

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Persoalan-persoalan Pokok di Bidang Pendidikan

Dunia pendidikan kita tak pernah lepas dari sejumlah persoalan. Persoalan-persoalan tersebut ada kalanya bersifat mono dimensional dan ada kalanya bersifat multi dimensional, bahkan tak jarang setelah satu masalah terpecahkan akan muncul masalah baru. Begitu rentannya dunia pendidikan kita terhadap berbagai persoalan, tidaklah berlebihan manakala pada setiap saatnya para ahli dan praktisi pendidikan berupaya mengembangkan sistem pendidikan nasional (sisdiknas) yang adaptabel terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat, baik melalui kajian filosofis atau teoretis maupun melakukan penelitian.

Mengapa dunia pendidikan kita selalu saja mengalami berbagai persoalan? Ada lima faktor penyebabnya yaitu cepatnya perubahan pada lingkungan sosial, tidak terdapat kesesuaian antara konsep yang diajarkan dengan aplikasi dalam kehidupan, terjadinya fragmentasi dan segmentasi dalam pendidikan, adanya kesenjangan hubungan sistemik antar komponen pendidikan maupun antar komponen dalam masyarakat, dan pendidikan telah terjebak dalam status quo (Olim, 1999: 1). Hal ini dipertegas Zamroni (2000: 1) dengan mengatakan bahwa pendidikan cenderung menjadi sarana stratifikasi sosial dan sistem persekolahan hanya mentransfer kepada peserta didik apa yang disebut sebagai

'the dead knowledge', yaitu pengetahuan yang terlalu bersifat 'textbookish' sehingga bagaikan sudah diceraikan dari akar sumbernya dan aplikasinya.

Sesungguhnya, pihak Pemerintah melalui Depdiknas telah berusaha mengembangkan sisdiknas dengan mengacu pada empat kebijakan strategis, yaitu pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu pendidikan di berbagai jenjang dan jenis pendidikan, peningkatan relevansi pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja, dan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan pendidikan. Namun dalam kenyataannya masih ada sejumlah persoalan mendasar yang perlu dipecahkan dengan segera, misalnya proses pembelajaran yang masih berorientasi pada penguasaan teori dan hapalan, kurikulum sekolah sangat terstruktur dan sarat beban, proses pendidikan yang belum dikendalikan oleh sistem penilaian yang terpercaya, dan pembuat kebijakan lebih banyak dikendalikan oleh birokrasi pusat tanpa banyak melibatkan pihak sekolah sebagai implementator kebijakan.

Untuk memecahkan persoalan-persoalan di atas, penulis memandang bahwa upaya peningkatan mutu pendidikan pada jenjang pendidikan dasar perlu dilakukan secara berkesinambungan dan integral, khususnya dalam implementasi kurikulum di kelas. Alasannya, dengan semakin bermutunya implementasi kurikulum di kelas diharapkan akan semakin meningkat mutu hasil belajar yang dicapai siswa. Oleh karena itu, apabila saat ini mutu hasil belajar siswa ingin ditingkatkan yang tak sebatas pada pengembangan berpikir konvergen, namun juga menjangkau pada berpikir kreatif maka yang terlebih dahulu dibenahi dan ditingkatkan adalah mutu implementasi kurikulumnya.

2. Tuntutan terhadap Peningkatan Mutu Implementasi Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Dalam kurikulum IPS di Sekolah Dasar 1994 yang disempurnakan/disesuaikan dinyatakan bahwa pengajaran pengetahuan sosial di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan pengajaran sejarah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air. Untuk mencapai tujuan pendidikan IPS ini, pihak sekolah dituntut mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tersebut.

Mengapa yang ditekankan pengembangan model pembelajarannya ? *Pertama*, model pembelajaran merupakan variabel manipulatif, yang mana setiap guru memiliki kebebasan untuk memilih dan menggunakan berbagai model pengajaran sesuai dengan karakteristik materi pelajarannya, sebagaimana dinyatakan Reigeluth dan Meril (Hidayanto, 1998: 6) bahwa struktur isi pelajaran merupakan variabel pembelajaran di luar kontrol guru.

Kedua, model pembelajaran memiliki fungsi sebagai instrumen yang membantu atau memudahkan siswa dalam memperoleh sejumlah pengalaman belajar. Joyce dan Weil (1992: 4) menyatakan bahwa "Each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives". Di sini, walaupun materi pembelajaran memiliki tingkatan kesulitan yang tinggi, akan tetapi jika guru mampu meramu dan menyajikan dengan menerapkan model-

model pembelajaran yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan karakteristik materi, dimungkinkan mereka tak akan mengalami kesulitan. Mereka akan mendapat kemudahan dalam menerima materi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Ketiga, pengembangan model pembelajaran dalam konteks peningkatan mutu perolehan hasil belajar siswa perlu diupayakan secara terus menerus dan bersifat komprehensif karena proses pembelajaran merupakan faktor determinan terhadap mutu hasil belajar. Hal ini semakin menarik untuk diperhatikan seiring dengan kuatnya tuntutan penerapan pendekatan ketrampilan proses dalam pembelajaran, sebagaimana yang pernah ditegaskan kembali dalam kurikulum pendidikan dasar 1994. Oleh karena itu, apabila pada saat ini mutu hasil belajar siswa ingin ditingkatkan, yang tidak sebatas pada pengembangan berpikir konvergen, namun menjangkau pula pada berpikir divergen dan kreatif (adanya keseimbangan antara berpikir konvergen dan divergen) maka yang terlebih dahulu ditingkatkan adalah mutu proses pembelajarannya. Pembinaan dan peningkatan mutu proses pembelajaran tak lain adalah mengembangkan model pembelajarannya.

Model-model pembelajaran manakah yang disarankan untuk dipilih dan dipakai dalam implementasi kurikulum IPS ? Banyak model pembelajaran yang bisa dipakai untuk mengajarkan pendidikan IPS di sekolah dasar, misalnya model pembelajaran yang bersifat ekspositorik dan heuristik. Demikian pula, model-model pembelajaran yang termasuk dalam rumpun pemrosesan informasi, pengembangan pribadi, perubahan pribadi, dan interaksi sosial.

Dari sekian model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran pendidikan IPS di atas, menurut hemat penulis, model pembelajaran yang perlu dipakai dalam implementasi kurikulum IPS adalah model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas anak. Hal ini perlu digarisbawahi dan ditindaklanjuti mengingat kemampuan ini sangat esensial bagi kehidupan pada saat ini dan di masa mendatang, namun masih sulit diwujudkan dalam kegiatan sehari-hari.

Dalam salah satu butir dari misi bangsa Indonesia sebagaimana dinyatakan dalam GBHN 1999 adalah :

Perwujudan sistem dan iklim pendidikan yang demokratis dan bermutu guna memperteguh akhlak mulia, kreatif, inovatif, berwawasan kebangsaan, cerdas, sehat, berdisiplin dan bertanggung jawab, berketrampilan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengembangkan kualitas manusia Indonesia

Dalam kenyataannya, hal ini masih sulit diperoleh bukti yang signifikan manakala pihak sekolah telah mampu mengembangkan kemampuan tersebut secara optimal. Habibie (Ruindungan, 1996: 8) dalam hasil pengamatannya mengatakan bahwa sistem pendidikan kita belum memberi ruang yang lebih luas bagi pengembangan kemampuan kreatif, khususnya kreativitas berpikir anak. Munandar (1992: xiv) mengatakan bahwa pihak sekolah belum atau kurang merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.

Gejala di atas terjadi pula dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS, baik dilihat dari makna kreativitas sebagai *produk, proses, pribadi*, maupun *press*. Sanusi (1998: 223-226) mengatakan bahwa transfer informasi dalam pengajaran IPS hanya mencapai tujuan kognitif yang "mengulit bawang" dan

ketinggalan jaman. Hasil belajar IPS di sekolah hanya mempunyai relevansi dengan tujuan kurikuler formal yang terbatas dan tak memiliki relevansi yang berarti dengan kehidupan masyarakat yang nyata, bahkan terkesan membosankan dan tak disenangi siswa. Dalam proses pembelajaran belum terjadi adanya transfer konsep dan budaya berpikir cerdas, kritis, kreatif, dan sistematis, dan lain-lain.


Ini berarti bahwa hasil belajar IPS yang diperoleh siswa belum menunjukkan atau mencerminkan produk atau ciri-ciri pribadi kreatif, yang menurut Munandar (1999: 27) bahwa pribadi kreatif harus memiliki kelenturan, toleransi terhadap ketaksamaan, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan, dan pengambilan resiko yang moderat. Hasil belajar IPS masih dalam kriteria berpikir konvergen.

Proses belajar mengajar yang diupayakan guru belum menunjukkan sebagai suatu proses pengembangan kreativitas siswa. Proses belajar mengajar IPS di sekolah dasar masih sebatas sebagai proses *transfer of knowledge*, bersifat verbalistik, dan hanya bertumpu pada kepentingan guru daripada kebutuhan siswa. Hidayanto (1998: 8) mensinyalir adanya kecenderungan di kalangan guru IPS dalam memilih dan menggunakan metode mengajar bersifat spekulatif, yang berakibat kegiatan pembelajaran kurang menarik, tak menantang, dan sulit mencapai target. Temuan ini diperkuat oleh hasil pengamatan Widihastrini (1999: 4), di mana kondisi pembelajaran IPS di sekolah cenderung berpusat pada guru, siswa hanya menjadi objek pembelajaran, yang tak mendorong potensi diri

siswa dalam pembelajaran. Pola pembelajaran yang demikian, pada dasarnya, belum sesuai dengan tujuan dan misi yang diemban pendidikan IPS.

Dilihat dari sudut pandangan kreativitas sebagai *press*, yang menekankan dimensi dorongan atau lingkungan pendukung atau pendorong terwujudnya kreativitas menunjukkan bahwa kondisi atau lingkungan kegiatan pembelajaran IPS di sekolah dasar belum mendukung dan bahkan ada kecenderungan menghambat terhadap pengembangan kreativitas siswa. Hasil penelitian Palembang (1997: 117) menyimpulkan bahwa masih banyak guru IPS di sekolah dasar yang memberikan penjelasan secara berulang-ulang dan sangat membosankan. Hal ini dipertegas oleh temuan penelitian tesis Solihatin (1997: 117), yang antara lain menyimpulkan bahwa kemampuan dan kemauan guru IPS kurang mendukung dalam pelaksanaan dialog kreatif.

Persoalan-persoalan di atas sangatlah sulit dipecahkan dengan segera. Sebaliknya, membiarkan persoalan-persoalan tersebut berlarut-larut tanpa ada penyelesaian merupakan tindakan tak bijaksana. Oleh karena itu untuk mengatasi persoalan-persoalan tersebut, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah melakukan pengkajian secara mendalam terhadap persoalan-persoalan tersebut berdasarkan rujukan filosofis atau teori yang valid dan penelitian (Sanusi, 1998). Secara operasional, penulis sependapat dengan pernyataan Hidayanto (1998: 6) bahwa untuk meningkatkan relevansi hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran perlu dilakukan kajian terhadap struktur isi materi kurikulum dan perbaikan metode atau strategi pembelajarannya.



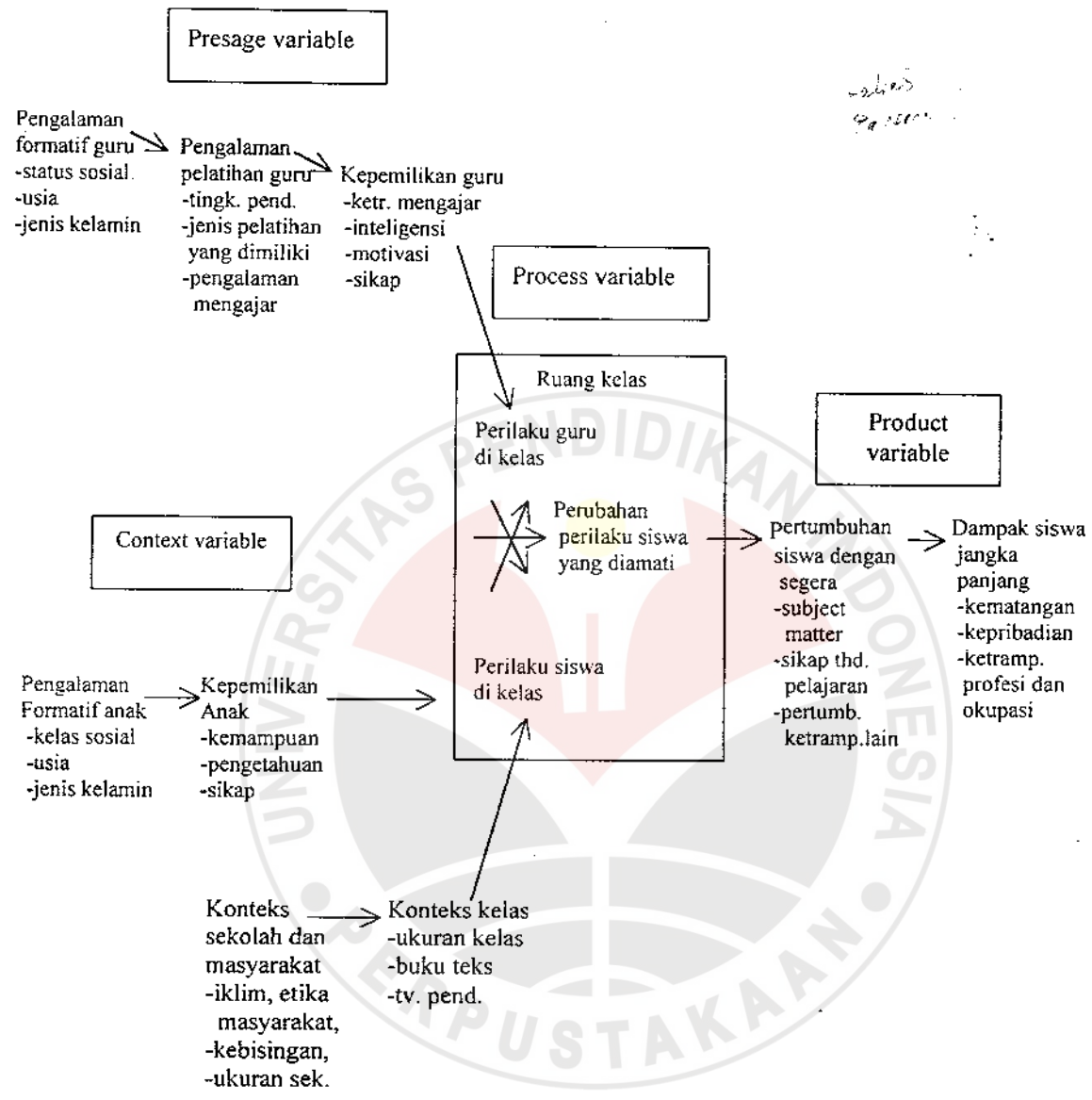
Bertolak dari pemikiran di atas, penelitian ini mencoba melakukan penelitian dan pengembangan model pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa, terutama aspek kemampuan berpikir kreatif. Secara khusus, penelitian ini bukan sekedar melakukan eksperimen dan uji coba semata-mata, akan tetapi melakukan penelitian dan pengembangan terhadap model pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa.

B. Perumusan dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, persoalan pokok dalam penelitian ini adalah mutu implementasi kurikulum pendidikan IPS yang belum mampu mengembangkan kreativitas siswa, terutama dalam aspek kemampuan berpikir kreatif. Persoalan ini diperkirakan menjadi semakin kompleks manakala dikaitkan dengan masih sedikitnya usaha-usaha pengembangan kreativitas siswa melalui rekayasa atau pengembangan model pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi persoalan tersebut perlu dikaji model-model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam implementasi kurikulum di kelas, misalnya model pembelajaran sinektik. Asumsi yang digunakan adalah mutu implementasi kurikulum merupakan faktor determinan terhadap mutu hasil belajar siswa.

Apakah model-model pembelajaran tersebut bisa diterapkan dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS di sekolah dasar? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah memosisikan model pembelajaran tersebut dalam konteks variabel-variabel pembentuk kegiatan pembelajaran berdasarkan paradigma tertentu. Dengan mengikuti pemetakan variabel yang

dikemukakan Dunkin dan Biddle (1975) diperoleh gambaran kedudukan model pembelajaran bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konteks variabel-variabel pembentuk kegiatan pembelajaran sebagai berikut.



Bagan 1.1 Variabel-variabel pembentuk proses pembelajaran (Adaptasi dari Dunkin dan Biddle, 1975)



Berdasarkan bagan 1.1 di atas dapat dikatakan bahwa ada empat variabel yang sangat menentukan terhadap mutu kegiatan pembelajaran, yaitu *presage variable*, *context variable*, *process variable*, dan *product variable*. Keempat variabel tersebut diharapkan bisa saling mengait dan mendukung terhadap efektivitas proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, keempat variabel tersebut dipakai sebagai variabel penelitian ini.

Presage variables atau variabel latar belakang menggambarkan sejumlah pengalaman yang dimiliki guru, yang berupa pengalaman formatif, pengalaman pelatihan, dan pengalaman properti. Variabel ini memiliki kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran, terutama mutu kinerja guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Sukmadinata (1988) mengatakan bahwa keberadaan guru dalam proses pendidikan dan pengajaran tetap penting, tidak dapat ditiadakan atau diganti dengan yang lainnya.

Context variables berkaitan dengan berbagai kondisi, yang berupa kondisi siswa, sekolah, dan masyarakat. Variabel ini perlu diperhitungkan karena pengembangan kreativitas siswa menjadi lebih efektif manakala kondisi-kondisi tersebut mendukungnya. Munandar (1999: 28) mengatakan bahwa pengembangan kreativitas anak perlu memperhatikan kondisi-kondisi yang bisa merangsang dan menghambat proses pengembangan kreativitas siswa.

Process variables sebagai kegiatan nyata dari kegiatan pembelajaran yang diupayakan guru dan siswa. Dalam kegiatan ini terjadi proses perubahan perilaku siswa yang teramati sebagai akibat interaksi antara guru dengan siswa. Di sini, model-model pembelajaran yang diupayakan melalui aktivitas-aktivitas metaparik

(analogi langsung dan analogi personal) sangat dibutuhkan guna mengefektifkan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih bermakna, terutama dalam kaitannya dengan pengembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, siswa diharapkan terbiasa berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran (Joyce dan Weil, 1992: 220).

Product variables berkenaan dengan perolehan belajar siswa, yang dapat dilihat segera ataupun dalam jangka panjang. Reigeluth (1983: 20) menempatkan variabel ini sebagai indikator bagi efektivitas dan efisiensi suatu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, manakala model pembelajaran ini diimplementasikan dengan sungguh-sungguh, dimungkinkan mutu perolehan belajar siswa semakin meningkat, terutama dalam dimensi kreativitas siswa.

Berdasarkan paparan di atas, secara khusus penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran sinektik yang akan dipakai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam implementasi kurikulum IPS di Sekolah Dasar. Model pembelajaran sinektik bertujuan mengembangkan kreativitas siswa melalui aktivitas metaporik (analogi langsung dan analogi personal) diharapkan mampu mendorong siswa terlibat aktif dalam tindakan kreatif tatkala implementasi kurikulum di kelas. Joyce dan Weil (1992: 220) mengatakan "Through the metaphoric activity of the synectics model, creativity becomes a conscious process". Metaporik-metaporik tersebut diharapkan dapat menciptakan suatu kaitan aspek-aspek yang sama, membandingkan satu obyek atau gagasan dengan obyek atau gagasan yang lain dengan menggunakan obyek pengganti.

Hasil penelitian Mulyadiprana (1997: 86) membuktikan bahwa model sinektik dapat diterapkan dalam pelajaran bahasa Indonesia dan berdasarkan unsur-unsur kreativitas (fluency, flexibility, originality, dan elaboration) menunjukkan ada perkembangan yang signifikan. Gordon (Joyce dan Weil, 1992: 236) mengatakan "Synectics is applied, however, not only to development of general creativity but also to the development of creative responses over a variety of subject matter domains".

Pada dasarnya, model pembelajaran sinektik ini dapat diterapkan pada semua kurikulum di sekolah, baik secara perseorangan maupun kelompok. Oleh karena itu, jika model ini diterapkan dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS di sekolah dasar adalah sangat memungkinkan. Joyce dan Weil (1992: 235) mengatakan "synectics strategies using metaphoric activity are designed, then, to provide a structure through which persons can free themselves to develop imagination and insight into everyday activities".

Mengapa model pembelajaran sinektik dipandang cocok diterapkan dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS ? *Pertama*, sesuai dengan ciri, fungsi, dan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar, apabila model pembelajaran sinektik ini diterapkan dengan sungguh-sungguh sangat membantu guru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran pendidikan IPS secara optimal, terutama kemampuan berpikir kreatif karena tujuan diterapkannya model pembelajaran sinektik adalah ingin meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa melalui aktivitas metaporik.

Kedua, mengacu rekomendasi National Council for the Social Studies (1981), di mana penyajian IPS di sekolah hendaknya bersifat *meaningful, integrated, value based, challenging*, dan *active* maka model pembelajaran sinektik dipandang mampu mencapai target tersebut melalui pengembangan analogi personal, analogi langsung, dan konflik kempaan.

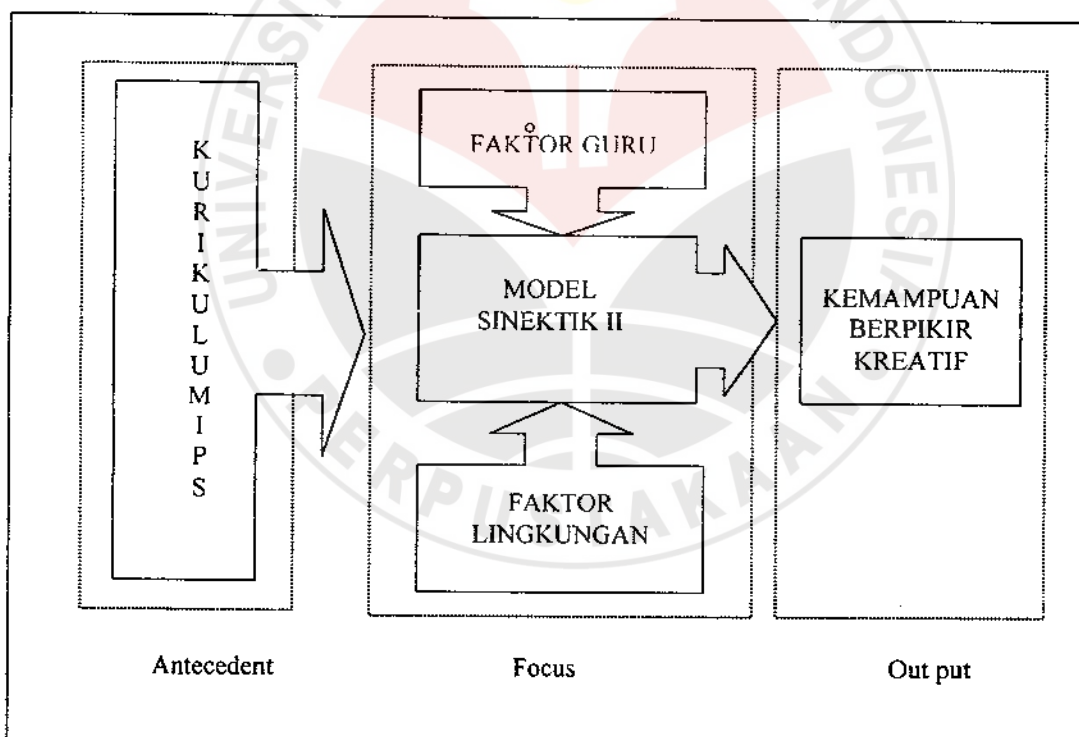
Ketiga, berkaitan dengan komposisi isi pelajaran IPS yang dikemukakan Dimiyati (1989: 96), di mana 50% untuk fakta, 20% untuk konsep, dan sisanya untuk tipe-tipe pembelajaran lainnya, apabila materi tersebut disajikan dengan menggunakan model pembelajaran sinektik dimungkinkan terwujudnya kegiatan pembelajaran yang menarik karena siswa diberi kesempatan terlibat secara aktif dalam memperoleh pengalaman nyata di lapangan.

Ada dua strategi dari model pembelajaran sinektik. Strategi pertama seringkali disebut sebagai strategi untuk menciptakan sesuatu yang baru. Strategi ini dirancang secara khusus untuk membuat sesuatu yang lazim menjadi asing (*make the familiar strange*), membantu siswa memahami problem, ide-ide, atau produk baru sehingga kemampuan kreativitasnya semakin meningkat. Analogi-analogi digunakan untuk membentuk jarak konseptual.

Strategi kedua seringkali disebut sebagai strategi membuat sesuatu yang tak lazim menjadi lebih dikenal (*making the strange familiar*), yaitu meningkatkan pemahaman dan internalisasi siswa terhadap hal-hal baru dan yang dirasakan sulit. Dalam hal ini, analogi-analogi digunakan untuk melakukan analisis terhadap masalah tersebut dan bukan untuk menciptakan jarak konseptual.

Berdasarkan atas kedua strategi di atas, dalam penelitian ini dipilih strategi kedua. Alasannya, strategi ini memiliki tujuan membantu siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial secara komprehensif dan mendalam, yang sesungguhnya, merupakan aspek penting dari kemampuan berpikir kreatif. Dengan begitu, strategi kedua ini diperkirakan akan lebih cocok dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang menekankan kemampuan pemecahan masalah-masalah sosial secara komprehensif dan mendalam. Joyce dan Weil (1992: 235) mengatakan "The objectives of strategy two is to break set and conceptualize the problem in a new way in order to suggest fresh approaches to it".

Selanjutnya, berdasarkan pembatasan masalah di atas maka kerangka penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1.2
Kerangka penelitian

Berdasarkan bagan 1.2 di atas, dapat dikatakan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS dapat ditempuh melalui pengembangan model pembelajaran sinektik dengan strategi kedua, yaitu strategi membuat sesuatu yang tak lazim menjadi semakin dikenal dalam rangka membantu siswa memecahkan persoalan sosial dalam kehidupan nyata di masyarakat secara analitik dan mendalam. Selanjutnya, agar implementasi model pembelajaran ini berlangsung secara efektif sangat dibutuhkan adanya guru yang bermutu dan lingkungan yang mendukung.

C. Definisi Operasional

Setidaknya ada dua konsep dalam topik penelitian ini yang perlu dijelaskan secara operasional, yaitu;

1. Kreativitas

Kreativitas didefinisikan para ahli secara beragam sesuai dengan sudut pandangnya masing-masing. Pada umumnya, pengertian kreativitas selalu berkaitan dengan salah satu dari empat *P* (pribadi, proses, produk, dan press) atau kombinasinya (Munandar, 1999: 26). Pribadi kreatif selalu melibatkan dari dalam proses kreatif dan dengan dorongan (press) dari lingkungan akan menghasilkan suatu produk kreatif.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan kreativitas atau berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh pribadi kreatif, yang berupa kemampuan atau kesanggupan seseorang dalam memecahkan masalah atau menciptakan suatu gagasan baru secara lancar, luwes, orisinal, dan terinci.

- Berpikir lancar adalah kesanggupan seseorang untuk menghasilkan sejumlah gagasan baru, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- Berpikir luwes adalah kesanggupan seseorang untuk menghasilkan gagasan atau jawaban secara beragam, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.
- Berpikir orisinal adalah kesanggupan seseorang menemukan gagasan yang tak lazim, unik, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- Berpikir terinci adalah kemampuan seseorang untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan baru dan menambah atau memerinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

2. Model Pembelajaran Sinektik

Model pembelajaran sinektik merupakan suatu model pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa. Gordon (Starko, 1995: 221) menyatakan "Synectics is an original word coined to mean the joining together of different and apparently irrelevant elements". Model pembelajaran sinektik adalah suatu pola pembelajaran yang dirancang guru secara khusus untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui aktivitas-aktivitas metaporik (analogi) dalam rangka memperoleh suatu gagasan baru. Aktivitas-aktivitas metaporik ini bisa berupa mengaitkan unsur-unsur yang berbeda atau mengaitkan unsur-unsur yang tampaknya tak relevan dengan materi yang sedang dibahas.

Model pembelajaran sinektik terdiri atas dua bagian yaitu desain dan implementasi. Desain model berupa preskripsi tentang aspek-aspek tujuan, materi, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi yang akan diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi model berupa langkah-langkah implementasi kegiatan pembelajaran di kelas.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan dan pembatasan masalah di atas, kemudian dikemukakan rumusan permasalahan penelitian, sebagai berikut;

1. Bagaimanakah kondisi yang ada dari pelaksanaan pembelajaran yang mengarah pada pengembangan kreativitas dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS di sekolah, dilihat dari kemampuan dasar dan kinerja guru, kreativitas siswa, fasilitas pembelajaran, tujuan, isi, dan proses pembelajaran pendidikan IPS yang terkait dengan pengembangan kreativitas siswa ?
2. Model pembelajaran yang bagaimana yang cocok dikembangkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS, dilihat dari;
 - a. Model desain pembelajarannya ?
 - b. Model implementasi pembelajarannya ?
 - c. Kesesuaian desainnya dengan kaidah-kaidah pembelajaran ?
 - d. Kelayakan implementasinya oleh guru dengan sarana pendukung yang tersedia di sekolah ?
 - e. Keampuhannya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa ?

E. Spesifikasi Model Pengembangan

Model pembelajaran sinektik yang dikembangkan Gordon dapat dipakai guru untuk mengembangkan kreativitas anak, baik secara perseorangan maupun kelompok melalui aktivitas metaporik. Model pembelajaran sinektik sangat menekankan terhadap pembentukan kreativitas sebagai suatu proses yang sadar, dalam arti bagaimana anak terbiasa berperilaku kreatif setiap hari di sekolah.

Gordon (Joyce dan Weil, 1992: 219) mengajukan empat pandangan sebagai acuan dalam mengembangkan model pembelajaran sinektik, yaitu; (1) kreativitas merupakan aktivitas keseharian yang penting, (2) proses kreatif bukanlah merupakan sesuatu yang misterius, (3) invensi kreatif adalah sama dalam semua bidang, dan (4) invensi individual dan kelompok memiliki makna yang sama. Adapun asumsi-asumsi yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan model ini berasal dari asumsi-asumsi psikologi kreativitas, yang meliputi; (1) untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dapat ditempuh melalui pengembangan proses kreatif menuju suatu kesadaran dan pengembangan alat-alat bantu yang secara eksplisit mendukung kreativitas, (2) komponen emosional lebih penting daripada intelektual, yang tak rasional lebih penting daripada yang rasional, dan (3) untuk meningkatkan peluang keberhasilan dalam memecahkan suatu masalah harus terlebih dahulu memahami komponen emosional dan irrasional.

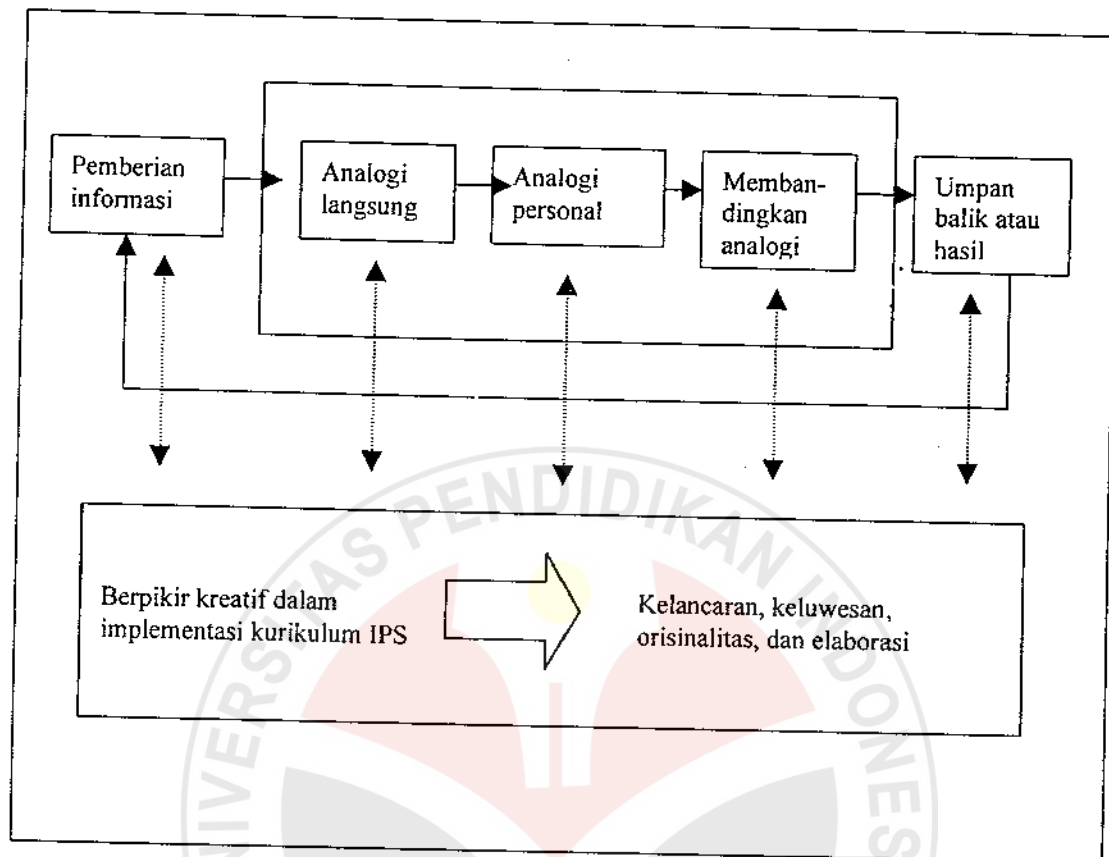
Sebagaimana telah dinyatakan pada uraian sebelumnya, bahwa model pembelajaran sinektik yang dipakai dalam penelitian ini adalah model pembelajaran sinektik strategi kedua, dengan langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

TAHAP PERTAMA: INPUT SUBSTANTIF	TAHAP KEDUA: ANALOGI LANGSUNG
Guru memberi informasi tentang topik baru	Guru mengajukan analogi langsung dan menyuruh siswa mendeskripsikan analogi tersebut
TAHAP KETIGA: ANALOGI PERSONAL	TAHAP KEEMPAT: MEMBANDINGKAN ANALOGI
Guru menyuruh siswa membuat analogi personal	Siswa mengidentifikasi dan menerangkan aspek-aspek yang sama di antara materi yang baru dan analogi langsung
TAHAP KELIMA: MENJELASKAN BERBAGAI PERBEDAAN	TAHAP KEENAM: EKSPLORASI
Siswa menjelaskan analogi-analogi yang tak sesuai	Siswa menjelajah kembali topik semula menurut bahasanya sendiri
TAHAP KETUJUH: Memunculkan analogi	
Siswa memberikan analoginya sendiri dan Menjelaskan mana yang sama atau berbeda	

Bagan 1.3
Langkah-langkah pembelajaran sinektik

Dalam bagan 1.3 di atas, ada tujuh langkah dalam implementasi model pembelajaran sinektik strategi II. Langkah pertama, menerangkan topik baru dengan cara memberi informasi kepada siswa. Langkah kedua, memberikan atau mengajukan analogi langsung. Langkah ketiga, siswa diminta melakukan analogi persona. Langkah keempat, siswa mengidentifikasi dan menerangkan butir-butir yang serupa antara analogi dengan materi semula. Langkah kelima, siswa menerangkan perbedaan di antara materi semula dengan yang dianalogikan. Langkah keenam dan ketujuh, siswa diminta untuk menganalisis analogi-analogi yang mereka ajukan.

Adapun model pembelajaran sinektik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bagan 1.4 berikut ini.



Bagan 1.4
Pengembangan model pembelajaran sinektik

F. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu model pembelajaran bagi pengembangan kreativitas siswa dalam pendidikan IPS di sekolah dasar.



2. Tujuan Khusus

Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui profil implementasi kurikulum pendidikan IPS di sekolah dasar, yang mengarah pada pembelajaran pengembangan kreativitas siswa.
2. Menghasilkan suatu model pembelajaran yang cocok bagi pengembangan kreativitas siswa dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS, dilihat dari; kesesuaian desainnya dengan kaidah-kaidah pembelajaran, keterlaksanaan atau kelayakan implementasinya oleh guru dengan sarana pendukung yang tersedia, dan kemampuannya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Mengetahui dampak dari penerapan model pembelajaran bagi pengembangan kreativitas siswa dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS, khususnya yang berkaitan dengan upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teori, hasil penelitian ini diharapkan minimal menemukan prinsip-prinsip atau bahkan hingga menemukan dalil-dalil atau kaidah-kaidah mengenai penerapan model pembelajaran bagi pengembangan kreativitas siswa melalui kajian mata pelajaran IPS, terutama yang berkaitan dengan pengembangan berpikir kreatif siswa. Hal ini semakin urgen bagi keperluan kajian teoretis manakala dikaitkan dengan masih jarangnyanya bahan referensi yang membahas tentang penerapan model pembelajaran bagi pengembangan kreativitas dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi kepada beberapa pihak:

1. Pihak pengambil kebijakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan mutu pembelajaran pendidikan IPS pada jenjang pendidikan dasar.
2. Pihak sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang semakin menarik, bermakna, dan bermanfaat bagi siswa.
3. Pihak siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa, terutama kemampuan berpikir kreatif.

