

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Yulia Pramusinta¹, dan Farah Destria Rifanah²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia
Email : yuliapramusinta@unisla.ac.id

² Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia
Email : rifanah05@gmail.com

Submit : 17/11/2020 | Review : 02/12/2020 s.d 22/12/2020 | Publish : 08/04/2021

Abstract

To realize the creative Human resources could be done through education or structured learning by implementing the model of synectic learning which was an important demands. The model of learning had syntax that could stimulate the students' creativities. The research as one of method in examining the difference result of learning creativities between the synectic model and the conventional learning model. The research used experiment test. The sample collection used cluster random sampling about 2 classes learning of Indonesian Language, when the first was controll class that learned the conventional method and the other class was experiment class that learned the synectic learning model. And the research analysis used the independent sample t-test. The research showed that the were influences between synectic learning model toward the students' creativities about the Indonesian Language material.

Keywords: Effectiveness, Synectic Learning Model, Learning Creativities.

Pendahuluan

Sumber daya manusia yang berkembang sangat di butuhkan di Negara Indonesia sebagai penyumbang kesejahteraan bangsa pada umumnya dan juga dapat memberikan sumbangsih yang bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan

kesenian pada khususnya. Sudah tidak dipungkiri bahwa pebelajar kreatif menjadi solusi dalam pembangunan,

Ketika muncul tatanan dunia yang bersifat global banyak sekali ketrampilan yang dibutuhkan pada tatanan era abad 21 guna

memperbaiki perkembangan Pendidikan,¹ termasuklah didalamnya kreativitas.²

Pembelajaran yang masih terkesan satu arah, monoton, verbal dan bersifat hafalan merupakan kondisi pembelajaran yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini.³ Sehingga pendapat, ditakutkan hal tersebut akan membatasi kemampuan berkreatifitas anak bangsa yang kurang terapresiasikan. Penelitian Utami, Pendapat pengajar berkenaan dengan individu yang kreatif masih belum dapat ditemui di kebanyakan peserta didik yang ideal.⁴

Sebenarnya peran guru dapat berperang dalam memberikan contoh kreatifitas peserta didik salah satunya adalah sebagai pencipta suasana kelas yang kondusif dan nyaman dan hal ini dapat menjadi panutan kepada

peserta didik dalam mengembangkan kreatifitasnya. Belajar kreatif,⁵ menyebut mampu menimbulkan kepekaan atau kesadaran peserta didik terhadap suatu permasalahan, kesulitan, kekurangan dalam pengetahuan, berbagai unsur yang tidak ditemukan, ketidakseimbangan dan lain sebagainya. Menghimpun seluruh informasi dan pengetahuan yang ada, menggali permasalahan, atau menentukan akar permasalahan mengidentifikasi permasalahan, membuat dugaan, menguji dan membuktikannya, melengkapi dan mempresentasikan hasilnya.

Menciptakan sumber daya manusia yang kreatif dapat melalui pendidikan atau pembelajaran. Dalam pandangan,⁶ kreativitas memiliki hubungan dengan pembelajaran yang disebutnya (*creativity-in-learning*) adalah lingkungan intrapsikologis, di

¹ Wijaya, Etistika Yuni. Sudjimat, Dwi Agus. Nyoto, Amat. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 1. ISSN 2528-259X. Universitas Negeri Malang. <https://core.ac.uk/download/pdf/297841821.pdf> (diakses pada 6 Oktober 2020).

² Greenstein, Laura 2012. *Assesing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin A SAGA Company.

³ Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning, Memperaktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.

⁴ Munandar, S Utami. 1997. *Creativity and Education*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

⁵ Pramusinta, Yulia. Rifanah, Farah Destria. 2020. *The Effect of Synectic Learning Models in Developing Student Creativity: Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik Dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik*. *Journal of Islamic Elementary School*. Vol 4 No 2. October. Universitas Islam Lamongan, Lamongan. <https://journal.umsida.ac.id/index.php/Madrosatuna/article/view/1039/1207?download=pdf> (diakses pada 6 Oktober 2020).

⁶ Kurniawan, Asep. 2014. Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan Berdasarkan Epistemologi Integrasi Ilmu. IAIN Syekh Nurjati Cirebon. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Quality/article/download/2104/1748> (diakses pada 6 Oktober 2020).

mana penekanannya adalah pada peran yang dimainkan kreativitas dalam mengubah pemahaman pribadi (pebelajar) dan (*learning-in-creativity*) yakni bidang interpsikologi, di mana fokusnya adalah pada peran pembelajaran dalam memberikan kontribusi kreatif kepada orang lain. Munandar menyebutkan ciri dari seseorang yang kreatif antara lain : mempunyai pendirian yang kuat, mampu mengambil resiko, mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, menyukai tantangan, bersemangat, mempunyai imajinasi yang tinggi, dan mempunyai semangat yang tinggi.⁷

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode yang bersifat konvensional dan monoton masih digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Di tingkat sekolah MI pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan sistem pembelajaran yang terbelah konvensional hanya terfokus pada membaca dan hafalan.⁸ Hal tersebut tidak dapat mengasah kreatifitas peserta didik.⁹ Guna menyelesaikan permasalahan di

atas diperlukan model pembelajaran yang dapat mengasah kreatifitas peserta didik.

Salah satu ciri dari pembelajaran yang menggunakan model sinektik yaitu memberikan peluang peserta didik untuk menumpahkan segala ide dan gagasan yang ada dipikarannya tanpa memperdulikan tata bahasanya. Gordon mengatakan perancangan model pembelajaran sinektik yaitu untuk membentuk kreatifitas suatu kelompok atau individu peserta didik.¹⁰ Jadi bukan hanya untuk individual, namun peserta didik juga dapat mengembangkan dan mengeluarkan gagasan pada suatu masalah bersama dengan teman sekelasnya. Pengembangan kreatifitas peserta didik diperlukan suatu pendekatan model pembelajaran yang baru yakni model sinektik. Kreatifitas yang dimaksud dalam model pembelajaran sinektik berhubungan dengan emosional. Model sinektik mempunyai tujuan selain menumbuhkan kreatifitas peserta didik model pembelajaran sinektik juga mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam menghadapi permasalahannya.¹¹

⁷ Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

⁸ Puspidalia, Yuentie Sova. 2012. Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD dan Alternatif Pemecahannya. *Cendekia* Vol. 10, No. 1.

⁹ Mansyur, Umar. 2016. Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *Jurnal Retorika*, Volume 9. Nomor 2.

¹⁰ Mansyur, Umar. 2016. Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *Jurnal Retorika*, Volume 9. Nomor 2.

¹¹ Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran sinektik dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MI Bahrul Ulum Blawi.

Kajian Konseptual

1. Model Pembelajaran Sinektik

Salah satu model pembelajaran yang menggunakan rumpun pribadi adalah model pembelajaran sinektik. Pembelajaran dengan menggunakan model sinektik dikenalkan oleh William J.J. Gordon dalam bidang industri. Dia mengembangkan model ini untuk keperluan aktivitas individu dalam kelompok agar mereka dapat memecahkan suatu masalah (problem solver). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan model pembelajaran sinektik adalah mendukung peserta didik dalam mengembangkan ide kreatifnya, mendukung peserta didik dalam berpendapat, memberikan dukungan kepada peserta didik dalam mengembangkan ide kreatif mereka, tidak boleh membatasi pengalaman belajar peserta didik, tidak boleh menakut-nakuti peserta didik dengan nilai hasil belajarnya, dan menghargai ide-ide kreatif

yang muncul dari pendapat peserta didik.

2. Sintaks Model Pembelajaran Sinektik

Para ahli psikologi mengembangkan beberapa proses sinektik dalam pembelajaran, pertama yaitu mengembangkan kreatifitas dengan bantuan-bantuan dari luar dengan membawanya menuju kesadaran pada diri peserta didik itu sendiri, dari asumsi ini peserta didik dapat secara langsung meningkatkan dan mengembangkan kreatifitasnya baik secara individu maupun secara berkelompok. Asumsi kedua yaitu ranah rasional lebih penting dari irasional, dan ranah kecerdasan lebih penting daripada ranah emosional. Asumsi ketiga menyebutkan bahwa komponen-komponen irasional dan emosional dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik.¹²

Langkah 1: membuat sesuatu yang baru

¹² Cahyani, Hesti. Setyawati, Ririn Wahyu. 2016. Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. Seminar Nasional Matematika X. Universitas Negeri Semarang. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21635> (diakses pada 7 Oktober 2020).

- a. Fase satu, mendeskripsikan keadaan yang terjadi: guru menyuruh siswa untuk mendeskripsikan suatu peristiwa atau topic yang sedang terjadi.
- b. Fase dua, analogi langsung: guru menyuruh siswa mendeskripsikan situasi yang sedang terjadi saat ini.
- c. Fase tiga, analogi personal: siswa menunjukkan analogi langsung, memilih satu analogi, dan mengungkapkannya (mendeskripsikan) secara tepat.
- d. Fase empat, konflik yang dipersingkat: peserta didik "menjadi" penganalog di tahapan/fase kedua.
- e. Fase lima, analogi langsung: peserta didik penjelasan dari tahapan dua dan tiga, mendeskripsikan beberapa permasalahan kemudian mempersingkatnya, lalu memilih salah satu dari keduanya.
- f. Fase enam, menguji kembali tugas asli: peserta didik menciptakan dan memilih satu analogi lain, berdasarkan pada konflik yang dipersingkat.

Penjelasannya dalam Joyce, Bruce (2009) tahapan satu diatas menjelaskan tahapan analogi-analogi dapat membantu siswa dalam menciptakan sesuatu yang baru dengan keadaan yang baru

dikenalnya. Kemudian di tahap akhir peserta didik menganalisis permasalahan yang ada tanpa membandingkan suatu permasalahan.¹³

Model sinektik ini bertujuan untuk mengasah empati siswa, memecahkan masalah peserta didik baik secara individu maupun kelompok dan mengembangkan pemahaman baru terhadap peserta didik.

Langkah ke-2: memperkenalkan sesuatu yang asing menjadi familier.

- a. Fase satu, Input Substantif: guru memberikan topik dan informasi yang baru.
- b. Fase dua, Analogi langsung: guru menunjukkan analogi secara langsung kemudian peserta didik mendeskripsikannya.
- c. Fase tiga, Analogi personal: guru meminta siswa "menjadi" analogi langsung.
- d. Fase empat, membandingkan Analogi: peserta didik menjelaskan dan menunjukkan maksud dari analogy langsung dan bahan kajian yang baru.

¹³ Cahyani, Hesti. Setyawati, Ririn Wahyu. 2016. Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. Seminar Nasional Matematika X. Universitas Negeri Semarang. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21635> (diakses pada 8 Oktober 2020).

- e. Fase lima, menerangkan perbedaan: peserta didik menjelaskan analogi yang kurang tepat.
- f. Fase enam, eksplorasi: peserta didik menceritakan Kembali tema asli yang sesuai dengan pendapat mereka tersendiri.
- g. Fase tujuh, menghasilkan Analogi langsung: siswa-siswa memeberikan analogi langsungnya sendiri dan mengeksplorasi pemahaman mereka terhdap analogi tersebut.

3. Kreatifitas

Krativitas menurut Baron adalah menghasilkan dan menciptakan sesuatu hal yang baru. Menurut Haefele mengatakan kreatifitas adalah ketrampilan membuat suatu kombinasi-kombinasi baru yang bermakna social.¹⁴

Kreativitas dan pembelajaran misalnya, mendapatkan definisi belajar kreatif dengan menggambar pada definisi dan deskripsi kreativitas dan pembelajaran sebelumnya. Mereka mendefinisikan pembelajaran kreatif sebagai "pembelajaran yang mengarah pada pemikiran baru atau orisinal yang ada"¹⁵,

bahwa "tindakan kreatif adalah contoh pembelajaran" dan menyarankan bahwa contoh pembelajaran kreatif adalah tindakan kreatif.¹⁶

Konsep pembelajaran kreatif sebelumnya cenderung tidak mewakili secara penuh aktivitas belajar kreatif, saling bergantung hubungan antara kreativitas dan pembelajaran. Apalagi peran yang subjektif dan pengalaman interpersonal yang dimainkan dalam proses pembelajaran sering dikaburkan. Dengan demikian, konsep belajar kreatif mungkin mendapat manfaat yang terbagi menjadi dua sub konsepsi: kreativitas-dalam-pembelajaran dan pembelajaran-dalam-kreativitas *Yang pertama*, kreativitas dalam pembelajaran, mengacu pada peran yang dimainkan kreativitas pengembangan pemahaman pribadi. *Yang kedua*, belajar dalam kreativitas, mengacu pada peran yang saling berbagi dalam memainkan peran dalam memberikan kontribusi kreatif

¹⁴ Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

¹⁵ Kenedi. 2017. Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran di Kelas li Smp Negeri 3 Rokan Iv Koto. *Jurnal Ilmu*

Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora. Vol. 3 No. 2. Guru SMP Negeri 3 Rokan IV Koto.

<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/viewFile/3610/2131> diakses pada 6 April 2021.

¹⁶ Fitriani, Yulianti. 2015. Kreativitas Sebagai Model Pembelajaran. Volume 1 No. 1. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/view/1887> (diakses pada 6 Oktober 2020).

kepada orang lain. NACCCE mendefinisikan kreativitas sebagai aktivitas imajinatif yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan hasil yang asli dan bernilai (*National Advisory Committee for Creative and Cultural Education*).¹⁷

Kemampuan pemahaman dan perkembangan peserta didik akan terasah dengan meningkatkan kemampuan kreatifitas peserta didik. Kreatifitas memberikan peranan penting pada proses pembelajaran dengan cara memberikan respon terhadap perkembangan estetika dan emosional peserta didik. Kognitif murni yang terdapat pada otak peserta didik akan terasah dengan baik pada kemampuan kreatifitas peserta didik. Pembelajaran akan lebih maksimal jika mengembangkan seluruh kemampuan kognitif manusia yang terdapat pada otak manusia.¹⁸

Indicator Berfikir Kreatif

- a. Berpikir runtut bersifat memberikan pertanyaan sebanyak mungkin, menjawab pertanyaan yang diajukan, mengerjakan lebih cepat dari yang lainnya, melakukan lebih banyak pekerjaan dari yang lainnya, dan menanggapi lebih banyak persoalan atau topik lebih cepat dari yang lainnya.
- b. Berpikir fleksibel bersifat memberikan berbagai macam arti terhadap suatu gambar, permasalahan dan cerita, mengidentifikasi suatu konsep dengan berbagai macam cara, mempertimbangkan dan mendiskusikan sesuatu hal yang berbeda atau bertentangan dengan pendapat kelompok, menyelesaikan suatu masalah dengan cara yang berbeda-beda.
- c. Berpikir murni bersifat memikirkan sesuatu yang bersifat unik, berusaha memikirkan cara-cara baru terhadap suatu permasalahan, menemukan ide baru dalam menyelesaikan suatu

¹⁷ Pramusinta, Yulia. Rifanah, Farah Destria. 2020. *The Effect of Synectic Learning Models in Developing Student Creativity: Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik Dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik. Journal of Islamic Elementary School*. Vol 4 No 2. October. Universitas Islam Lamongan, Lamongan. <https://journal.umsida.ac.id/index.php/Madrosatuna/article/view/1039/1207?download=pdf> (diakses pada 6 Oktober 2020).

¹⁸ Rozalina, Lisa. 2018. Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu. Skripsi.

Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/2804/1/SKRIPSI%20LISA%20OROZA%20LINA.pdf> (diakses pada 9 Oktober 2020).

masalah, dan mencari berbagai alternatif jawabandalam menyelesaikan suatu permasalahan baru.

- d. Berpikir kolaborasi bersifat menempuh langkah-langkah yang terperinci dalam mencari arti sebuah permasalahan dengan membandingkan berbagai macam jawaban, mengembangkan ide orang lain, memberikan jawaban yang mendalam dan menyenangkan, dan mampu mengaitkan konsep satu dengan yang lainnya.
- e. Berpikir verivikatif bersifat memikirkan Kembali ide dan gagasan pribadi, menganalisis kembali jawaban terhadap suatu permasalahan secara kritis, memutuskan suatu pendapat atau jawaban, dan mempertanggung jawabkan segala keputusan yang telah diambil.

Dimensi Berpikir Kreatif

- a. *Novelty* menggambarkan kemampuan memproduksi ide-ide baru, kemampuan mengkombinasi ide-ide, dan kemampuan memodifikasi ide-ide.
- b. *Divergent Thinking* menggambarkan kemampuan memproduksi banyak ide, mempunyai prespektif yang berbeda, kemampuan berpikir

imajinatif dan kemampuan mengembangkan ide-ide sulit.

(Sumber: Vidal, 2005).¹⁹

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI

Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang memberikan keterampilan bagi peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik dan benar sesuai dengan ejaan dan kaidah bahasa Indonesia. Bahasa merupakan alat penghubung atau alat yang dibutuhkan oleh seseorang agar dapat berinteraksi dengan orang lain. Bahasa sendiri memiliki hasil belajar antara lain menulis, berkomunikasi, membaca, dan mendengarkan. Keempatnya saling berkaitan dan berhubungan dan harus seimbang sehingga dapat mendukung dalam proses berkomunikasi. Dengan adanya pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD/MI maka sangat membantu dalam pengenalan bahasa sejak dini. Semakin dini pengajaran bahasa yang dilakukan oleh seorang guru maka siswa dapat lebih sering berlatih dan kemampuan berbahasa (berkomunikasinya) akan semakin baik. Karena tujuan dari bahasa Indonesia sendiri ialah untuk

¹⁹ Vidal, Rene Victor Valqui. 2005. *Creativity for Operation Researchers*. Portugal: Investigation and Operational.

memudahkan seseorang agar dapat berkomunikasi dengan efisien dan tepat.

Pada kajian ini untuk mengukur kreatifitas siswa dilaksanakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 3 semester 2 pada tema 5. Pemilihan materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan tema menulis dan mengarang cerita pendek sangat tepat dalam mengasah kreatifitas peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang didasarkan pada desain quasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2020. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 3 di MI Bahrul Ulum Blawi dengan mata pelajaran bahasa Indonesia. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling.

Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas dengan menggunakan sample random sampling, satu kelas sebagai kelas kontrol yang diajarkan menggunakan metode konvensional dan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran sinektik. Jumlah subyek penelitian kelas eksperimen sebanyak 22 siswa dan kelas kontrol berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan dari nilai hasil

belajar bahasa Indonesia pada materi menulis cerita pendek atau mengarang cerita. Analisis penelitian menggunakan independent sample t- test untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh model sinektik dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik.

Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian diperoleh data rata-rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan metode belajar sinektik dan hasil kreatifitas peserta didik yang belajar menggunakan metode sinektik pada mata pelajaran bahasa Indonesia akan dipaparkan pada hasil penelitian di bawah ini.

Perbandingan rata-rata hasil belajar dan kreatifitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1 Group Statistics

Kelas	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Hasil Belajar Kelas Kontrol
N	22	20
Mean	86,3182	68,0000
Std.Deviation	7,94856	5,23148
Std.Error Mean	1,69464	1,16980

Tabel 2 Independent Samples Test

Hasil Equal belajar variances assumed Equal variances not assumed			
Levene's Test for Equality of Variances	F	1,300	
	Sig.	,261	
t-test for Equality of Means	t	8,726	8,896
	df	40	36,597
	Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Mean Difference	18,31818	18,31818
	Std. Error Difference	2,09930	2,05918
	95% Confidence Interval of the Difference	14,07533	14,14433
		22,5610	22,4920

Pada tabel 1 diatas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 86,3182, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol adalah sebesar 68,0000. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran sinektik pada pembelajaran bahasa Indonesia lebih baik daripada nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Pada table 2, konsep dasar uji independent sample t test dipergunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan pada uji independent

sample t test adalah jika nilai sig (2-tailed) $<0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data pengujian independent sample t test diperoleh signifikansi yang berbeda yaitu nilai sig berada di bawah 0,05. Nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000, dan hipotesis diterima dengan kata lain bahwa kreatifitas siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan jika model pembelajaran sinektik lebih unggul daripada metode konvensional dalam mengembangkan kreatifitas siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kesimpulan

Terdapat perbedaan hasil belajar kreatifitas siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran sinektik. Kesimpulan dari penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kreatifitas siswa setelah belajar menggunakan model sinektik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Saran untuk penelitian lebih lanjut adalah agar peneliti selanjutnya untuk bisa mengembangkan kreatifitas siswa dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang lebih bervariasi dan berbasis HOTS.

Referensi

- Cahyani, Hesti. Setyawati, Ririn Wahyu. 2016. Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. Seminar Nasional Matematika X. Universitas Negeri Semarang. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21635> (diakses pada 7 Oktober 2020).
- Fitriani, Yulianti. 2015. Kreativitas Sebagai Model Pembelajaran. Volume 1 No. 1. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/view/1887> (diakses pada 6 Oktober 2020).
- Greenstein, Laura 2012. *Assesing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin A SAGA Company.
- Kenedi. 2017. Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran di Kelas li Smp Negeri 3 Rokan Iv Koto. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*. Vol. 3 No. 2. Guru SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/viewFile/3610/2131> diakses pada 6 April 2021.
- Kurniawan, Asep. 2014. Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan Berdasarkan Epistimologi Integrasi Ilmu. IAIN Syekh Nurjati Cirebon. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Quality/article/download/2104/1748> (diakses pada 6 Oktober 2020).
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning, Memperaktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Mansyur, Umar. 2016. Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *Jurnal Retorika*, Volume 9. Nomor 2.
- Munandar. S Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Munandar, S Utami. 1997. *Creativity and Education*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pramusinta, Yulia. Rifanah, Farah Destria. 2020. *The Effect of Synectic Learning Models in Developing Student Creativity: Pengaruh Model*

Pembelajaran Sinektik Dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik. *Journal of Islamic Elementary School*. Vol 4 No 2. October. Universitas Islam Lamongan, Lamongan. <https://journal.umsida.ac.id/index.php/Madrosatuna/article/view/1039/1207?download=pdf> (diakses pada 6 Oktober 2020).

Puspidalia, Yuentie Sova. 2012. Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD dan Alternatif Pemecahannya. *Cendekia* Vol. 10, No. 1.

Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.

Rozalina, Lisa. 2018. Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu. Skripsi. Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/2804/1/SKRIPSI%20LISA%20ROZA%20LINA.pdf> (diakses pada 9 Oktober 2020).

Vidal, Rene Victor Valqui. 2005. *Creativity for Operation Researchers*. Portugal: Investigation and Operational.

Wijaya, Etistika Yuni. Sudjimat, Dwi Agus. Nyoto, Amat. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 1. ISSN 2528-259X. Universitas Negeri Malang. <https://core.ac.uk/download/pdf/297841821.pdf> (diakses pada 6 Oktober 2020).