

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Sinektik

a. Pengertian Model Sinektik

Model *Synectics* (sinektik) merupakan salah satu model pembelajaran yang didisain oleh Gordon yang pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan kreativitas siswa (Annurrohman, 2014: 162). Model sinektik yang ditemukan dan dirancang oleh Wiliam JJ Gordon ini berorientasi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, ekspresi kreatif, empati dan wawasan dalam hubungan sosial. Alat utama model sinektik ini yaitu analogi dan metafora. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas (Dahlan, 1990: 87). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, sinektik merupakan model pembelajaran baru yang didisain untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kreatif, pemecahan masalah, empati dan wawasan.

b. Tujuan

Tujuan dari model pembelajaran sinektik yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan pengertian baru pada diri peserta didik tentang suatu masalah sehingga mereka sadar bagaimana bertindak dalam situasi tertentu

- 2) Untuk mengembangkan kejelasan pengertian dan internalisasi pada diri peserta didik tentang materi baru
- 3) Untuk mengembangkan berpikir kreatif, baik pada diri peserta didik maupun guru
- 4) Untuk membantu peserta didik menentukan cara berpikir baru dalam memecahkan masalah.

c. Teori yang mendasar

Sinektik dibentuk melalui empat pandangan (Gordon, 1980: 166-167):

- 1) Kreativitas adalah sehari-hari. Pada umumnya orang beranggapan bahwa kreativitas berhubungan dengan proses kreatif dalam perkembangan karya-karya besar. Gordon (1980: 166) menekankan kreativitas sebagai suatu bagian dari kehidupan sehari-hari dan berlangsung seumur hidup. Modelnya dirancang untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, ekspresi kreatif, empathy dan kesadaran hubungan sosial.
- 2) Proses kreatif tidaklah selalu misterius, dalam arti kreativitas dapat dipelajari. Pandangan tradisional menyatakan bahwa kreativitas sebagai suatu yang misterius dan diturunkan. Sementara Gordon percaya jika individu mengerti basis proses kreatif mereka dapat belajar menggunakan pengertian dalam meningkatkan kreativitas dimana mereka hidup dan bekerja secara bebas (mandiri) dan sebagai anggota dari suatu kelompok. Gordon memandang bahwa kreativitas dapat ditingkatkan dengan

kesadaran analisis untuk menggambarkan dan menciptakan prosedur-prosedur latihan yang dapat diterapkan di sekolah dan situasi yang lain

- 3) Kreativitas tercipta di segala bidang, baik seni, sains, dan teknologi. Gagasan ini bertentangan dengan keyakinan pada umumnya, dimana orang membatasi kreativitas hanya dalam bidang seni saja.
- 4) Proses penemuan individual akan ditunjang oleh penemuan kelompok. Individu dan kelompok menyimpulkan gagasan dan hasil yang sama dalam beberapa hal, hal tersebut sangat berbeda dengan pandangan bahwa kreativitas adalah pengalaman personal.

Proses spesifik dari sinektik dikembangkan dari sekumpulan asumsi psikologi kreativitas, yaitu:

- 1) Memunculkan proses kreatif menuju kesadaran serta mengembangkan secara nyata turut membantu kreativitas.
- 2) Komponen emosional lebih penting daripada intelektual, komponen irasional lebih penting daripada rasional lebih penting daripada rasional. Perkembangan pola-pola mental baru, hal-hal yang tidak rasional memungkinkan dapat membuka pikiran yang dapat memungkinkan munculnya ide-ide baru, bagaimanapun dasar keputusan selalu bersifat rasional tetapi keadaan irasional merupakan lingkungan mental yang paling baik dalam menjelajahi dan meluluskan gagasan, tetapi hal itu bukan untuk membuat keputusan. Gordon berpendapat bahwa logika digunakan untuk membuat keputusan dan kemampuan-kemampuan yang bersifat teknis

diperlukan untuk menyusun ide-ide dalam banyak hal, tetapi ia percaya bahwa kreativitas penting dalam proses emosional. Seseorang memerlukan elemen-elemen yang irasional dan emosi untuk meningkatkan proses intelektual.

- 3) Untuk meningkatkan keberhasilan pemecahan masalah, elemen-elemen irasional dan emosional harus dimengerti lebih dahulu. Dengan kata lain, proses emosional dan irasional dapat membantu individu dan kelompok dalam meningkatkan kreativitasnya dengan menggunakan konstruksi irasionalitas. Aspek-aspek irasional dapat dimengerti dan secara sadar dapat dikontrol. Kecakapan mengontrol kesadaran ini melibatkan metafora dan analogi. Aktivitas metaforik: melalui aktivitas metaforik kreativitas menjadi proses yang disadari, metafora-metafora membangun persamaan dan perbandingan dari objek atau ide yang satu dengan objek atau ide yang lain melalui objek pengganti. Metafora memperkenalkan konsep jarak antar peserta didik dan objek atau bidang pengajaran yang menunjang inovasi dan imajinasi atau pemecahan masalah. Menurut Suryaman (1990: 8) dalam kegiatan belajarnya guru dapat menggugah peserta didiknya melalui pertanyaan-pertanyaan evokatif, yakni sejenis pertanyaan terbuka yang memungkinkan peserta didik terlibat secara kreatif sepanjang kegiatan diskusi. Tujuannya untuk membantu peserta didik dengan cara menghubungkan sesuatu yang dikenalnya dengan sesuatu yang asing. Aktivitas metaforik tergantung pada pengetahuan peserta didik (Joyce,

1980: 168). Gordon (Joyce, 1980: 168) mengidentifikasikan metafora dalam tiga aktivitas, yaitu personal analogi, direc analogy, dan konflik kempaan (compressed complicit).

a) Personal Analogy; Dalam memperkenalkan analogi personal perlu penekanan ide atau objek yang akan dibandingkan, peserta didik harus merasa bahwa dirinya telah menjadi bagian dari permasalahan. Penekanan dalam analogi personal adalah pada keterlibatan empatik (merasa langsung). Dengan kata lain dalam personal analogi memerlukan pelepasan diri sebagai satu cara menghayati obyek yang lainnya. Semakin ada jarak yang besar antara pelepasan diri maka semakin yang besar antara pelepasan diri maka semakin memiliki kreativitas. Gordon (Joyce, 1980: 168-169) mengemukakan empat tahap keterlibatan individu, yaitu: (1) orang pertama mendeskripsikan dengan fakta-fakta, (2) orang pertama mengidentifikasi dengan perasaan, (3) identifikasi empatik dengan dengan benda hidup, dan (4) identifikasi dengan benda mati. Tujuan dari tahapan tersebut adalah untuk melihat seberapa besar jarak konseptual dalam menetapkan konsep-konsep yang baik. Analogi dapat menciptakan jaran, semakin besar jarak semakin memungkinkan peserta didik memperoleh ide-ide yang baru.

b) Analogi langsung (direc analogy); merupakan suatu usaha membandingkan dua objek atau konsep secara sederhana, fungsinya

untuk mengalihkan situasi suatu masalah ke dalam situasi lain dalam memperoleh pandangan baru suatu gagasan atau problema. Dalam analogi langsung ini peserta didik dilatih menganalogikan kondisi problematic ke dalam wadah yang baru. Peran guru adalah memberikan permasalahan yang sifatnya mudah untuk diselesaikan oleh peserta didik secara sederhana. Kemudian diperkenalkan pula kepada gagasan-gagasan yang lebih kompleks dan peserta didik diberi kebebasan untuk menyelesaikannya.

- c) Konflik kempaan (compressed complicit); merupakan suatu proses kegiatan mempertentangkan dua sudut pandang yang berbeda, pertentangan-pertentangan tersebut menurut Gordon memberikan pemahaman yang luas terhadap suatu yang baru. Besarnya jarak antara dua kerangka berpikir dapat meningkatkan proses kreatif pada diri peserta didik.

d. Tahap-tahap Model Pembelajaran Sinektik

Ada dua strategi yang mendasari prosedur sinektik yaitu:

- 1) Strategi Pertama : Menciptakan situasi yang baru

Strategi ini dirancang untuk mengenal keanehan yang membuat peserta didik memahami masalah, ide, atau prodek dalam sesuatu yang baru yang akhirnya memperjelas kreativitas. Strategi ini membantu peserta didik melihat sesuatu yang dikenalnya melalui sesuatu yang tidak

dikenalnya dengan menggunakan analogi-analogi untuk menciptakan konsep dari permasalahan.

Sebagai salah satu model pembelajaran, tahapan model sinektik terdiri atas enam tahap (Joyce dan Weil, 1986: 169-175), yaitu :

- a) Tahap pertama: Deskripsi kondisi, guru meminta peserta didik untuk mendeskripsikan situasi yang mereka amati saat ini.
- b) Tahap kedua: Analogi langsung, guru meminta peserta didik mengemukakan berbagai analogi atau pengandaian, kemudian memilih salah satu diantaranya untuk dieksplorasi lebih jauh.
- c) Tahap ketiga: Analogi personal, peserta didik menjadikan dirinya sebagai analogi dari keadaan yang disebutkan pada tahap kedua
- d) Tahap keempat: konflik yang didapatkan, peserta didik mengambil apa yang telah dideskripsikan pada tahap kedua dan ketiga, kemudian membuat beberapa konflik yang didapatkan, dan salah satu diantaranya.
- e) Tahap kelima: Analogi langsung: peserta didik mengemukakan dan memiliki analogi langsung yang lain berdasarkan pada konflik yang didapatkan.
- f) Tahap keenam: Pengujian kembali tugas awal, guru mengarahkan peserta didik untuk kembali pada tugas awal atau masalah dan menggunakan analogi yang terakhir atau keseluruhan proses sinektik.

2) Strategi kedua: Memperkenalkan keanehan

Strategi ini dirancang untuk membuat sesuatu yang baru, ide-ide yang tidak dikenal akan lebih berarti. Strategi ini memberikan pemahaman para siswa untuk menambah dan memperdalam hal-hal yang baru atau materi yang sulit. Berikut ini adalah tahapan dari strategi yang kedua, antara lain sebagai berikut:

a) Tahap pertama: input tentang keadaan yang sebenarnya

Pada tahap ini, guru menyajikan suatu informasi yang baru.

b) Tahap kedua: analogi langsung

Pada tahap ini, guru mengusulkan analogi langsung.

c) Tahap ketiga: analogi personal

Pada tahap ini, guru menyuruh peserta didik menjadi analogi langsung.

d) Tahap keempat: membedakan analogi

Pada tahap ini, peserta didik menjelaskan dan menerangkan kesamaan antara materi yang baru dengan analogi langsung.

e) Tahap kelima: menjelaskan perbedaan

Pada tahap ini, peserta didik menjelaskan mana analogi-analogi yang tidak sesuai.

f) Tahap keenam: penjelajahan/eksplorasi

Pada tahap ini, peserta didik menjelajahi kembali kebenaran topik dengan batasan-batasan mereka.

g) Tahap ketujuh: membangkitkan analogi:

Pada tahap ini, peserta didik memberikan analogi sendiri secara langsung dan menjelajahi persamaan dan perbedaannya.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman yang baru (Johnson, 2009: 183). Berpikir kreatif merupakan sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menhidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuat sudut pandang yang menakjubkan, serta membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk (Martin, 2009). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang menghasilkan sesuatu yang baru.

Ciri-ciri atau indikator kemampuan berpikir kreatif dikelompokkan menjadi lima aspek, yaitu:

a. *Fluency* (kelancaran)

Berpikir lancar tampak pada diri peserta didik yang: 1) banyak mengajukan pertanyaan, 2) menjawab dengan sejumlah jawaban, 3) bekerja lebih cepat dari teman lain, 4) melakukan lebih banyak dari teman lain, dan 5) dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.

b. *Flexibility* (keluwesan)

Berpikir luwes tampak pada diri peserta didik yang: 1) memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, 2) menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda, 3) memberikan pertimbangan atau mendiskusikan sesuatu selalu memiliki posisi yang berbeda atau bertentangan dengan mayoritas kelompok, dan 4) jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk melaksanakannya.

c. *Originality* (orisinal/keaslian)

Berpikir asli tampak pada peserta didik yang: 1) memikirkan masalah-masalah atau hal yang tak pernah terpikirkan orang lain, 2) mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru, 3) memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah, dan 4) setelah mendengar atau membaca gagasan, bekerja untuk mendapatkan penyelesaian yang baru.

d. *Elaboration* (elaborasi/keterperincian)

Berpikir elaboratif tampak pada peserta didik yang: 1) mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, 2) mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain, 3) cenderung memberi jawaban yang luas dan memuaskan, dan 4) mampu membangun keterkaitan antar konsep

e. *Evaluation* (evaluatif/menilai)

Berpikir evaluatif tampak pada peserta didik yang: 1) memberi pertimbangan atas dasar sudut pandang sendiri, 2) menganalisis masalah/penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “mengapa?” , 3) mempunyai alasan (rasional) yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan, dan 4) menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya.

3. Kemampuan Eksplorasi

Eksplorasi adalah upaya awal membangun pengetahuan melalui peningkatan pemahaman atas suatu fenomena, strategi yang digunakan memperluas dan memperdalam pengetahuan dengan menerapkan strategi belajar aktif (Pradhana, 2011:51). Eksplorasi adalah kegiatan untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru dari situasi yang baru (Johari, 2013). Jadi dapat disimpulkan bahwa, eksplorasi merupakan kemampuan peserta didik dalam menemukan dan membangun pengetahuan baru dari sebuah fenomena.

Indikator-indikator kemampuan eksplorasi sebagaimana dikemukakan oleh Suherman, (2008:2) bahwa “kemampuan eksplorasi dengan indikatornya yaitu: a)Mengingat; b) Mengaitkan; c)Mengamati; d) Meneliti; e)Menggunakan”. Pendapat Suherman mengenai indikator dalam kemampuan eksplorasi menjelaskan bahwa dalam proses menggali pengetahuan baru, siswa dengan atau tanpa bimbingan guru dapat mengingat konsep atau teori yang mereka dapatkan, kemudian mulai dengan mengamati fenomena sekitarnya. Hal ini sudah

mendorong keingintahuan pada diri peserta didik, yang selanjutnya akan berlanjut pada meneliti yang didasari pada teori-teori yang ada. Sehingga setelah peserta didik dihadapkan pada permasalahan, mereka akan mampu menggunakan pemahaman mereka yang pada akhirnya akan menuntun mereka pada pengetahuan baru.

Langkah-langkah dalam kegiatan eksplorasi ekuivalen dengan langkah-langkah dalam pengamatan ilmiah. Langkah-langkah dalam pengamatan ilmiah (Kemdikbud, 2013), yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pengamatan
- b. Mengumpulkan informasi menggunakan indera-indera tidak hanya penglihatan
- c. Pengorganisasian objek-objek menurut satu sifat tertentu
- d. Pengidentifikasian banyak sifat
- e. Pengidentifikasian perubahan-perubahan dalam suatu objek
- f. Melakukan pengamatan kuantitatif
- g. Melakukan pengamatan kualitatif
- h. Mengkomunikasikan hasil pengamatan.

Berdasarkan jurnal pendidikan oleh Muwarni, Santi Angraini dalam penelitian yang berjudul *Efektivitas Model Pembelajaran Sinektiks Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Eksplorasi Peserta Didik* menyatakan bahwa, perwujudan kegiatan eksplorasi dalam kelas antara lain sebagai berikut:

- a. Menelaah materi dalam buku pelajaran dengan cara membaca pemahaman
- b. Membuat praktikum/peragaan/melakukan uji coba di lapangan atau laboratorium
- c. Mengamati benda dan gejala-gejala alam (isalnya tumbuhan, anatomi tubuh, resapan air pada kertas) dan mencatat hasil pengamatan sebagai laporan.

4. Materi Getaran Harmonis

a. Gaya pemulih

Setiap benda yang awalnya dipindahkan sedikit dari titik kesetimbangan yang stabil akan berosilasi disekitar posisi keseimbangan. Secara umum, benda tersebut akan mengalami gaya pemulih yang linear tergantung pada perpindahan (x) dari titik kesetimbangan. Secara matematis ditulis:

$$F_s = -kx$$

(2.1)

Dimana posisi kesetimbangan dipilih untuk memiliki koordinat x , $x = 0$ dan k adalah konstanta yang tergantung pada sistem yang sedang dipertimbangkan.

Persamaan ini sering dikenal sebagai *hukum Hooke*.

Satuan k adalah $[k] = \frac{\text{Newton}}{\text{Meter}}$

Definisi:

1. Amplitudo (A) : jarak maksimum yang mana benda bergerak dari posisi kesetimbangan. Sebuah osilator harmonik sederhana bergerak bolak-balik antara dua posisi perpindahan maksimum, pada $x = A$ dan $x = -A$.

a) **Periode** (T): waktu yang dibutuhkan osilator untuk melakukan satu siklus lengkap dari gerakannya. Jika dimulai pada $t = 0$ pada $x = A$, maka akan kembali ke $x = A$ setelah satu periode penuh pada $t = T$.

b) **Frekuensi** (f): jumlah siklus (satu osilasi) lengkap benda per satuan waktu.

$$f = \frac{1}{T}$$

Satuan frekuensi biasanya Hz, 1 Hz = satu siklus per sekon.

2. Osilator harmonik sederhana

Setiap benda yang berosilasi di setiap titik kesetimbangan stabil dan mengalami gaya pemulih, dan hal ini dapat dijelaskan oleh *hukum Hooke*. Contoh osilator harmonik sederhana meliputi: massa yang melekat pada pegas, sebuah molekul di dalam zat padat, mobil terjebak di selokan yang “terpental keluar”, dan sebuah bandul.

Catatan:

1. Tanda negatif dalam *hukum Hooke* memastikan bahwa arah gaya selalu berlawanan dengan arah perpindahan dan karena itu kembali ke posisi kesetimbangan (yaitu gaya pemulih).

2. Konstanta k dalam *hukum Hooke* secara tradisional disebut konstanta pegas untuk sistem, demikian juga ketika gaya pemulih tidak disediakan oleh pegas sederhana.
3. Gerak setiap osilator harmonik sederhana ditandai oleh dua kuantitas, yaitu: amplitudo, dan periode (atau frekuensi).

b. Energi Potensial elastis

Sebagaimana telah diketahui, selain energi potensial gravitasi terdapat juga energi potensial elastis. Energi potensial elastis berhubungan dengan benda-benda yang elastis, misalnya pegas yang diregangkan. Dalam upaya untuk meregangkan pegas, maka perlu melakukan kerja eksternal pada pegas. Kerja ini disimpan pada pegas dan disebut **Energi Potensial Elastis (EPs)**. EPs tergantung pada konstanta pegas k , dan perpindahan neto keseimbangan (x).

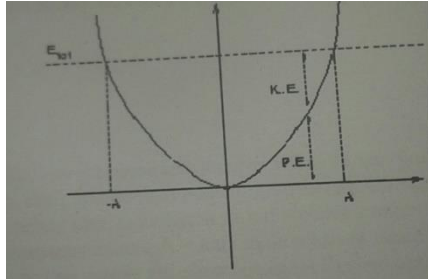
Secara matematis dapat dituliskan sebagai:

$$EP_s = \frac{1}{2} kx^2 \quad (2.2)$$

Energi potensial ini dapat diubah menjadi energi kinetik dengan melepaskan pegas dan kemungkinan bisa juga menarik (atau mendorong) kembali ke posisi kesetimbangan. Energi potensial elastis memberikan kontribusi energi mekanik total osilator harmonis:

$$\begin{aligned} E_{\text{total}} &= EK + EP_s + EP_{\text{grav}} \\ &= \frac{1}{2} mv^2 + \frac{1}{2} kx^2 + mgy \end{aligned} \quad (2.3)$$

Dimana y adalah masaa yang diukur dari beberapa titik acuan yang berubah-ubah. Dengan tidak adanya gesekan, energi energi mekanik total dikekalkan, yaitu konstan sepanjang gerak. Hal ini dinyatakan secara grafis (untuk energi potensial gravitasi nol, $PE_{grav} = 0$ pada gambar berikut:



Gambar 2.1: Energi Potensial sebagai Fungsi Posisi

Ketika sebuah osilator harmonik mencapai perpindahan maksimum, $x = A$, maka harus berbalik dan kembali ke titik balik, kecepatan adalah nol, dan energi mekanik total dapat ditulis dalam bentuk amplitudo ($PE_{grav} = 0$):

$$E_{\text{total}} = \frac{1}{2} kA^2 \quad (2.4)$$

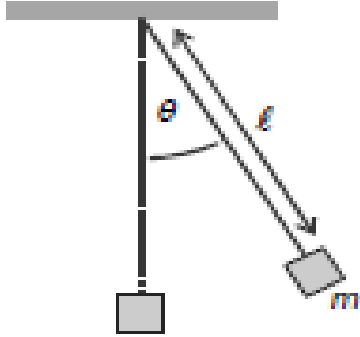
Menggabungkan persamaan (2.3) dan (2.4) memberikan pernyataan bahwa kecepatan sebagai fungsi perpindahan tersebut:

$$v = \sqrt{\frac{k}{m} (A^2 - x^2)} \quad (2.5)$$

Kecepatan maksimum tercapai pada posisi kesetimbangan $x = 0$. Pada titik ini semua energi dalam sistem ini dalam bentuk energi kinetik:

$$v_{\text{maks}} = \sqrt{\frac{kA^2}{m}} \quad (2.6)$$

c. **Bandul Sederhana**



Gambar 2.2: bandul sederhana

Jika bandul bermassa m yang melekat pada tali panjang L digantikan oleh sudut θ dari vertical (gambar 2.2). Bandul mengalami gaya pemulih neto karena gravitasi, secara matematis ditulis:

$$F_r = - mg \sin\theta \quad (2.7)$$

Karena gaya pemulih sebanding dengan perpindahan, amak bandul dikatakan sebagai osilator harmonis sederhana dengan “konstanta pegas” $k = mg/L$.

Maka dari itu periode bandul sederhana adalah:

$$T = 2\pi \sqrt{\frac{m}{k}} = 2\pi \sqrt{\frac{L}{g}} \quad (2.8)$$

B. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Nurul Islamilah dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Sinektiks Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dan Kemampuan berpikir Kreatif”. Berdasarkan hasil analisis data penelitian tentang keterampilan peserta didik disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA dan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.
2. Mawarni, Santih Angraini dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Sinektiks Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Eksplorasi Peserta Didik”. Berdasarkan hasil analisis data kemampuan berpikir kreatif dan eksplorasi peserta didik pada kelas eksperimen (VII₅) dan kelas kontrol (VII₄) yaitu nilainya berada pada kategori sangat baik.
3. Silva Agustina, Marungkil Pasaribu dan Sahrul Saehana dalam jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh Model pembelajaran Sinektik Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Palu”. Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil perubahan konsep antara kelas control (X MIA²) dan kelas eksperimen (X MIA¹).

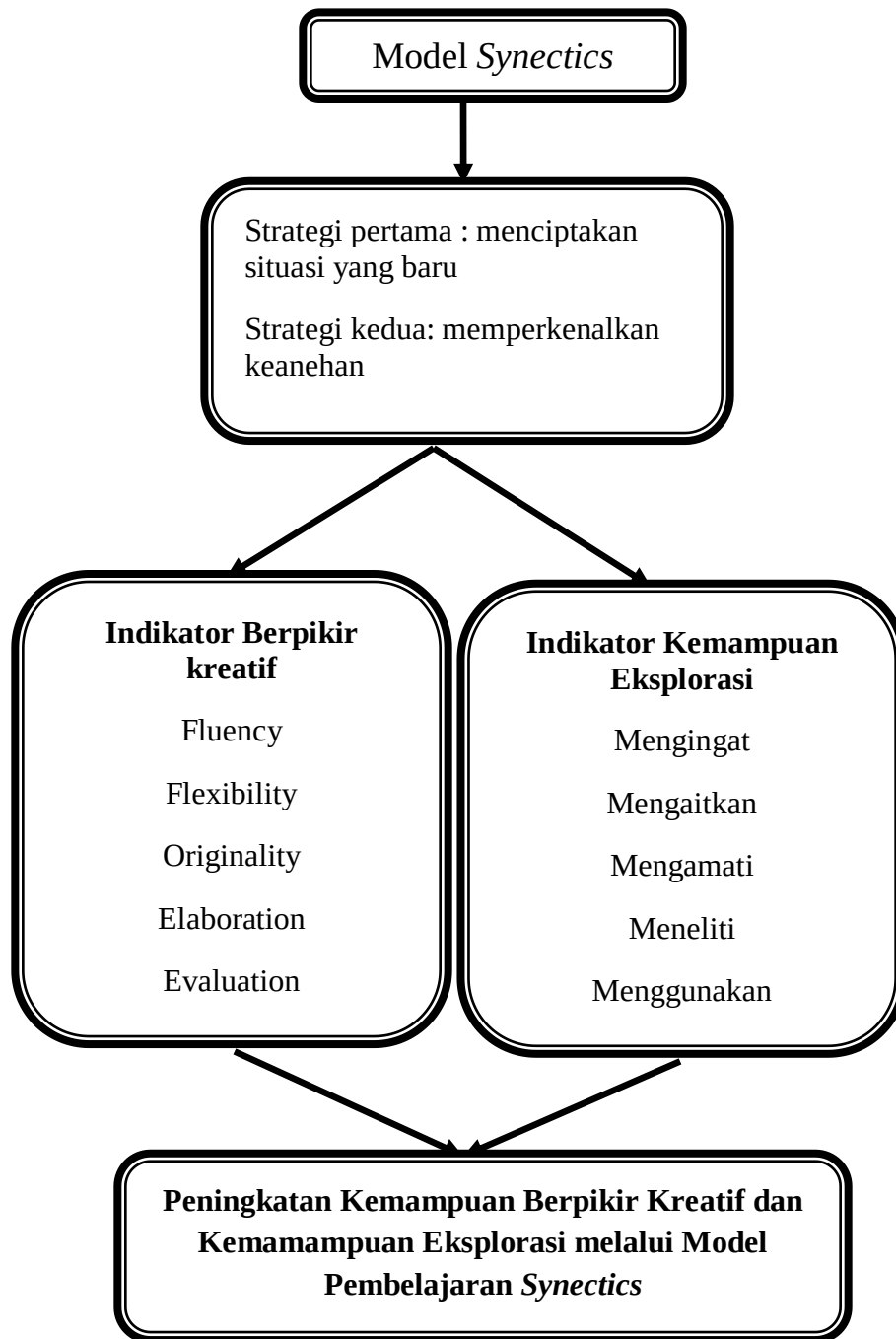
C. Kerangka Konseptual

Teori pembelajaran adalah preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan model pembelajaran yang optimal. Sedangkan teori belajar adalah deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Teori pembelajaran menaruh perhatian pada

bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi proses belajar. Dengan kata lain, pembelajaran berurusan dengan upaya mengontrol variabel-variabel yang spesifikasi dalam teori belajar agar dapat memudahkan belajar.

Dalam pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk merubah ranah kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan sikap. Setiap individu memiliki kesempatan belajar sepanjang hayat untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta menyesuaikan diri dengan dunia yang kompleks. Bagaimana belajar (*learning how to learn*) itu lebih penting dari pada hanya apa yang dipelajari (*what to learn*) (Santya, 2005). Dalam hal ini adalah ketuntasan pada setiap substansi mata pelajaran sehingga untuk mewujudkan *learning how to learn* adalah dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan eksplorasi peserta didik.

Kemampuan berpikir kreatif dan eksplorasi peserta didik dapat ditingkatkan dengan pembelajaran menggunakan model *synectics*. Dengan demikian, kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan skema berikut ini:



Gambar 2.3: Skema kerangka konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. H_0 = Tidak ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan eksplorasi peserta didik melalui pembelajaran *synectics*.

H_a = Ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan eksplorasi peserta didik melalui pembelajaran *synectics*.

2. H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan eksplorasi peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a = Ada perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan eksplorasi peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.