 6) takut mendapatkan kesan negatif dari orang lain. 7) berusaha mengontrol perilaku. 8) mengetahui terdapat teman yang lebih tahu dari pada pembicara (Sharbinie dan Suryana, 2006).

Sedangkan Nathalie (2003) menyebutkan bahwa seseorang yang mampu mengungkapkan pendapat adalah seseorang yang mempunyai keberanian untuk berbicara di depan umum serta dapat mengelola emosi dengan baik saat menyatakan suatu pendapat.

Berdasarkan uraian pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpendapat adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam

menyatakan, memaparkan, menguraikan hasil buah pemikiran dengan menghubungkan antara tanggapan pengertian yang satu dengan yang lain, yang dinyatakan dalam kalimat atau kata-kata secara tulisan ataupun tulisan. Dan kemampuan seseorang dalam berpendapat berbeda-beda, ada yang lancar dalam mengungkapkannya hingga difahami oleh orang lain sebagai wujud komunikasi yang baik, kurang lancar mengungkapkan pendapat atau berpendapat namun orang lain belum memahami dengan baik atas hal yang dikomunikasikan oleh pembicara, dan ada yang belum mampu mengungkapkan pendapatnya.

E. Kerangka Pemikiran

Metode pembelajaran *Hypnoteaching* adalah metode mampu memunculkan ketertarikan tersendiri pada setiap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran ini menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan bahasa-bahasa alam bawah sadar, dimana diketahui bahwa alam bawah sadar lebih besar dominasinya terhadap cara kerja otak. *Hypnoteaching* merupakan gabungan dari lima metode belajar mengajar seperti *quantum learning*, *accelerate learning*, *power teaching*, *neuro linguistic programming (NLP)* dan *hypnosis*.

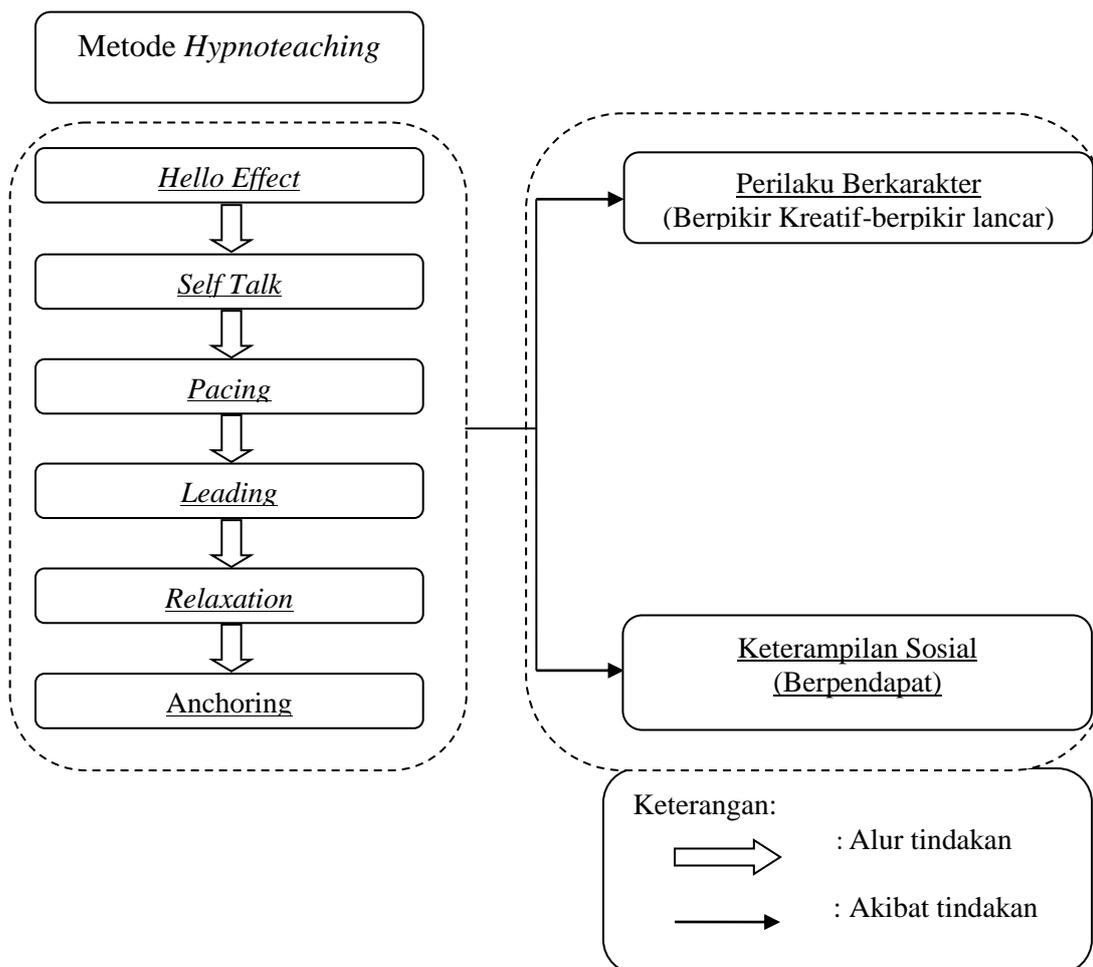
Hajar (2011) menyebutkan bahwa kelebihan dari pembelajaran *hypnoteaching* adalah proses belajar mengajar yang lebih dinamis dan ada interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik, siswa aktif, dapat membuat siswa lebih imajinatif dan berpikir kreatif, peserta didik dapat berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya, proses pembelajarannya lebih beragam dan proses pemberian keterampilan banyak diberikan disini (banyak keterampilan yang dimunculkan).

Adapun komponen-komponen dalam pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) *Hello effect* (sapaan di awal), (2) *Self Talk* (Menyampaikan kata-kata positif, memberikan pujian dll), (3) *Pacing* (Menyamakan kondisi dengan peserta didik), (4) *Leading* (Memberikan perintah atau instruksi kepada siswa), (5) *Relaxation* (Membuat siswa menjadi rilek dan nyaman), dan (6) *Anchoring* (Jangkar emosi yang dapat digunakan sebagai cantolan pengingat terhadap suatu pengalaman tertentu).

Pembelajaran dengan menggunakan metode *hypnoteaching* diharapkan dapat memunculkan atau meningkatkan perilaku berkarakter dan keterampilan sosial siswa. Perilaku berkarakter yang akan fokus diamati adalah berpikir kreatif, sedangkan untuk keterampilan sosialnya adalah kemampuan berpendapat siswa.

Meningkatnya kemampuan berpendapat dan kreatif berfikir pada siswa menunjukkan adanya pengaruh yang positif pembelajaran *hypnoteaching* yang efektif terhadap keduanya, yang dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran ini peserta didik dapat dengan mudah menguasai materi, karena termotivasi lebih untuk belajar dan peserta didik akan melakukan pembelajaran dengan senang hati. Dimana pembelajaran yang diberlakukan bersifat aktif dan pemantauan terhadap peserta didik lebih intensif. Sehingga peserta didik lebih dapat berimajinasi dan berfikir kreatif. Daya serapnya lebih cepat dan lebih bertahan lama, karena peserta didik tidak menghafal. Perhatian peserta didik akan tersedot penuh terhadap materi.

Alur kerangka pemikiran penulis dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka pemikiran penelitian

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa-siswi kelas XI semester genap SMAN 13 Bandar Lampung tahun ajaran 2011/2012 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan dasar dan pengalaman yang sama.
2. Tingkat kedalaman dan keluasan materi yang dibelajarkan sama.
3. Faktor-faktor lain di luar penelitian yang dapat mempengaruhi penelitian ini diusahakan sekecil mungkin sehingga dapat diabaikan.

G. Hipotesis

Dalam penelitian ini, sebagai variabel bebasnya adalah metode pembelajaran dengan metode *hypnoteaching*. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif dan berpendapat siswa.

Rumusan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode *hypnoteaching* pada materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Pembelajaran dengan metode *hypnoteaching* pada materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan dapat meningkatkan keterampilan berpendapat pada siswa