

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SYNETICS PADA SISWA SD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF

Hamela Sari Sitompul* Yumitra Falenthine Br Ginting** Sri Wahyuni Tarigan***

FKIP Universitas Efarina

Surel: *hamelasari@gmail.com **yumitraginting@gmail.com

***sriwahyunitarigan21@yahoo.co.id

Abstract: The Effect of Synetics Learning Model on Elementary Students in Improving Learning Outcomes and Creative Thinking Ability. This study aims to show; (1) a significant influence between the cynetics learning model on Thematic learning outcomes in students in grade V SD., (2) a significant effect of the relationship between learning outcomes and the ability to think creatively. This research is a qualitative and quantitative research with a quasi-experimental method. This study uses instruments consisting of treatment instruments and measurement instruments. A sample of 64 students consisted of 32 experimental class students and 32 control class students. Student learning outcomes data is taken through the test method and analyzed using descriptive statistics and inferential statistics, in this case the data analysis technique is using t-test. Analysis of the relationship of learning outcomes to critical thinking skills used data analysis techniques is correlation. Data on creative thinking ability is done by using a questionnaire. The results showed that; (1) there is a significant influence between the cynetics learning model on Thematic learning outcomes in students in grade V elementary school, (2) there is a significant influence on the relationship between learning outcomes and the ability to think creatively.

Keywords: Synectics, Creative Thinking, Learning Outcomes

Abstrak: Pengaruh Model Pembelajaran Synetics Pada Siswa SD dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan; (1) pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *cynetics* terhadap hasil belajar Tematik pada siswa di kelas V SD., (2) pengaruh yang signifikan hubungan antara hasil belajar dengan kemampuan berfikir kreatif. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri dari instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Sampel sebanyak 64 siswa yang terdiri dari 32 siswa kelas eksperimen dan 32 siswa kelas kontrol. Data hasil belajar siswa di ambil melalui metode tes dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial, dalam hal ini teknik analisis datanya adalah menggunakan uji-t. Analisis hubungan hasil belajar terhadap kemampuan berfikir kritis digunakan teknik analisis datanya adalah korelasi. Data kemampuan berfikir kreatif dilakukan dengan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *cynetics* terhadap hasil belajar Tematik pada siswa di kelas V SD., (2) terdapat pengaruh yang signifikan hubungan antara hasil belajar dengan kemampuan berfikir kreatif.

Kata Kunci: Synectics, Berfikir Kreatif, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara kreatif mengembangkan potensi dirinya menjadi manusia yang terampil dan berkarakter

(Manullang, 2005). Mencapai tujuan pendidikan memerlukan banyak usaha karena banyaknya permasalahan yang harus dihadapi. Salah satunya adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sehingga dalam proses pembelajaran harus lebih bermakna.

Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena terhadap tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain strategi yang sesuai dengan permasalahan proses pembelajaran yang ada untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar siswa akan terlihat melalui perubahan tingkah laku setelah melakukan pembelajaran. Sudijono (2012) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berfikir (cognitive domain) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (affective domain) dan aspek keterampilan (psychomotor domain) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat berharga dalam setiap usaha manusia, sebab melalui kreativitas akan dapat ditemukan dan dihasilkan berbagai pemikiran, teori, pendekatan, dan cara baru yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Tanpa adanya kreativitas, kehidupan akan lebih merupakan suatu yang bersifat pengulangan terhadap pola-pola yang sama (Sternberg, 1992). Kreativitas dapat dipahami dengan pendekatan process, product, person, dan press (Torrence, 1995), namun pengukuran yang banyak dilakukan para ahli hanya dapat dilakukan pada ketiga aspek (Salsedo, 2006), sedangkan aspek terakhir lebih pada bagaimana usaha untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pada pengembangan kreativitas baik di lingkungan masyarakat, keluarga, maupun sekolah (Vidal, 2005).

Lingkungan sekolah merupakan aspek yang sangat strategis dalam mengembangkan kreativitas siswa karena dari pagi sampai siang siswa berada di sekolah. Kenyataan yang ada, pendidikan di Indonesia saat ini lebih berorientasi pada hasil yang bersifat pengulangan, penghapalan, dan pencarian satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berfikir kreatif jarang sekali dilatihkan. Kenyataan yang ada, pendidikan di Indonesia saat ini lebih berorientasi pada hasil yang bersifat pengulangan, penghapalan, dan pencarian satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berfikir kreatif jarang sekali dilatihkan. Selain itu, salah satu faktor yang diduga menjadi penyebabnya rendahnya tingkat kreativitas adalah proses pembelajaran yang kurang variatif (Joni, 1992).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya: (1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; (2) Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama; (3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; (5) Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; (6) Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata,

untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain; (7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan (Depdiknas. 2006).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang di terapkan pada tingkat sekolah dasar (SD) yang ada di Indonesia. Harapannya dengan adanya mata pelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan soft skill dan pola pikir kreatif siswa. Proses pembelajaran tematik pada saat ini menggunakan metode ceramah. Metode ceramah tidak dapat digunakan siswa untuk mengaplikasikan ilmu dan menyelesaikan permasalahan yang ada di lapangan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, diperlukan kombinasi model pembelajaran lainnya yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan kondisi di sekolah.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Safairoh, 2016). Untuk mencapai tujuan kurikulum 2013 di atas, Permendikbud No. 81A tahun 2013 mengatur bahwa proses pembelajaran pada kurikulum 2013 hendaknya terdiri atas lima pengalaman belajar yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan, yang disingkat dengan 5M.

Model Pembelajaran Synetics dikembangkan oleh William Gordon dan merupakan model pembelajaran yang menggunakan analogi untuk mengembangkan kemampuan berfikir dari berbagai sudut pandangan. Synectics menyediakan struktur kebebasan dapat direalisasikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pengalaman belajar yang kreatif. Prosedur seperti itu bermanfaat pada proses pembelajaran di mana masalah yang kompleks muncul membutuhkan solusi yang efisien dan ekonomis. Tentunya siswa akan membuat suatu penemuan dan pemecahan masalah akan memainkan peran yang semakin luas dalam menemukan ide-ide baru.

Melalui penerapan model pembelajaran Synectics yang ditunjang dengan pembelajaran tematik, diharapkan siswa mempunyai minat belajar yang tinggi. Individu (siswa) harus mampu mempersiapkan bekal berupa sikap mental dan belajar untuk menguasai beberapa keterampilan yang menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Kreativitas siswa yang rendah menunjukkan kualitas keterampilan dalam menganalisis dan mengevaluasi bukti, berargumen, membuat keputusan dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah juga rendah. pembelajaran yang selalu mengacu pada pengajar saja tanpa melibatkan aktivitas dan kreativitas siswa mengakibatkan keterampilan berpikir kreatif siswa menurun dan tidak berkembang. Dengan demikian mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa hanya dipaksa untuk menghafal berbagai materi yang tertera dalam buku pelajaran.

Maka dari itu proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Synectics diharapkan mampu meningkatkan kualitas keterampilan berpikir kreatif merupakan

aspek yang sangat berharga dalam setiap usaha manusia, sebab melalui kreativitas akan dapat ditemukan dan dihasilkan berbagai pemikiran, teori, pendekatan, dan cara baru yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Synectics memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan diperlukan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Dikemudian hari membutuhkan seorang yang mampu menghasilkan ide-ide baru. Model pembelajaran sinektik adalah salah satu model pembelajaran yang termasuk ke dalam rumpun model pribadi. Model ini dikenal juga dengan model kreativitas dan pengembangan individu. Model sinektik dikenal juga dengan istilah model Gordon karena pertama kali yang merancangya bernama William J. Gordon. Sinektik berasal dari bahasa Greek "Synecticos" yang berarti menghubungkan atau menyambung. Tujuan dari model ini adalah menumbuhkan kreativitas, sehingga diharapkan siswa mampu menghadapi setiap permasalahannya. Model ini menekankan segi penumbuhan kreativitas siswa. Kreativitas ini berhubungan dengan sikap emosional (Suryaman, 1992). Sinektik merupakan model pembelajaran yang memberikan siswa kebebasan untuk menuangkan ide dan gagasan tanpa pemikiran tata bahasa, cara mengawali tulisan, dan lain-lain. Joyce (2009: 269-271) menyatakan sinektik dirancang untuk meningkatkan kreativitas individu dan kelompok. Mendiskusikan pengalaman sinektik dapat membangun perasaan kebersamaan antarsiswa. Siswa belajar dengan kawan sekelasnya saat mereka merespons gagasan atau masalah. Pemikiran-pemikiran dinilai sebagai kontribusi potensial dalam proses kelompok. Prosedur-prosedur sinektik membantu menciptakan komunitas kesetaraan

berpikir berbasis tunggal. Standar yang sangat cukup menyenangkan seperti ini tentu akan memberikan dukungan pada siswa yang sangat pemalu sekali pun.

Menurut Kleiner, (1991) dalam model sinektiks ini pada empat ide yang menentang pandangan lama tentang kreativitas, yaitu: 1) Kreativitas sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua orang setiap hari bergulat dengan masalah yang menuntut kreativitas dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu model ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah, mengekspresikan sesuatu secara kreatif, menunjukkan empathy, dan memiliki wawasan social, 2) Proses kreativitas bukanlah hal misterius. Proses ini dapat melatih seseorang secara langsung sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya, 3) Penemuan yang kreatif pada hakikatnya sama dalam berbagai bidang dan ditandai oleh proses intelektual yang melatarbelakangi, 4) Penemuan yang kreatif dari individu dan kelompok pada dasarnya serupa. Individu dan kelompok membangkitkan ide dan hasil dalam bentuk yang serupa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka pembelajaran synectics merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat memberdayakan keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karenanya perlu dilakukan penelitian lainnya untuk mengungkap pemberdayaan keterampilan berpikir kreatif siswa pada matakuliah kewirausahaan, siswa pendidikan bahasa indonesia dengan menerapkan pembelajaran synectics.

Model ini seringkali berfungsi secara efektif, khususnya pada siswa yang mundur dari aktivitas-aktivitas pembelajaran akademik karena tidak rela untuk mengambil risiko salah.

Sebaliknya, siswa-siswa yang unggul yang hanya merasa nyaman saat memberikan respons yang mereka yakini benar sering kali merasa segan untuk berpartisipasi. Oleh karena itu, sinektik bernilai bagi semua orang (Joyce, 2009: 271). Sinektik berkombinasi dengan model-model lain dengan mudah. Sinektik dapat memperpanjang konsep-konsep untuk dieksplorasi dengan kelompok model pembelajaran memproses informasi, membuka dimensi-dimensi problem sosial yang dieksplorasi melalui bermain peran, investigasi kelompok, atau berpikir yurisprudensial, dan mengembangkan kekayaan masalah dan perasaan-perasaan yang dikuak oleh model-model lain dalam kelompok model pengajaran personal. Penerapan model sinektik yang paling efektif selalu berkembang setiap waktu (Joyce, 2009: 271).

Sinektik memiliki hasil jangka pendek dalam memperluas pandangan tentang konsep dan masalah, tetapi ketika siswa diekspose untuk menerapkan model ini secara berulang-ulang maka mereka dapat belajar bagaimana menggunakannya dengan cara meningkatkan kreativitas dan mereka belajar memasuki gaya metaforis dengan cara meningkatkan ketenangan dan kesempurnaan. Model pembelajaran sinektik cukup atraktif dan kombinasi keberuntungannya dalam meningkatkan pemikiran produktif, empati yang mendidik, dan kedekatan interpersonal menjadikannya dapat diterapkan pada siswa di semua tingkatan umur dan semua bidang kurikulum (Joyce, 2009: 271).

Keberhasilan proses belajar mengajar harus didukung pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya. Pembelajaran *synectics* merupakan salah satu

pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan instruksional yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran *synectics* adalah salah satu model pembelajaran yang termasuk ke dalam rumpun model pribadi. Model ini dikenal juga dengan model kreativitas dan pengembangan individu kegiatan pembelajaran yang pada proses pembelajarannya menggunakan atau memunculkan masalah nyata sebagai bahan pemikiran bagi siswa dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan dari suatu materi pelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen, dengan data kuantitatif. Sugiyono (2014) menyatakan bahwa penelitian Quasi Eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Metode ini dipergunakan karena peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran *synectics* terhadap potensi berpikir kreatif siswa SD pada mata pelajaran Tematik. Variabel penelitian meliputi variabel terikat yang terdiri atas keterampilan metakognitif dan keterampilan berpikir kreatif dan variabel bebas berupa pembelajaran *synectics* dan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda. Jenis penelitian adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design. Di dalam ini sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi tes awal atau pretes untuk mengukur kondisi awal (T).

Berdasarkan tujuan penelitian maka populasi dalam penelitian ini

adalah siswa kelas V SD. Selanjutnya yang menjadi sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 104247 Tanjung Mulia. Jumlah seluruh siswa kelas V yaitu 44 siswa dengan rincian kelas eksperimen berjumlah 22 siswa dan kelas kontrol berjumlah 22 siswa. Dalam penelitian ini kelas VA terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Adapun objek penelitian ini adalah hasil belajar dan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pokok materi organ gerak pada hewan dan manusia melalui model pembelajaran *cynetics*.

Setiap tahap meliputi tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Berikut masing-masing kegiatan. Tahap persiapan peneliti telah mempersiapkan instrumen yang diperlukan dalam mendukung penelitian seperti silabus, RPP, instrument penelitian serta merancang modul pembelajaran *cynetics*. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan pretest pada kedua kelompok kelas eksperimen dan kelas control guna mengetahui kemampuan awal sampel dan memastikan kedua kelas memiliki kemampuan dasar yang sama atau homogeny. Selanjutnya melaksanakan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Cynetics* dan kelas control menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai maka peneliti memberikan angket berfikir kreatif terhadap semua siswa dan melaksanakan evaluasi guna untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah diterapkan.

PEMBAHASAN

Setelah dilaksanakan penelitian diperoleh hasil penelitian berupa data hasil belajar peserta didik dan nilai

angket dari kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi subtema 1.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk pilihan berganda dan sebanyak 20 soal dan angket kemampuan berfikir kreatif. Instrumen tes yang digunakan sebagai postes sama dengan instrument yang digunakan pada saat pretest dengan urutan soal yang telah diacak.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest bahwa nilai terendah untuk nilai pretest pada kedua kelas eksperimen adalah 20, dan nilai pretes tertinggi adalah 45. Untuk rata-rata pretes dari kedua kelas, pada kelas eksperimen adalah 30,78 dan untuk rata-rata pretest kelas kontrol adalah 29,68. Data tersebut menunjukkan bahwa setiap hasil belajar dari kedua kelas memiliki nilai yang sedikit berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan awal peserta didik sama atau tidak jauh berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis posttest diperoleh nilai terendah dari kelas kontrol dengan nilai 60 dan nilai tertinggi pada kelas kontrol dengan nilai 80. Demikian juga untuk rata-rata posttest dari kedua kelas, ternyata kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 75 dan nilai tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 95. Data tersebut menunjukkan hasil yang jauh berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dari hasil data tersebut dapat dilihat hasil belajar peserta siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran *Syneticss* lebih baik dari kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk memastikan hal tersebut maka perlu dilakukan pengujian hipotesis perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut. Hasil data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai Posttes dan Pretest

Pretest	Eksperimen		Kontrol
	Nilai Minimum	20	20
Nilai Maksimum	45	45	
Rata-rata	30,78	29,68	
Standart Deviasi	6,363	7,398	
Posttest	Nilai Minimum	75	60
	Nilai Maksimum	95	80
	Rata-rata	81,40	70,62
	Standart Deviasi	6,504	6,189

Setelah dihitung hasil persyaratan untuk hipotesis diperoleh bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi normal dan homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS 20 dengan uji Post Hoc Test yang dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar dan kemampuan berfikir kreatif uji regresi untuk melihat interaksi kreativitas dan hasil belajar siswa. Hipotesis pertama yaitu pengujian hipotesis apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Syntetics terhadap hasil belajar Tematik pada siswa di kelas V SD. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Independen Sampel t-test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar	.053	.818	6,792	62	.000	10,781	1,587	7,608	13,954
			6,792	61,847	.000	10,781	1,587	7,608	13,954

Hipotesis kedua adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar dengan kemampuan berfikir kreatif. Untuk mencari hipotesis ini menggunakan korelasi sederhana. Untuk mencari korelasi sederhana peneliti menggunakan korelasi product moment. Dengan dasar pengambilan keputusan dimana jika nilai signifikansi <0,05 maka berkorelasi dan jika signifikansi >0,05 maka tidak berkorelasi. Berdasarkan hasil nilai angket siswa maka didapat hasil pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hubungan Antar Hasil Belajar dan Berfikir Kreatif

		Hasil Belajar	Berfikir Kreatif
Hasil Belajar	Pearson Correlation	1	.924**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
Berfikir Kreatif	Pearson Correlation	.924**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 3 tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi

dari hubungan hasil belajar untuk berfikir kreatif adalah 0,00. Karena nilai sig 0,00 < 0,05 maka dinyatakan berkorelasi, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar dengan kemampuan berfikir kreatif. Dilihat dari pedoman derajat hubungan dimana nilai pearson correlation adalah 0,924 berarti tingkat hubungan antara hasil belajar dan berfikir kreatif berkorelasi sempurna. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan bahwa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berfikir kreatif, hendaknya proses pembelajaran dikelola secara efektif dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang tepat. Ada berbagai model pembelajaran yang dikembangkan mempunyai tujuan agar meningkatkan hasil belajar siswa. Namun tidak semua model pembelajaran dapat menunjang hal tersebut atau bias jadi tidak adanya kesesuaian dengan mata pelajaran. Peran guru sangat berpengaruh dalam

pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang akan dikembangkan saat ini adalah model pembelajaran Syneticss. Model pembelajaran Syneticss menumbuhkan kreativitas, sehingga diharapkan siswa mampu menghadapi setiap permasalahannya. Model ini menekankan segi penumbuhan kreativitas siswa. Kreativitas ini berhubungan dengan sikap emosional. Synetics merupakan model pembelajaran yang memberikan siswa kebebasan untuk menuangkan ide dan gagasan tanpa pemikiran tata bahasa, cara mengawali tulisan, dan lain-lain. Siswa belajar dengan kawan sekelasnya saat mereka merespons gagasan atau masalah. Pemikiran-pemikiran dinilai sebagai kontribusi potensial dalam proses kelompok. Prosedur-prosedur Synetics membantu menciptakan komunitas kesetaraan berpikir berbasis tunggal. Standar yang sangat cukup menyenangkan seperti ini tentu akan memberikan dukungan pada siswa yang sangat pemalu sekali pun. Dengan pengaruh kreativitas tersebut diharapkan model pembelajaran ini dapat menunjang hasil belajar siswa sehingga adanya kesinambungan antara hasil belajar dan kreativitas siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Syneticss dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berpengaruh juga terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan analisis dengan uji-t sampel diperoleh nilai statistik diperoleh bahwa $0,00 < 0,05$ dengan demikian hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Syneticss terhadap hasil belajar Tematik pada siswa di kelas V SD.

Hasil penelitian juga mendukung pengaruh terhadap tingkat berfikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari signifikansi dari hubungan hasil belajar untuk berfikir kreatif adalah $0,00$. Karena nilai sig $0,00 < 0,05$ maka dinyatakan berkorelasi, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar dengan kemampuan berfikir kreatif.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini didasarkan pada temuan-temuan dari hasil penelitian yang diperoleh, dan sistematika sajiannya dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang dirumuskan. Adapun kesimpulan yang diperoleh antara lain:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Syneticss* terhadap hasil belajar Tematik pada siswa di kelas V SD. Hal ini dapat diuji melalui analisis data menggunakan uji t-test diperoleh bahwa $0,00 < 0,05$ dengan demikian hipotesis diterima.
2. Adanya pengaruh terhadap tingkat berfikir kreatif siswa terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari signifikansi dari hubungan hasil belajar untuk berfikir kreatif adalah $0,00$. Karena nilai sig $0,00 < 0,05$ maka dinyatakan berkorelasi, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar dengan kemampuan berfikir kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*, Pustaka Media: Yogyakarta.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.

- Azhari, Somakim. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III*, Jurnal Pendidikan Matematika, Volume & No. 2.
- Dahlan, MD. 1990. *Beberapa Alternatif Interaksi Belajar Mengajar Model-model Mengajar*. Diponegoro: Bandung.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*, Penerbit Rineka Cipta: Jakarta.
- Guerrero, M., Rialp, J., & Urbano, D. 2006. *The Impact of Desirability and Feasibility on Entrepreneurial Intentions: A Structural Equation Model*. Internation.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2009. *Model of Teaching (Model-Model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Salsedo, J., 2006. *Using implicit and explicit theories of creativity to develop a personality measure for assessing creativity*. Dissertation, New York: Department of Psychology at Fordham University.
- Semiawan, R. C. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. PT. Ikrar Mandiri Abadi: Jakarta.
- Suryaman. 1992. *Makalah: Model Sinetik dan Evaluasinya dalam Pengajaran Apresiasi Puisi di SMA Bogor*. HISKI: Bogor.
- Torrence, E.P. 1995. *Education and the Creative Potential*. Minneapolis: University of Minnoseta Press.
- Vidal, R. 2005. Reativity for Operational Researchers, Investigation Operacional, 25. 1-24 Ajzen, I., 1988. *Attitude, Personality, and Behavior*, Dorsey Press: Chicago