

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Model Sinektik**

Dalam kehidupan saat ini banyak sekali dituntut banyak perubahan yang terjadi sangat cepat, sehingga menimbulkan banyak masalah. Pemecahan masalah membutuhkan kreativitas. Dalam belajar sinektik siswa dilatih terampil dan kreatif memecahkan masalah.

Kebutuhan akan kreatifitas dalam penyelenggaraan pendidikan ini merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Setiap individu dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan. Pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya ada pada setiap manusia terlebih pada mereka yang memiliki kemampuan dan kecerdasan.

Menurut William J.J. Gordon sinektik (dalam buku Bruce Joyce, Marsha Weil, Dan Emily Calhoun, *Models Of Teaching*) adalah untuk mengembangkan kelompok-kelompok kreativitas yang dilatih untuk bekerja sama yang berfungsi sebagai pemecah masalah atau orang-orang yang mengembangkan produk atau fikiran elemen utama dalam sinektik adalah penggunaan analogi dalam latihan sinektik, siswa bermain dengan analogi sampai mereka santai dan mulai menikmati, membuat semakin banyak perbandingan yang dilakukan oleh siswa-siswa kemudian siswa menggunakan analogi untuk menyelesaikan masalah atau gagasan.<sup>1</sup> Menurut William Gordon 1961 (dalam buku Miftahul Huda) bahwa model sinektik dikembangkan dari beberapa asumsi tentang kreativitas. Asumsi pertama, dengan membawa proses kreatif menuju kesadaran dan dengan mengembangkan bantuan-bantuan menuju kreativitas, kita dapat secara langsung meningkatkan kapasitas kreatif secara individu maupun kelompok. Asumsi yang

---

<sup>1</sup> Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun, *Models Of Teaching* (Ninth Edition), (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 249

kedua adalah bahwa komponen emosional lebih penting dari pada intelektual, irasional lebih penting dari pada rasional.<sup>2</sup>

Model sinektik merupakan suatu pendekatan yang menarik dalam upaya meningkatkan kreatifitas. Model sinektik ini, berorientasi pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan pengembangan kreatifitas siswa. Dengan demikian, para siswa akan tersadar bahwa terdapat beragam persepsi dari masing-masing individu sehingga dapat saling menghargai satu sama lain dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan atau gagasan.

### **B. Tahapan-Tahapan dalam Model Sinektik**

Tahapan dalam model sinektik ini guna untuk membangun pemikiran pemikiran siswa yang lebih kreatif menuju kesadaran dan mengembangkan secara nyata baik individu maupun kelompok. selain itu juga penerapan model pembelajaran sinektik pada mata pelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tentang mata pelajaran tersebut.

Gordon (1961) menggagas sinektik dalam empat gagasan yang menantang pandangan konvensional tentang kreativitas. Pertama, kreativitas penting dalam kegiatan sehari-hari. Kedua, proses kreatif sama sekali tidak misterius. Proses kreatif dapat dideskripsikan dan ditingkatkan melalui pelatihan. Ketiga, penemuan kreatif serupa pada semua bidang seni, ilmu pengetahuan, rekayasa dan dicirikan oleh proses-proses intelektual. Ke empat, bahwa penemuan individu dan kelompok (pemikiran kreatif) adalah sangat mirip. Individu dan kelompok menghasilkan gagasan dan produk dengan gaya yang sangat mirip.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), 3.

<sup>3</sup> Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun, *Models Of Teaching* (Ninth Edition), (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 255-256.

Lima tahapan model pembelajaran sinektik yang dapat dijadikan acuan guru dan siswa saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu input, penggabungan, analogi personal, eksplorasi, dan analogi baru<sup>4</sup>:

- a. Tahap input yakni mengkomunikasikan topik atau materi pembelajaran. Tahap ini sangat menunjang pada keberhasilan siswa terutama saat memperoleh materi.
- b. Tahap penggabungan proses analogi langsung, perbandingan dan penjelasan perbedaan. Tahap ini diawali dengan meminta siswa mengajukan pendapat tentang materi yang sedang dibahas.
- c. Tahap analogi personal. Pada tahap ini siswa diminta berperan diri menjadi suatu objek sesuai dengan materi yang dibahas.
- d. Tahap eksplorasi. Dalam tahap ini guru meminta siswa untuk menjelajahi kembali atau menjelaskan kembali topic atau materi yang dibahas sebelumnya dengan menggunakan bahasa sendiri.
- e. Tahap kelima adalah memunculkan analogi baru. Tahap ini siswa diharapkan dapat mengajukan analogi langsung yang telah dikuasainya dan mampu menjelaskan persamaan dan perbedaannya. Tujuan dari kegiatan ini untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa.

### **C. Teknik dalam Model Sinektik**

Teknik sinektik merupakan cara yang menyenangkan untuk melibatkan siswa dalam diskusi yang imajinatif dan menghasilkan strategi pemecahan masalah yang tidak lazim tetapi dapat dilaksanakan.

---

<sup>4</sup> Rofiatul Hosna, *Pengembangan Model Pembelajaran Sinektik Di Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. XXVIII, No. 2, (2013/1434), 242-243.

Setiap topik dari bidang studi dapat dibahas dalam kelompok diskusi kecil atau besar, melalui sinektik siswa dapat belajar strategi yang memaksa untuk memecahkan masalah.

Teknik Sinektik dikembangkan oleh William J.J. Gordon, merupakan teknik berpikir kreatif yang menggunakan analogi dan kiasan untuk membantu pemikir menganalisis masalah dan mengembangkan berbagai sudut tinjau. Ada tiga jenis analogi yang digunakan dalam sinektik yaitu analogi fantasi, analogi langsung dan analogi pribadi. Biasanya yang paling umum digunakan yaitu analogi fantasi.<sup>5</sup>

- a. Analogi fantasi yaitu siswa mencari pemecahan yang ideal untuk suatu masalah, termasuk solusi yang aneh atau tidak lazim.
- b. Analogi langsung yaitu siswa diminta untuk menemukan situasi masalah sejajar dalam situasi kehidupan nyata. Pembeda dari analogi fantasi dan analogi langsung yaitu bahwa analogi fantasi dapat seluruhnya bersifat fiktif, sedangkan pada analogi langsung masalahnya dikaitkan dengan kehidupan nyata.
- c. Analogi pribadi yaitu siswa menempatkan dirinya dalam peran masalah itu sendiri.

#### **D. Kelebihan dan Kekurangan Model Sinektik**

Kelebihan- kelebihan model sinektik dalam pembelajaran yaitu diantaranya:

1. Model ini bermanfaat untuk mengembangkan pengertian baru pada diri siswa tentang suatu masalah, sehingga dia sadar bagaimana bertingkah laku dalam situasi tertentu.

---

<sup>5</sup> Utami Munandar, *Penembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT. Rinika Cipta, 2012), 200

2. Dapat mengembangkan kejelasan pengertian dan internalisasi pada diri siswa tentang materi baru.
3. Dapat mengembangkan berpikir kreatif, baik pada diri siswa maupun guru.
4. Model ini dilaksanakan dalam suasana kebebasan intelektual dan kesamaan martabat antara siswa.
5. Model ini membantu siswa menemukan cara berfikir baru dalam memecahkan suatu masalah.

Kekurangan model sinektik dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Sulit dilakukan oleh guru dan siswa yang sudah terbiasa menggunakan cara lama yang menekankan pada penyampaian informasi.
2. Model ini menitikberatkan pada berpikir reflektif dan imajinatif dalam situasi tertentu, maka kemungkinan besar siswa kurang menguasai fakta-fakta dan prosedur pelaksanaan atau keterampilan.
3. Kurang memadainya sarana dan prasarana pendidikan di Sekolah.<sup>6</sup>

#### **E. Media Audio Visual**

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Umami Mutmainnah, Penerapan Model Sinektik Terhadap Kreatifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah Ii Palembang, (jurnal ilmiah PGMI), vol. II, no.1, januari 2016, 72

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual. Dengan menggunakan media audio visual maka penyajian isi tema pembelajaran kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru.<sup>7</sup>

Selain itu guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, peran guru bisa beralih sebagai fasilitator belajar yaitu memberi kemudahan bagi anak untuk belajar.

Penggunaan media audio visual untuk menarik dan memotivasi siswa dalam mempelajari materi serta dapat mengembangkan keterampilan siswa. Media audio visual dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran mulai dari pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan materi pembahasan sampai kepada evaluasi hasil belajar, media audio visual sangat mendukung sistem pembelajaran tuntas, siswa yang belajarnya lambat dapat memutar kembali dan mengulangi bagian-bagian yang belum dikuasainya.<sup>8</sup>

## **F. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif dan psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu juga hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana,

---

<sup>7</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Luxima Metro Media,2014),68.

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2011),14.

yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki, dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal, bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.<sup>9</sup>

Hasil belajar merupakan kemampuan belajar anak yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada anak dalam proses belajar.

Menurut Bloom (dalam buku Agus Suprijono *Cooperative Learning* Edisi Revisi) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine* dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 5.

<sup>10</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning teori & Aplikasi Paikem Edisi Revisi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 6-7.

## **G. Pengukuran Hasil Belajar**

Untuk mengukur prestasi belajar siswa, dapat dilakukan dengan alat-alat penilaian hasil belajar antara lain tes uraian dan tes objektif.<sup>11</sup>

### 1. Tes uraian

Merupakan alat penilaian hasil belajar yang paling tua. Secara umum tes uraian ini adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan dan bentuk lainnya yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri.

### 2. Tes objektif

Soal-soal bentuk objektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar. Soal-soal bentuk objektif ini dikenal ada beberapa bentuk yaitu jawaban singkat, benar atau salah, menjodohkan, dan pilihan ganda.

## **H. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Telah dikatakan hasil belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor.

Adapun faktor-faktor itu dapat dibedakan menjadi dua golongan:

1. Faktor individu, diantaranya faktor kematangan atau pertumbuhan, faktor kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
2. Faktor sosial, diantaranya faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan

---

<sup>11</sup> Sumiati dan Arsa, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2012), 41.



dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.<sup>12</sup>

## **I. Materi Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Ekonomi**

Dalam kehidupan dan kegiatan ekonomi sehari-hari, kita tidak dapat lepas dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiganya saling berkaitan dan berkesinambungan.

#### **a. Kegiatan Produksi.**

Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang melakukan produksi disebut produsen. Yang termasuk kegiatan produksi, antara lain periklanan, industri, dan kerajinan. Contoh jenis produksi hasil dari olahan teknologi adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis produk makanan, misalnya tahu, tempe, tape, selai, trasi dan lain-lain.
- 2) Jenis produk minuman seperti serbat, sirup, teh, minuman ringan dan lain-lain. Jenis produk keperluan sehari-hari, misalnya obat-obatan, minyak rambut, sabun, dan lainlain.

#### **b. Kegiatan Distribusi**

Distribusi adalah penyebaran hasil produksi ke konsumen. Produk yang dihasilkan produsen disalurkan ke pemakai atau konsumen melalui perantara. Perantara atau orang yang menyalurkan hasil produksi ke konsumen disebut distributor. Agar proses distribusi lancar perlu adanya distributor.

---

<sup>12</sup> Ngalim Purwanto, *psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2011),102.

### c. Kegiatan Konsumsi

Konsumsi adalah kegiatan memakai atau menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan, baik berupa barang maupun jasa. Konsumen adalah orang yang memakai hasil produksi. Contoh kegiatan konsumsi, antara lain kegiatan menghabiskan makanan dan kegiatan menggunakan kendaraan.

## **2. Jenis dan Bentuk Usaha Bidang Ekonomi**

Untuk memenuhi segala kebutuhannya, manusia harus bekerja. Manusia bekerja sesuai dengan kondisi wilayah tempat tinggalnya, pendidikan maupun sesuai dengan bakat ketrampilannya. Kegiatan bekerja tersebut membentuk suatu usaha perekonomian yang berjalan di masyarakat.

### **a. Jenis-Jenis Usaha Bidang Ekonomi**

Jenis-jenis usaha perekonomian yang ada di masyarakat Indonesia beraneka ragam, di antaranya adalah pertanian, perdagangan, perikanan, peternakan, industri kerajinan, dan jasa.

#### 1) Pertanian

Hasil usaha pertanian adalah usaha yang menghasilkan bahan pangan. Di antaranya padi, jagung, kacang, kedelai, sagu, umbi-umbian, buah-buahan, dan sayur-sayuran. Tanaman ini mempunyai umur pendek (dapat dipanen tiga sampai enam bulan). Hasil pertanian yang berumur panjang adalah hasil perkebunan, seperti kelapa sawit, kopi, coklat, teh, dan sebagainya. Indonesia disebut sebagai negara agraris karena sebagian besar penduduknya bermatapencaharian sebagai petani. Usaha pertanian banyak terdapat di daerah pedesaan dan pegunungan. Orang yang bekerja dalam bidang pertanian atau orang

yang mengolah tanah dan bercocok tanam disebut petani. Petani dibedakan menurut jenis usahanya yang meliputi sebagai berikut:

- a) Petani sawah : mengolah sawah.
- b) Petani ladang : mengolah lahan kering.
- c) Petani perkebunan : mengolah lahan luas untuk tanaman perkebunan.
- d) Petani tambak : mengolah lahan untuk tambak.

## 2) Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan usaha yang menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Pedagang menjual barang ke konsumen. Pedagang disebut sebagai perantara. Jenis usaha perdagangan, di antaranya pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dan lain-lain. Menurut tempat usahanya, pedagang dibedakan menjadi sebagai berikut.

- a) Pedagang tetap, yaitu pedagang yang memiliki tempat yang tetap, misalnya berdagang di pasar, ruko (rumah toko), toko, warung atau mal/supermarket.
- b) Pedagang asongan, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berdagang dengan cara berkeliling.
- c) Pedagang kaki lima, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berpindahpindah tempatnya. Contohnya, pedagang di pinggir jalan raya atau trotoar.

## 3) Perikanan

Perikanan adalah kegiatan usaha dalam budidaya ikan. Budidaya ikan adalah kegiatan mengembangbiakkan ikan. Nelayan adalah orang yang mencari ikan di laut. Indonesia memiliki wilayah perairan yang

lebih luas daripada daratannya. Penduduk yang tinggal di sekitar pantai lebih banyak yang menjadi nelayan.

#### 4) Peternakan

Peternakan adalah kegiatan usaha dengan cara memelihara hewan dan mengambil hasilnya dengan cara dijual ke konsumen. Peternak adalah orang yang pekerjaannya memelihara hewan. Jenis-jenis usaha peternakan dibedakan menjadi sebagai berikut:

- a) Peternak hewan besar : memelihara sapi, kerbau, kuda, babi.
- b) Peternak hewan kecil : memelihara biri-biri, kambing, kelinci.
- c) Peternak ikan : memelihara lele, ikan mas, mujair, dan gurame.
- d) Peternak unggas : memelihara puyuh, ayam, itik, dan burung.

#### 5) Industri Kerajinan

Industri adalah kegiatan usaha bahan baku menjadi bahan jadi. Kerajinan adalah kegiatan membuat peralatan dari bahan seadanya. Industri lebih mengacu pada kegiatan usaha yang berskala besar (dalam jumlah besar). Kerajinan adalah usaha dalam jumlah kecil. Pengrajin adalah orang yang pekerjaannya membuat kerajinan. Barang kerajinan biasanya pengerjaannya secara perorangan (bukan perusahaan). Contoh industri, antara lain pembuatan sepatu, jaket, pakaian, tas, industri elektronik, dan otomotif (mesin mobil). Industri yang berskala besar memiliki tenaga kerja yang banyak dan biasanya disebut perusahaan. Contoh kerajinan, antara lain kerajinan perak (perhiasan), peralatan dapur/rumah tangga, kerajinan gerabah (tanah liat), dan kerajinan aksesoris, tas, tikar, dan sebagainya.

#### 6) Jasa

Jasa adalah kegiatan usaha dalam bentuk pelayanan terhadap konsumen. Contoh usaha jasa adalah perusahaan angkutan, perusahaan

asuransi, pengacara, dokter, bank, bengkel, warung internet, warung telekomunikasi (wartel), dan rental komputer.

### **b. Bentuk Usaha Menurut Pemiliknya**

Bentuk usaha dalam bidang masyarakat ada yang dikelola sendiri (milik perorangan) dan ada pula yang dikelola secara kelompok (milik bersama). Menurut pengelolaan dan kepemilikan usaha, bentuk usaha dibedakan menjadi dua, yaitu milik perorangan (perusahaan perorangan) dan milik bersama (perusahaan persekutuan). Perusahaan perorangan adalah usaha yang modalnya dimiliki satu orang dan kegiatan usahanya dijalankan sendiri oleh pemiliknya. Bentuk usaha ini banyak ditemukan karena sederhana, mudah cara pendiriannya, pajaknya ringan, dan modalnya sedikit. Perusahaan perseorangan, di antaranya adalah perusahaan sepatu (Cibaduyut), perusahaan perak (Kota Gede Yogyakarta), dan perusahaan batik (Solo). Perusahaan milik bersama dinamakan perusahaan persekutuan. Anggotanya terdiri atas beberapa orang yang bekerja sama untuk mendapatkan keuntungan. Setiap anggota bertanggung jawab atas kewajiban-kewajiban usaha persekutuannya. Usaha persekutuan terdiri atas sebagai berikut:

#### **1) Persekutuan Firma (Fa)**

Persekutuan firma adalah persekutuan antara dua orang atau lebih untuk menjalankan usaha bersama dengan satu nama dan semua anggota bertanggung jawab penuh atas usaha yang dijalankan. Pembagian keuntungan didasarkan atas perbandingan modal yang ditanamkan.

## 2) Persekutuan Komanditer (CV)

Persekutuan komanditer (CV) adalah persekutuan antara dua orang atau lebih untuk menjalankan usaha bersama. Seorang di antaranya sebagai sekutu aktif, sedangkan yang lainnya sebagai sekutu pasif komanditer (sekutu diam). Sekutu aktif bertanggung jawab penuh atas kelancaran usaha, sedangkan sekutu diam mempercayakan jalannya usaha pada sekutu aktif.

## 3) Perseroan Terbatas (PT)

Perseroan terbatas (PT) adalah suatu persekutuan untuk menjalankan usaha yang modalnya diperoleh dari penjualan saham yang nilai nominalnya sama besar. Orang yang membeli saham disebut pesero. Setiap pesero bertanggung jawab pada saham yang ditanamkan. Pemilik Perseroan Terbatas adalah pemegang saham.

## 4) Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

BUMN adalah usaha yang modalnya berasal dari negara yang bertujuan membangun ekonomi nasional. Pimpinan perusahaan adalah sebagai penentu kebijakan yang juga mengurus kekayaan perusahaan. Menurut Inpres No. 17/1967 dan UU No. 9 /1969 tanggal 1 Agustus 1969, ada tiga jenis BUMN yaitu sebagai berikut:

- a) Perusahaan Jawatan (Perjan). Perjan adalah perusahaan yang memberikan pelayanan kepada masyarakat, tidak semata-mata mencari keuntungan. Contohnya PJKA (Perusahaan Jawatan Kereta Api).
- b) Perusahaan Umum (Perum) Perum adalah perusahaan yang modalnya berasal dari negara. Selain melayani masyarakat, perum juga mencari keuntungan. Contohnya Perum DAMRI dan Perum Bulog.

c) Perusahaan perseroan (Persero) Persero adalah perusahaan negara terbatas yang mencari keuntungan, baik yang sahamnya sebagian atau seluruhnya dimiliki negara. Hal ini diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Dagang (Stbl.1847 No. 23). Sekarang perjan dan perum diubah menjadi persero (PT). PT modalnya berupa saham-saham. Jadi persero bukan hanya milik negara tapi juga swasta. Contoh Persero, antara lain PT Kereta Api Indonesia (dulu Perusahaan Jawatan Kereta Api), PT PLN, PT Indosat, PT Semen Cibinong, PT Taspen, dan PT Jasa Raharja. Dalam hal ini masyarakat boleh membeli saham melalui pasar modal. Persero yang demikian disebut PT Terbuka (Tbk). Contohnya PT Semen Gresik Tbk, PT Telkom Tbk, PT BNI Tbk, dan PT INDOSAT Tbk. Ada juga yang belum dijual sahamnya, yaitu PT PLN, PT POSINDO, dan PT GIA.

#### 5) Badan Usaha Swasta

Badan usaha swasta adalah badan usaha yang didirikan, dimiliki, dimodali, dan dikelola oleh satu atau beberapa orang, biasanya bergerak di bidang perdagangan industri, pertanian, ataupun jasa. Bentuk dari badan usaha swasta, di antaranya PT, firma, CV, dan perusahaan perorangan.

#### 6) Koperasi

Koperasi adalah badan usaha yang berdasarkan usaha bersama dan berasaskan kekeluargaan. Koperasi berasal dari kata *cooperation* yang artinya bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Berdasarkan UU Pokok Perkoperasian No.12/1967, koperasi

berasaskan kekeluargaan dan kegotongroyongan. Di samping itu, koperasi juga berfungsi sebagai berikut:

- a) Alat perjuangan ekonomi.
- b) Alat pendemokrasian ekonomi nasional.
- c) Salah satu urat nadi perekonomian Indonesia.
- d) Alat memperkokoh kedudukan bangsa.

Tujuan koperasi adalah menyejahterakan anggotanya. Koperasi sesuai dengan UUD 1945 Pasal 33 Ayat (1), yaitu *bentuk perekonomian yang disusun atas usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan*. Koperasi juga sesuai dengan UU No. 25/1992 tentang koperasi sebagai *gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas kekeluargaan*. Koperasi didirikan pertama kali oleh Drs. Moh. Hatta. Oleh karena itu, beliau mendapat sebutan sebagai *Bapak Koperasi Indonesia*. Landasan koperasi ada tiga, yaitu landasan idiil berupa Pancasila, landasan struktural berupa UUD1945, dan landasan mental berupa rasa karsa, rasa setia kawan, dan kesadaran berpribadi. Ciri koperasi adalah swakarsa, swadaya, dan swasembada. Manfaat koperasi di antaranya adalah anggota dapat memenuhi kebutuhannya dengan harga murah, pembayaran dapat diangsur, melayani peminjaman dengan jasa kecil terciptanya hubungan kekeluargaan. Menurut usahanya, koperasi dibedakan menjadi koperasi konsumsi, koperasi simpan pinjam, koperasi produksi, dan koperasi serba usaha.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Siti Syamsiah, Sri Utami R dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 Untuk SD/MI Kelas 5*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008),56-61.



## J. Studi Terdahulu

Sebagai bahan penguat penelitian tentang penggunaan model sinektik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penulis mengutip beberapa penelitian relevan antara lain :

1. Dalam skripsi yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Sinektik Pada SDN-2 Pahandut Palangka Raya Tahun Pelajaran 2013/2014*. Disusun oleh Riki Siswanto tahun 2013/2014. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa perbaikan hasil belajar IPS dengan menggunakan model sinektik berhasil dan melebihi ketuntasan secara klasikal.<sup>14</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan sebelumnya yaitu terletak pada penggunaan model sinektik yang diteliti pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan sebelumnya yaitu pada penelitian Riki Siswanto menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas IV SD (Sekolah Dasar). Sedangkan peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen di kelas V SD.

2. Dalam skripsi yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Mengarang Deskripsi Kelas IV Gugus IV Kecamatan Jembrana*. Disusun oleh Penelitian Ni Md. Jayanti M, Dsk. Putu Parmiti, I Nym. Jampel, tahun 2013. Berdasarkan hasil yang diperoleh

---

<sup>14</sup> Riki Siswanto, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Sinektik Pada SDN-2 Pahandut Palangka Raya Tahun Pelajaran 2013/2014*, diakses pada tanggal 20 Maret 2017.

menunjukkan bahwa model pembelajaran sinektik berbantuan media konkret lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar mengarang deskripsi dalam Bahasa Indonesia dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.<sup>15</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan sebelumnya yaitu terletak pada penggunaan model sinektik yang diteliti pada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode kuasi eksperimen. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan sebelumnya yaitu pada penelitian Ni Md. Jayanti M, Dsk. Putu Parmiti, I Nym. Jampel meneliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD (Sekolah Dasar). Sedangkan peneliti meneliti mata pelajaran IPS di kelas V SD.

## **K. Kerangka Berpikir**

Dalam setiap guru pasti menginginkan peserta didik mengikuti pembelajaran yang mudah diterima dan aktif. Tetapi pada kenyataannya siswa menjadi bosan dan jenuh dengan pembelajaran sehingga tidak mudah diingat. Hal ini dikarenakan peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran ini sangat membosankan. Disamping itu juga guru kurang memotivasi peserta didik baik itu secara psikologis kepada masing-masing peserta didik dalam hal pendekatan

---

<sup>15</sup> Ni Md. Jayanti M, Dsk. Putu Parmiti, I Nym. Jampel, *Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Mengarang Deskripsi Kelas IV Gugus IV Kecamatan Jembrana*, [ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD), diakses pada tanggal 10 Maret 2017.

serta pada saat membimbing peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Dengan ini, guru harus melakukan perubahan sehingga keaktifan, kreativitas dan hasil belajar peserta didik diharapkan meningkat dan menjadi lebih baik. Dengan melakukan perubahan model pembelajaran yang menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini dipilih model pembelajaran sinektik untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model sinektik siswa dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam berpikir sehingga siswa dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada. Selain itu juga model sinektik dapat mengembangkan sikap, dan pola berpikir yang bebas sehingga siswa akan menemukan hal-hal baru dalam berpikir . Dengan kondisi seperti ini, peserta didik akan lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan akan lebih mudah menerima pembelajaran yang telah ia pelajari sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat.

#### **L. Hipotesis**

Adapun hipotesis yang akan diuji berdasarkan latar belakang pada penelitian ini adalah ada tidaknya pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa yang akan menggunakan model sinektik berbantuan media audio visual.

Ho : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model sinektik berbantuan media audio visual.

Ha : Terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model sinektik berbantuan media audio visual.