

**PENERAPAN MODEL *SINEKTIK* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA SMP PAB 2 HELVETIA
T.P 2017/2018**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika*

Oleh :

NUR ELISA FITRI
NPM. 1402030060



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 03 April 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nur Elisa Fitri
 NPM : 1402030060
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Matematika
 Judul Proposal : Penerapan Model *Sinektik* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan () Lulus Yudisium **A**
 () Lulus Bersyarat
 () Memperbaiki Skripsi
 () Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Dra. Hj. Svamsuwarnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Madyunus Salayan, M.Si

1.

2. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si

2.

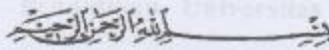
3. Dr. Zainal Azis, M.M., M.Si

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

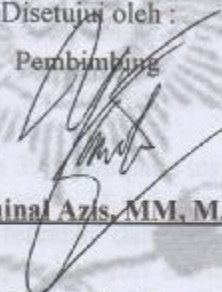
Nama : Nur Elisa Fitri
NPM : 1402030060
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Penerapan Model Sinektik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP
PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2018

Disetujui oleh :


Pembimbing


Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi


Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.


Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nur Elisa Fitri
NPM : 1402030060
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Penerapan Model Sinektik untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar
Siswa SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

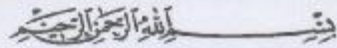


Nur Elisa Fitri



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muktar Basri No. 3 Medan 20238 Telp 061-6619056 Ext.22,23,30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nur Elisa Fitri
NPM : 1202030060
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Penerapan Model Sinektik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018
Dosen Pembimbing : Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
20/3-2018	CR01 Validasi Buku PTK		
24/3/18	Revisi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si.

Medan, Maret 2018
Dosen Pembimbing

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si.

ABSTRAK

Nur Elisa Fitri. 1402030060. Penerapan Model *Sinektik* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Pab 2 Helvetia T.P 2017/2018. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Segiempat kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018 dengan penerapan model *Sinektik*?, Apakah penerapan model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Segiempat kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Segiempat kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018 dengan penerapan model *Sinektik*. Untuk mengetahui apakah penerapan model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Segiempat kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah Tes untuk melihat ketercapaian peningkatan dalam pemahaman matematika siswa dan Observasi untuk melihat kreativitas siswa. Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang berbentuk uraian sebanyak 4 tes yaitu tes awal, tes siklus I, tes siklus II dan tes siklus III yang masing-masing terdiri dari 8 buah soal. Sementara, observasi dilakukan dengan mengamati kreativitas belajar siswa sesuai dengan indikator. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-7 di SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018 yang berjumlah 39 orang, sedangkan objek penelitian ini adalah dengan menggunakan model *Sinektik* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika pada siswa.

Hasil penelitian ini dari 39 siswa pada tes siklus I 15 siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 38,46% pada tes siklus I ini yang menjadi tujuan penelitian ini belum tercapai dan observasi nilai rata-rata persentase kreativitas siswa 56,82% dengan kategori cukup, maka harus dilanjutkan pada siklus II. Hasil tes yang dilakukan pada siklus II menunjukkan peningkatan yaitu 23 siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar yaitu 58,97%, namun pada siklus II ini masih belum mencapai dari tujuan penelitian dan observasi nilai rata-rata persentase kreativitas siswa 68,72% dengan kategori cukup, maka dilanjutkan lagi pada siklus III. Hasil tes yang dilakukan pada siklus III menunjukkan adanya peningkatan menjadi 35 orang yang mencapai ketuntasan hasil belajar yaitu 89,74%, pada siklus III ini yang menjadi tujuan penelitian sudah tercapai dan ternyata pada siklus III ini juga mengalami peningkatan observasi nilai rata-rata persentase kreativitas siswa 82,31% dengan kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Sinektik* pada pokok bahasan Segiempat terjadi peningkatan kreativitas belajar matematika pada siswa kelas VII-7 di SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018.

Kata Kunci: Penerapan Model *Sinektik*, Kreativitas.

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	6
A. Kerangka Teoritis	6
1. Pengertian Kreativitas.....	6
a. Ciri-ciri Kreativitas.....	7
b. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas..	9
c. Metode dan Tehnik Belajar Kreatif.....	12
d. Kreativitas dalam Belajar Matematika	15
2. Model Pembelajaran.....	16

3. Model Sinektik.....	17
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Hipotesis Tindakan	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
B. Subjek dan Objek Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian	26
D. Instrumen Penelitian	33
E. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Deskripsi Awal Penelitian	41
2. Deskripsi Siklus I.....	44
3. Deskripsi Siklus II.....	50
4. Deskripsi Siklus III	56
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Hal
Table 3.1 Jadwal Waktu Penelitian	25
Table 3.2 Lembar Observasi Kreativitas Siswa	35
Table 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Guru	36
Table 3.4 Kategori Tingkat Kreativitas Siswa	38
Table 4.1 Hasil Tes Kemampuan Awal.....	43
Table 4.2 Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I.....	47
Table 4.3 Hasil Tes Siklus I.....	49
Table 4.4 Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II.....	53
Table 4.5 Hasil Tes Siklus II.....	55
Table 4.6 Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus III	60
Table 4.7 Hasil Tes Siklus III.....	61
Table 4.8 Hasil Tes Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	64
Table 4.9 Persentase Hasil Kreativitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	65

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmis & Me	33
Gambar 4.1 Persentase Hasil Tes Kemampuan Awal	43
Gambar 4.2 Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I	48
Gambar 4.3 Persentasi Hasil Tes Siklus I.....	49
Gambar 4.4 Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II	54
Gambar 4.5 Persentase Hasil Tes Siklus II.....	55
Gambar 4.6 Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus III.....	60
Gambar 4.7 Persentase Hasil Tes Siklus III.....	62
Gambar 4.8 Persentase Hasil Tes Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III.	64
Gambar 4.9 Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tes Kemampuan Awal

Lampiran 2 Jawaban Tes Kemampuan Awal

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

Lampiran 4 Tes Kemampuan Siklus I

Lampiran 5 Jawaban Tes Siklus I

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

Lampiran 7 Tes Kemampuan Siklus II

Lampiran 8 Jawaban Tes Siklus II

Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III

Lampiran 10 Tes Kemampuan Siklus III

Lampiran 11 Jawaban Tes kemampuan Siklus III

Lampiran 12 Lembar Validitas Tes Kemampuan Awal

Lampiran 13 Lembar Validitas Tes Kemampuan Siklus I

Lampiran 14 Lembar Validitas Tes Kemampuan Siklus II

Lampiran 15 Lembar Validitas Tes Kemampuan Siklus III

Lampiran 16 Daftar Nama-nama Siswa

Lampiran 17 Daftar Nilai siswa Tes kemampuan Awal

Lampiran 18 Daftar Nilai Siswa Tes Kemampuan Siklus I

Lampiran 19 Daftar Nilai Siswa Tes Kemampuan Siklus II

Lampiran 20 Daftar Nilai Siswa Tes Kemampuan Siklus III

Lampiran 21 Rekapitulasi Nilai Tes Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Lampiran 22 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

Lampiran 23 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

Lampiran 24 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus III

Lampiran 25 Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus I

Lampiran 26 Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus II

Lampiran 27 Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus III

Lampiran 28 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Lampiran 29 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Lampiran 30 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III

Lampiran 31 Dokumentasi

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan hadiah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah membawa risalahnya kepada seluruh umat manusia.

Penulis menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh nilai dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan hasil penelitian penulis yang berjudul “Penerapan Model *Sinektik* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Pab 2 Helvetia T.P 2017/2018”.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Keluarga tercinta terutama untuk Ayahku tersayang Hermanto, Ibuku tersayang Ningsih dan Adikku tersayang Nur Amalia Putri. Karena tanpa Ayah, Ibu dan Adik penulis tidak bisa seperti sekarang ini. Terima kasih atas Kasih sayang yang luar biasa dan membantu penulis dengan Do'a, motivasi serta

dukungan dalam berbagai hal yang telah diberikan kepada penulis. Sehingga selalu menjadi penyemangat disetiap aktivitas perkuliahan penulis. Mudah-mudahan penulis dapat membahagiakan Ayah, Ibu dan Adik. Amin ya rabbal alamin.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Zainal Azis, M.M., M.Si selaku ketua Program Studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan dosen pembimbing I.
6. Bapak Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris Program Studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Rahmat Muslihuddin, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.

8. Seluruh Dosen FKIP UMSU yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan tugas skripsi ini dengan kritikan dan saran serta memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Bapak Rahman Hadi, S.P selaku kepala Sekolah Menengah Pertama PAB 2 Helvetia.
10. Bapak Ponijo, S.Pd selaku guru matematika dan para Guru yang ada di SMP PAB 2 Helvetia yang telah turut membantu penulis menyelesaikan tugas akhir untuk menempuh gelar sarjana.
11. Saudara-saudara saya yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini melalui nasehat, kritik, dan saran yang selalu membuat penulis menjadi termotivasi.
12. Seluruh teman-teman Kelas B Pagi Pendidikan Matematika FKIP UMSU stambuk 2014 yang telah memberikan bantuan, masukan, kritikan dan saran-saran.
13. Teman-teman PPL II FKIP SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018.
14. Teman-teman dari Tamimi Kost 2 yaitu : Suci Pransisca dan Dessy Permatasari Manurung, Dewi Fransiska dan Rini Agustina. Terima kasih selalu mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Terkhusus buat teman seperjuangan yang sama-sama daftar Seminar Proposal, Sidang Kompri, dan bahkan bimbingan sama-sama. Teman yang selalu ada dikala susah maupun senang, dan mungkin dikatakan sebagai sahabat yang terkhusus untuk Linda Pratiwi, Susi Susanti, Rahma Diana,

Latipah yang selalu memberi saran, pendapat dan juga motivasi agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga arahan, motivasi, dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah bagi Keluarga, Bapak Ibu, Teman-teman dan Sahabat-sahabat sehingga memperoleh balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Akhir kata penulis kiranya sangat mengharapkan dan menerima kritikan Maupun saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan bagi kemajuan pendidikan pada khususnya.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, Maret 2018

Nur Elisa Fitri

NPM:1402030060

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia, ditemukan masih banyak siswa yang belum mengerti tentang pokok bahasan bangun datar segiempat. Dari observasi yang dilakukan peneliti pada siswa yang berjumlah 39 orang. Hanya 6 siswa yang tuntas atau mendapatkan nilai diatas kategori paham. Sehingga, dapat dikatakan bahwa siswa kelas VII-7 termasuk dalam kategori tak paham dalam pokok bahasan yang diajarkan.

Hasil dari wawancara dengan kelas VII-7 yang mendapatkan nilai rendah, siswa menyatakan bahwa “Umumnya matematika adalah pelajaran yang sulit, menguras otak, membosankan dan membuat pusing sehingga malas untuk mengulang pelajaran di rumah. Kami juga sering merasa bosan saat belajar, pada akhirnya membuat kami lebih senang membaca buku-buku lainnya atau bercerita dengan teman sebangku daripada harus mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas”.

Lanjutan wawancara peneliti dengan guru bidang studi, peneliti juga menanyakan tentang model pembelajaran yang dipakai di SMP PAB 2 Helvetia Bapak Ponijo, S.Pd mengatakan bahwa ”Model pembelajaran yang sering kami pakai adalah model konvensional. Kami jarang memakai model pembelajaran yang lain, karena model konvensional sudah terbiasa kami pakai dalam pembelajaran matematika”. Hasil wawancara tersebut, terlihat jelas bahwa guru

tidak memperhatikan model pelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru hanya berfokus pada satu model yang monoton saja, sehingga siswa merasa bosan dan kurang berminat untuk mempelajari matematika. Akibatnya siswa sulit memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Namun kenyataannya belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk melakukan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agak sulit. Salah satu faktor penyebabnya adalah pembelajaran yang masih berorientasi pada target penguasaan materi dan Penyampaian pengetahuan dari guru ke siswa yang diikuti dengan latihan – latihan tidak membentuk pemahaman siswa pada saat belajar dengan baik sehingga kurangnya kreativitas siswa dalam belajar matematika. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran tidak efektif, termasuk dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan akar permasalahan yang dikemukakan di atas, guru dituntut mencari suatu model yang dapat mengembangkan kemampuan belajar matematika siswa untuk menggunakan ide-ide dan konsep-konsep yang sudah mereka pelajari sebelumnya dalam menyelesaikan soal-soal Segiempat. Sehingga oleh peneliti

dipandang perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Sinektik* dimana para siswa dituntut untuk menjawab suatu pertanyaan dalam bentuk kelompok dengan adanya sumber belajar yang sudah disediakan oleh guru. Dalam kegiatan ini siswa akan mencari sendiri jawaban dari materi yang akan diajarkan, sehingga siswa dapat secara perlahan meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika. Dengan adanya diskusi serta bimbingan oleh guru, maka diharapkan kreativitas siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai **“Penerapan Model *Sinektik* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Pab 2 Helvetia T.P 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Kurangnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Kurangnya bimbingan dari guru dalam pembelajaran matematika.
4. Penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terlaksana dengan baik maka pada penelitian ini dibatasi pada penggunaan model *Sinektik* dalam pembelajaran matematika dilihat dari :

1. Indikator kreativitas, yaitu:
 - a. Rasa ingin tahu.
 - b. Tekun dan tidak mudah bosan.
 - c. Kaya akan inisiatif.
 - d. Tidak kehabisan akal dan memecahkan masalah.
 - e. Kritis dalam pendapat orang lain.
2. Meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa.
3. Siswa kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia.
4. Materi pembelajaran Segiempat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Segiempat kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018 dengan penerapan model *Sinektik*?
2. Apakah penerapan model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Segiempat kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Segiempat kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018 dengan penerapan model *Sinektik*.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Segiempat kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam belajar matematika dengan menggunakan model *Sinektik*.

2. Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran matematika melalui model *Sinektik* agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan sekolah dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai uji kemampuan terhadap bekal teori yang lebih diperoleh pada saat kuliah dan sebagai upaya memberikan gambaran pengetahuan model *Sinektik*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu gaya khusus dari beragam gaya dalam kehidupan ini, yaitu dengan cara seseorang melihat hal-hal lama itu sebagai sesuatu yang baru, menerima kehidupan dengan berbagai sikap yang berbeda sebagaimana ia ketika mendengar suatu berita untuk pertama kalinya. Tidak akan ditemukan disana sesuatu pun yang lama. Tidak juga akan ditemukan suatu pengulangan dalam kehidupan ini. Karena individu melihat kepada hal-hal baru dan kemudian meresponnya dengan sikap yang baru.

Makna kreativitas ternyata sangat luas, Utami Munandar (2014:19) menjelaskan bahwa “kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara untuk mempersepsi dunia”. Perilaku kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar dengan menggunakan kemampuan sendiri secara optimal, menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas yang baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, dan masalah kemanusiaan.

Menurut Istarani (2015:133) menjelaskan bahwa “kreativitas adalah segala pemikiran baru atau cara, atau pemahaman, atau model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan. Sedangkan pemikiran yang modern atau langkah yang baru itu hanyalah merupakan derajat keunggulan atas

pemikiran lain atau atas langkah-langkah yang terdahulu. Pemikiran ini dapat diterapkan dalam segenap aspek kehidupan manusia dan dalam medan serta konsentrasi keilmuan yang berbeda”.

Dalam jurnal A. Saepul Hamdani (2007: 66) menjelaskan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas sangat erat kaitannya dengan berpikir alternatif atau berpikir divergen”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode atau cara baru dalam menyelesaikan suatu masalah, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, dan semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

a. Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-ciri atau karakteristik kreativitas pada umumnya dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan kemampuan kreatif seseorang. Ciri-ciri kreativitas seseorang dapat dilihat dari aspek berfikir, dan aspek dorongan atau motivasi. Aspek berfikir kreatif ditunjukkan oleh sifat-sifat kelancaran (fluency), kelenturan (fleksibilitas), keaslian (originality), dan penguraian (elaboration). Aspek dorongan atau motivasi ditunjukkan oleh sifat-sifat karakter, seperti : sikap percaya diri, tidak konvensional, dan aspirasi keindahan.

Sund (dalam Slameto, 2016 : 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- 3) Panjang akal.
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- 7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- 8) Berfikir fleksibel.
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak.
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Dari uraian di atas mengenai ciri-ciri kreativitas maka dapat dipahami bahwa seseorang dapat dikatakan kreatif apabila dalam interaksinya dengan lingkungan tergolong baik. Ciri-ciri dan kreativitas mendominasi dalam aktivitas kehidupan dan melakukan segalanya dengan cara yang unik. Semua ciri-ciri tersebut secara konstruktif dapat dimunculkan dalam diri setiap individu yang lahir memiliki potensi kreatif.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas belajar matematika merupakan sebagai proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan, sehingga dengan sendirinya siswa dapat untuk menciptakan ide, gagasan dan berkreasi untuk memecahkan masalah dengan sendirinya. Dalam hal ini siswa dapat menyelesaikan soal – soal yang diberikan dengan beberapa cara atau menemukan cara baru untuk menyelesaikannya, sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep, simbol-simbol matematika dan mampu menyelesaikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari ciri-ciri kreativitas menurut pendapat ahli dapat diketahui indikator-indikator kreativitas yaitu :

1. Rasa ingin tahu.
 - a. Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak pertanyaan.
 - b. Mengajukan pertanyaan.
2. Tekun dan tidak mudah bosan.
 - a. Meminta kembali penjelasan yang kurang jelas.
 - b. Tidak mudah bosan menerima tugas dari guru.
3. Kaya akan inisiatif
 - a. Dapat mencetuskan pendapatnya setelah pelajaran di jelaskan.
 - b. Memiliki ide atau pendapat yang berbeda dengan orang lain.
4. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
 - a. Memberikan jawaban atas pertanyaan guru.
 - b. Mencari alternative pemecahan masalah untuk menyelesaikan masalah.
5. Kritis terhadap pendapat
 - a. Tanggapan akan pendapat yang akan dikemukakan oleh orang lain.
 - b. Tidak mudah terpengaruh terhadap pendapat otoritas.

b. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang yang dapat ransangan dengan melihat, mendengar, dan bergerak akan lebih berpeluang lebih cerdas dibandingkan dengan sebaliknya. Salah satu bentuk ransangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum

berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan pada dirinya adalah dengan kasih sayang.

Faktor yang mempengaruhi pengembangan kreativitas adalah :

a) Rancangan mental

Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif, ada setiap stimulan yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Pada aspek suasana psikologis distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang dan penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif, dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas.

Dengan adanya dukungan mental anak akan merasa dihargai dan diterima keberadaannya sehingga ia akan berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Sebaliknya, tanpa dukungan mental yang positif bagi anak maka kreativitas tidak akan terbentuk.

b) Iklim dan Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan disekitar anak yang sangat berpengaruh besar dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap akan membuat gelisah, tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Beberapa kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif sebagai berikut :

1. Pencahayaan
2. Sentuhan warna
3. Seni dalam lingkungan
4. Bunyi dan musik
5. Aroma
6. Sentuhan
7. Cita rasa

c) Peran Guru

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. Guru memegang peranan lebih dari sekadar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Guru juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa adalah sebagai berikut :

1. Percaya diri.
2. Berani mencoba hal baru.
3. Memberikan contoh.
4. Menyadari keragaman karakteristik siswa.

5. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi.
6. Positive thinking.

d) Peran Orang Tua

Beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut:

1. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
2. Memberi waktu kepada anak untuk berfikir, merenung, dan berkhayal.
3. Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
4. Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
7. Menikmati keberadaannya bersama anak.
8. Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
9. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
10. Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

c. Metode dan Tehnik Belajar Kreatif

1) Pemikiran dan perasaan terbuka

Cara yang paling sederhana untuk merangsang pemikiran kreatif ialah dengan mengajukan pertanyaan yang memberikan kesempatan timbulnya berbagai macam jawaban sebagai ungkapan pikiran dan perasaan serta dengan membantu siswa mengajukan pertanyaan. Contoh kegiatan pemikiran dan perasaan terbuka :

- a. Menyelesaikan sesuatu yang telah dimulai
- b. Mencari penggunaan baru dari benda sehari-hari
- c. Meningkatkan atau memperbaiki suatu produk atau benda

2) Sumbang saran

Teknik yang dikembangkan oleh Osborn ini dapat diterapkan untuk memecahkan suatu masalah dalam kelompok kecil dengan menggali gagasan-gagasan sebanyak mungkin dari anggota kelompok.

Hal yang diperlukan meliputi :

- a. Kebebasan dalam memberikan gagasan
- b. Penekanan pada kuantitas
- c. Kritik ditangguhkan
- d. Kombinasi dan peningkatan gagasan

3) Daftar pertanyaan yang memacu gagasan

Teknik ini bertujuan melancarkan arus pencetusan gagasan dalam pemecahan masalah seperti mengembangkan, meningkatkan, dan memperbaiki suatu subyek atau situasi dengan meninjau daftar pertanyaan yang membantu melihat hubungan-hubungan baru.

4) Menyimak sifat benda dan keadaan

Teknik ini digunakan untuk mengubah gagasan guna meningkatkan atau memperbaiki suatu subyek atau situasi. Pertama-tama semua atribut (sifat) dari suatu subyek atau situasi dicatat, kemudian masing-masing ciri ditinjau satu persatu untuk mempertimbangkan kemungkinan mengubah atau memperbaiki obyek atau situasi.

5) Hubungan yang dipaksakan

Tehnik lain untuk merangsang gagasan-gagasan kreatif ialah dengan cara memaksakan suatu hubungan antara objek atau situasi yang dimasalahkan dengan unsur-unsur lain untuk menimbulkan gagasan-gagasan baru. Maksud dari memaksakan hubungan ialah agar kita dapat melepaskan diri dari hubungan-hubungan yang lazim atau yang sudah menjadi kebiasaan untuk menjajaki kemungkinan-kemungkinan baru.

6) Pendekatan Morfologis

Pada tehnik pendekatan, kita berusaha memecahkan suatu masalah atau memperoleh ide-ide baru dengan cara mengkaji dengan cermat bentuk struktur masalah.

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Kita mulai dengan menentukan komponen-komponen dasar dari masalah atau situasi
- b. Dari setiap komponen kita tetapkan sifatnya
- c. Dengan meninjau setiap kemungkinan kombinasi, dari sifat-sifat setiap komponen kita mendapatkan gagasan baru dan baru.

7) Pemecahan masalah secara kreatif

Suatu model pemecahan masalah secara kreatif (PMK) meliputi :

- a. Tahap mengumpulkan fakta
- b. Tahap menemukan masalah
- c. Tahap menemukan gagasan
- d. Tahap menemukan jawaban
- e. Tahap menemukan penerimaan.

d. Kreativitas dalam Belajar Matematika

Matematika adalah terjemahan dari mathematics. Namun arti atau defenisi yang tepat dari matematika tidak dapat diterapkan secara eksak (pasti) dan singkat. Matematika sebagai bahan pelajaran mempunyai objek kajian abstrak berupa fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Mengetahui hakekat matematika berarti meninjau apa sebenarnya belajar matematika itu, baik dari arti katanya atau peranan kedudukannya. Belajar matematika merupakan suatu aktivitas mental untuk memahami struktur, hubungan, serta konsep matematika untuk kemudian diterapkan dalam situasi lain.

Dalam jurnal A. Saepul Hamdani (2007: 66) menjelaskan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas sangat erat kaitannya dengan berpikir alternatif atau berpikir divergen”.

Menurut Slameto (2016: 2) menjelaskan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Siswa atau murid adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia dan mandiri.

Dari defenisi kreativitas, belajar, dan juga siswa, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar matematika siswa adalah kemampuan seseorang untuk

menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berfikir kreatif maupun berfikir efektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada dalam belajar matematika.

Masalah atau soal yang beragam dapat diselesaikan dengan berbagai cara, yaitu merupakan salah satu kegiatan yang dapat diberikan guru kepada siswa untuk mendorong kreativitas siswa. Bila siswa mendapat soal baru berbeda dengan yang diterangkan gurunya, maka yang dapat membantu memecahkan soal itu adalah kreativitasnya. Kreativitas seorang siswa dapat terlihat pada waktu ia berusaha menemukan rumus atau teorema yang tepat untuk menyelesaikan soal-soal yang baru.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa model-model pembelajaran seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, bermain peran dan lain sebagainya. Yang tentu saja masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan. Metode atau model sangat penting peranannya dalam pembelajaran, karena melalui pemilihan metode atau model yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran efektif.

Dari pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai cara, contoh maupun pola, yang mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada siswa yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami

yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik atau guru sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas.

3. Model Sinektik

Suatu pendekatan baru yang menarik dalam mengembangkan kreativitas telah dirancang oleh William Gordon. Proses sinektik dikembangkan dari beberapa asumsi tentang psikologi kreativitas (*the psychology of creativity*).

- a) Asumsi pertama, dengan membawa proses kreatif menuju kesadaran dan dengan mengembangkan bantuan-bantuan eksplisit menuju kreativitas, kita dapat secara langsung meningkatkan kapasitas kreatif secara individu maupun kelompok.
- b) Asumsi yang kedua adalah bahwa komponen emosional lebih penting dari pada intelektual, irasional lebih penting dari pada rasional. Kreativitas merupakan pengembangan pola-pola mental baru. Interaksi yang tidak masuk akal menyisakan ruang bagi keberlanjutan pemikiran yang dapat menuntun pada kondisi mental dimana banyak gagasan baru muncul.
- c) Asumsi yang ketiga adalah bahwa unsur-unsur emosional dan irasional harus dipahami dengan baik agar mampu meningkatkan kemungkinan sukses dalam menyelesaikan situasi permasalahan. Aspek-aspek irasional dapat dipahami dan dikontrol secara sadar. Pencapaian kontrol

ini, melalui penggunaan metafora dan analogi secara seksama, merupakan objek *sinektik*.

a. Langkah Model Sinektik

Model *sinektik* terdiri dari tujuh tahapan, yaitu input substantif, analogi langsung, analogi personal, perbandingan antaranalogi, identifikasi perbedaan, eksplorasi, formulasi analogi.

a. Sintak

Tahap 1: Input Substantif

Ø Guru menyediakan informasi tentang topik baru.

Tahap 2: Analogi Langsung

Ø Guru mengusulkan analogi langsung

Ø Siswa mendeskripsikan analogi

Tahap 3: Analogi Personal

Ø Guru meminta siswa untuk “menjadi sesuatu atau seseorang yang familier” (memppersonalisasi analogi langsung)

Tahap 4: Perbandingan Antaranalogi

Ø Siswa mengidentifikasi dan menjelaskan poin-poin kesamaan antar analogi dan materi substantif

Tahap 5: Identifikasi Perbedaan

Ø Siswa menjelaskan perbedaan-perbedaan antar analogi

Tahap 6: Eksplorasi

Ø Siswa mengeksplorasi kembali topik awal

Tahap 7: Formulasi Analogi

- Ø Siswa menyiapkan analogi langsung
- Ø Siswa mengeksplorasi persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan untuk pengalaman *sinetik*

b. Sistem Sosial

Baik model-model maupun strategi-strategi pengajaran *sinetik* sebenarnya dapat disusun dengan mudah asalkan guru dapat membimbing penerapan mekanisme-mekanisme operasional didalamnya. Guru yang dapat membantu siswa melogikakan proses-proses mental mereka. Namun, siswa punya kebebasan untuk melakukan diskusi terbuka dalam memecahkan masalah secara metaforis. Norma-norma kerja sama, "permainan khayalan", dan kualitas intelektual dan emosional juga penting untuk membangun aturan pemecahan masalah secara kreatif. *Reward* bersifat internal, datang dari kepuasan dan kenyamanan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

c. Peran atau Tugas Guru

Guru harus memperhatikan siswa-siswa mana saja yang pola pikirnya perlu diatur sedemikian rupa. Begitu pula, mereka juga perlu mendorong kondisi-kondisi psikologis yang mungkin dapat membangun respons kreatif siswa. Selain itu, mereka juga harus menggunakan hal-hal yang tidak rasional untuk mendorong siswa-siswa yang enggan dalam memanjakan hal-hal yang tidak relevan dalam rangka memunculkan saluran-saluran pemikiran. Karena guru berposisi sebagai panutan yang penting dalam metode ini, maka mereka harus belajar menerima hal-hal yang aneh dan tidak biasa. Mereka harus menerima seluruh respon siswa untuk meyakinkan bahwa siswa merasa tidak ada penghakiman eksternal terhadap

ekspresi kreatifnya. Semakin sulit masalah yang dipecahkan, semakin penting bagi guru untuk menerapkan dan menerima analogi-analogi yang tidak masuk akal sehingga siswa dapat mengembangkan perspektif-perspektif yang segar tentang masalah yang mereka hadapi. guru juga seharusnya berhati-hati pada analisis yang terlalu dini dilakukan oleh siswa. Mereka perlu mengklarifikasi dan meringkas perkembangan aktivitas pembelajaran dan oleh karena itu, perkembangan perilaku pemecahan masalah siswa.

d. Sistem Dukungan

Pada hakikatnya, siswa tetap membutuhkan fasilitas dari seorang instruktur yang kompeten dalam merancang dan menerapkan prosedur-prosedur analisis. Mereka juga memerlukan, dalam hal masalah-masalah ilmiah atau sains, sebuah laboratorium yang dapat membangun model-model dan perangkat-perangkat untuk membuat masalah menjadi kongkret dan menciptakan inovasi-inovasi praktis. Bagaimanapun, siswa membutuhkan lingkungan pembelajaran yang didalamnya kreativitas mereka dihargai dengan sebaik-baiknya. Ruangan belajar yang biasa mungkin dapat menyediakan kebutuhan-kebutuhan seperti ini, tetapi kelas yang sering dirancang dalam bentuk kelompok-kelompok mungkin akan terlalu besar untuk aktivitas-aktivitas *sinektik*. Dengan demikian, kelompok-kelompok kecil perlu dibuat.

e. Pengaruh

Model *sinektik* dapat memberi:

1. Pengaruh instruksional berupa kohesi dan produktivitas kelompok, keterampilan berpikir metaforis, kapabilitas, dan pemecahan masalah.

2. Pengaruh pengiring berupa harga diri, petualangan, dan penguasaan materi kurikulum.

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Sinektik

Kelebihan dari model sinektik yaitu:

- a. Strategi ini bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan baru pada diri siswa tentang suatu masalah sehingga dia sadar bagaimana bertindak laku dalam situasi tertentu.
- b. Strategi ini bermanfaat karena dapat mengembangkan kejelasan pengertian dan internalisasi pada diri siswa tentang materi baru.
- c. Strategi ini dapat mengembangkan berpikir kreatif, baik pada diri siswa maupun guru.
- d. Strategi ini dilaksanakan dalam suasana kebebasan intelektual dan kesamaan martabat antara siswa.
- e. Strategi ini membantu siswa menemukan cara berpikir baru dalam memecahkan suatu masalah.

Kekurangan dari model sinektik yaitu:

- a. Sulit dilakukan oleh guru dan siswa yang sudah terbiasa menggunakan cara lama yang menekankan pada penyampaian informasi.
- b. Metode ini menitikberatkan pada berpikir reflektif dan imajinatif dalam situasi tertentu, maka kemungkinan besar siswa kurang menguasai fakta-fakta dan prosedur pelaksanaan atau keterampilan.
- c. Kurang memadainya sarana dan prasarana pendidikan di sekolah-sekolah.

B. Penelitian yang Relevan

Silva Agustina (2014) : “Pengaruh Model Pembelajaran *Sinektik* Terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Palu”. Penelitian ini terdapat dalam Jurnal Universitas Tadulako Vol.4 No.2 (2014). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran yang digunakan ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil *post-test* hasil belajar siswa skor rata-rata kelas kontrol sebesar 12,07 dengan standar deviasinya adalah 2,04 dan skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 15,61 dengan standar deviasinya adalah 2,23 dari skor maksimum 19.

Umami Mutmainah (2016) : “Penerapan Model *Sinektik (Synectics)* Terhadap Kreativitas belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hiriyah II Palembang”. Penelitian ini terdapat dalam Jurnal Universitas Islam Negeri RadenFatah Palembang Vol.2 No.1 (2016). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Kreativitas belajar siswa yang menerapkan model *Sinektik (Synectics)* mendapatkan mean sebesar 87,24. Sedangkan presentase kreativitas belajar siswa yang memperoleh skor tinggi ada 8 orang siswa (28%), skor sedang 14 orang siswa (48%), dan skor rendah ada 7 orang siswa (24%). (2) Kreativitas belajar siswa yang menerapkan metode konvensional mendapatkan mean sebesar 73,93. Sedangkan presentase kreativitas belajar siswa yang memperoleh skor tinggi ada 6 orang siswa (21%), skor sedang ada 18 orang siswa (62%) dan skor rendah ada 5 orang siswa (17%). (3) penggunaan model pembelajaran *Sinektik (Synectics)* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA, hal ini dapat dilihat dari hasil

uji hipotesis menggunakan uji t yaitu: perhitungan ($t_0 = 9,79$) dan besarnya “t” yang tercantum pada Tabel Nilai t ($t_{t5\%} = 2,00$ dan $t_{t1\%} = 2,65$) maka dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari pada t_t yaitu $2,00 < 9,79 > 2,65$.

Jayanti Mahandari (2012): ”Pengaruh Model Pembelajaran *Sinektik* Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Mengarang Deskripsi Kelas IV Gugus IV Kec. Jembrana”. Penelitian ini terdapat dalam Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil belajar mengarang deskripsi dalam bahasa indonesia sebelum diterapkan model pembelajaran *Sinektik* berbantuan media benda konkret pada siswa kelas IV SD Gugus IV kec. Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan $M=12,48$ berada pada kategori sedang. Hasil belajar mengarang deskripsi dalam bahasa indonesia sesudah diterapkan model pembelajaran *sinektik* berbantuan media benda konkret pada siswa kelas IV SD gugus IV kec. Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan $M=18,33$ berada pada kategori tinggi. Terdapat perbedaan hasil belajar mengarang deskripsi dalam Bahasa Indonesia siswa yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran *Sinektik* berbantuan media benda konkret dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus IV Kec.Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013. Jadi, perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa pembelajaran *Sinektik* berbantuan media benda konkret berpengaruh positif terhadap hasil belajar mengarang deskripsi dalam Bahasa Indonesia.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teoritis dan penelitian yang Relevan, maka dapat dirumuskan hipotesis untuk penelitian ini adalah penerapan model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018 dalam pembelajaran matematika.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP PAB 2 Helvetia Medan pada kelas VII-7 beralamat di Jalan Veteran Pasar IV Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia tahun pelajaran 2017/2018 sampai dengan selesai.

Tabel 3.1
Jadwal Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																							
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul				■																				
2	Pembuatan Proposal					■	■	■	■																
3	Bimbingan Proposal									■	■	■	■												
4	Pengesahan Proposal												■												
5	Seminar Proposal												■												
6	Riset													■	■	■	■								
7	Pengolahan Data																■								
8	Pembuatan Skripsi																	■	■	■	■				
9	Bimbingan Skripsi																				■				
10	Pengesahan Skripsi																					■	■	■	■
11	Sidang Meja Hijau																								■

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 39 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah menggunakan model *Sinektik* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Suharsimi Arikunto (2013:137) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dalam melaksanakan suatu penelitian tindakan kelas, seorang guru terlebih dahulu harus mampu memahami persoalan-persoalan apa yang dihadapinya sehari-hari diruang kelas, sewaktu kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah usaha yang dilakukan oleh untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan perubahan-perubahan secara terencana. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

- a. Perencanaan Tindakan (Planning)
- b. Pelaksanaan tindakan (Action)

- c. Pengamatan (Observation)
- d. Refeksi (Reflection)

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Adapun prosedur penelitiannya sebagai berikut:

1. Prapenelitian (Refleksi Awal)

Prapenelitian merupakan refleksi awal, yaitu sebelum penelitian tindakan siklus dilaksanakan, dilakukan sebagai berikut:

- a. Menyusun format pengumpulan data objektif sekolah
- b. Menyusun instrumen penilaian
- c. Melaksanakan penilaian terhadap materi yang sudah diajarkan oleh guru.
- d. Menganalisis data objektif sekolah dengan hasil prapenelitian untuk dimanfaatkan dalam perencanaan tindakan.

SIKLUS I

a. Perencanaan Tindakan I

Adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan tindakan adalah:

1. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam penelitian.
2. Membuat lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan model *Sinektik* dalam proses belajar mengajar.

3. Menyusun soal tes tindakan siklus yang digunakan untuk melihat tingkat hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Setelah perencanaan tindakan disusun dengan matang, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model *Sinektik*, yaitu :

1. Pendahuluan
 - a. Guru mengucapkan salam dan memeriksa absensi kehadiran siswa.
 - b. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.
 - c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - d. Guru memberikan informasi tentang jalannya pembelajaran dan tugas yang harus dilaksanakan peserta didik.
2. Kegiatan Inti
 - a. Guru menjelaskan materi pembahasan Segiempat tentang sub materi pokok persegi dan persegi panjang dengan menggunakan model *Sinektik*.
 - b. Guru memberikan bantuan siswa yang merasa kesulitan dengan cara mendatangi siswa tersebut.
 - c. Guru memberikan tugas berupa soal – soal latihan.
 - d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil jawabannya.
 - e. Guru menyuruh siswa untuk merangkum materi pembelajaran.
3. Penutup
 - a. Menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

b. Guru memberikan tes evaluasi sebagai hasil tes siklus I.

c. Observasi (pengamatan)

Pengamatan dilakukan bersama dengan tahap pelaksanaan tindakan yaitu ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model *Sinektik* sebagai berikut :

- 1) Mengobservasi kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Melihat tingkat kreativitas belajar siswa.
- 3) Mengobservasi aktivitas guru ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Sinektik*.
- 4) Mengamati keberhasilan dan hambatan – hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran yang belum sesuai dengan harapan penelitian.

d. Refleksi I

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisa data observasi dikelas dan tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa. Refleksi ini dilakukan mengarah kepada perbaikan – perbaikan tindakan selanjutnya. Refleksi ini dilakukan untuk menganalisa perbaikan makna terhadap kesimpulan dan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

SIKLUS II

Untuk pelaksanaan siklus II secara teknis sama seperti pelaksanaan siklus I. Langkah – langkah besar dalam siklus II ini yang perlu ditekankan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II merupakan

perbaikan dari siklus I, berdasarkan hasil refleksi siklus I akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan II

Meninjau kembali rencana pembelajaran yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disiapkan sesuai revisi berdasarkan evaluasi pada siklus I. Adapun langkah – langkah pembelajarannya sama seperti langkah – langkah pada siklus I. Dalam siklus II membahas tentang sub materi pokok jajargenjang dan trapesium.

c. Observasi (pengamatan) II

Pengamatan dilakukan bersama dengan tahap pelaksanaan tindakan yaitu kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model *Sinektik* sebagai berikut :

- 1) Mengobservasi kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Melihat tingkat kreativitas belajar siswa
- 3) Mengamati keberhasilan dan hambatan – hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran yang belum sesuai dengan harapan penelitian.

d. Refleksi II

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisa data observasi dikelas dan tes hasil belajar untuk mengetahui kreativitas belajar siswa. Refleksi ini dilakukan mengarah kepada perbaikan – perbaikan tindakan selanjutnya. Refleksi ini

dilakukan untuk menganalisa perbaikan makna terhadap kesimpulan dan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

SIKLUS III

Untuk pelaksanaan siklus III secara teknis sama seperti pelaksanaan pada siklus II. Langkah – langkah besar dalam siklus III ini yang perlu ditekankan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus III merupakan perbaikan dari siklus II, berdasarkan hasil refleksi siklus II akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan III

Meninjau kembali rencana pembelajaran yang disiapkan untuk siklus III dengan melakukan revisi sesuai hasil siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan III

Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disiapkan sesuai revisi berdasarkan evaluasi pada siklus II. Adapun langkah – langkah pembelajarannya sama seperti langkah – langkah pada siklus II. Dalam siklus III membahas tentang materi Persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapesium dan gabungan dua bangun datar segiempat.

c. Observasi (Pengamatan) III

Pengamatan dilakukan bersama dengan tahap pelaksanaan tindakan yaitu kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model *Sinektik* sebagai berikut :

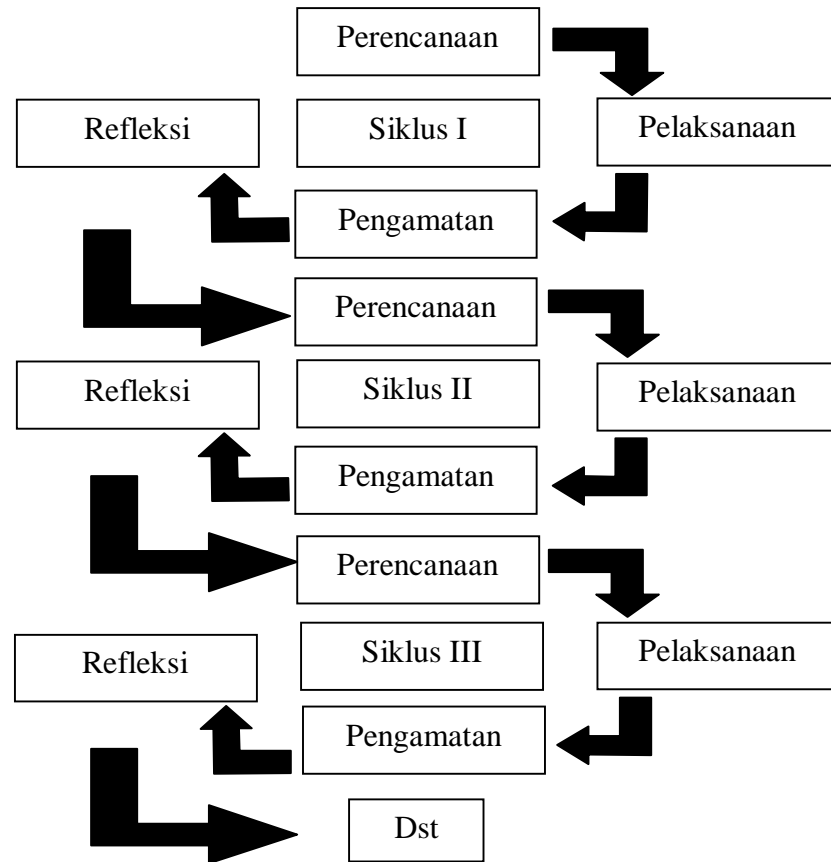
1. Mengobservasi kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran
2. Melihat tingkat kreativitas belajar siswa
3. Mengamati keberhasilan dan hambatan – hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran yang belum sesuai dengan harapan penelitian.

d. Refleksi III

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisa data observasi dikelas dan tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa. Refleksi ini dilakukan untuk menganalisa perbaikan makna terhadap kesimpulan dan tindakan perbaikan yang telah dilakukan.

Jika ketuntasan pada siklus III sudah tercapai maka siklus ini dihentikan dan jika ketuntasan belum tercapai maka hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

Adapun skema dari langkah – langkah penelitian yang diuraikan di atas adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1
Prosedur Penelitian
 Dalam Suharsimi Arikunto (2015:42)

D. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

a. Tes

Tes atau alat adalah prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Dalam penelitian ini tes yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa, maka dalam setiap siklus akan diberikan tes untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi segiempat dalam pembelajaran matematika. Tes diberikan setelah kegiatan pembelajaran.

Sebelum tes diberikan kepada siswa, maka akan divalidkan terlebih dahulu dengan meminta pendapat ahli matematika, sehingga lembar tes layak digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa.

b. Observasi

Observasi adalah teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung. Pengumpulan data sewaktu proses belajar mengajar berlangsung selain dilakukan peneliti, bantuan dari guru matematika di kelas juga dibutuhkan. Adapun perannya sebagai observer yaitu mengamati aktivitas pengajaran berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi ini dilaksanakan pada saat pembelajaran sedang berlangsung dan hasil observasi tersebut diserahkan pada peneliti untuk dianalisa untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian pembelajaran. Hasil observasi kemudian dianalisa.

Table 3.2
Kisi-kisi Lembar Observasi Kreativitas Siswa

No	Indikator	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	1.1 Selalu mendorong untuk mengetahui lebih banyak pernyataan					
		1.2 Mengajukan pertanyaan					
2	Tekun dan tidak mudah bosan	2.1 Meminta kembali penjelasan yang kurang jelas					
		2.2 Tidak mudah bosan menerima tugas dari guru					
3	Kaya akan inisiatif	3.1 Dapat mencetuskan pendapatnya setelah pelajaran dijelaskan					
		3.2 Memiliki ide atau pendapat yang berbeda dengan orang lain					
4	Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah	4.1 Memberi jawaban atas pernyataan guru					
		4.2 Mencari Alternatif pemecahan masalah untuk menyelesaikan masalah					
5	Kritis dalam pendapat orang lain	5.1 Tanggap akan pendapat yang dikemukakan oleh orang					
		5.2 Tidak mudah Berpengaruh terhadap pendapat otoritas					
Jumlah							

Keterangan :

1 = Sangat Kurang

4 = Baik

2 = Kurang

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

Table 3.3
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pilihan Nilai			
		1	2	3	4
1	Membuka Pelajaran <ul style="list-style-type: none"> ● Menarik perhatian ● Menjelaskan tujuan ● Memberi motivasi 				
2	Mengelolah Waktu Dan Model Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ● Mempersiapkan materi pelajaran dengan rapi dan sistematis ● Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan urutan dan arah yang jelas 				
3	Memotivasi Siswa Untuk Berpartisipasi Dalam Menyelesaikan Masalah <ul style="list-style-type: none"> ● Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran ● Memberikan kesempatan kepada siswa bertanya untuk menyelesaikan soal dan menampilkan kedepan kelas ● Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan ide dengan bertanya atau menanggapi 				
4	Berkomunikasi Dengan Siswa <ul style="list-style-type: none"> ● Memberikan kesempatan waktu untuk berfikir kepada siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan ● Merespon jawaban siswa ● Memotivasi siswa untuk bertanya 				
5	Melaksanakan Evaluasi Terhadap Siswa <ul style="list-style-type: none"> ● Memberikan dan menilai hasil pekerjaan siswa ● Memuji siswa yang berprestasi 				
6	Menutup Pembelajaran Dengan Memotivasi Siswa Untuk Giat Belajar <ul style="list-style-type: none"> ● Membantu siswa untuk menyiapkan isi dari materi pelajaran ● Pemberian tugas rumah kepada siswa ● Menginformasikan pelajaran selanjutnya 				

Keterangan :

1,0 – 1,7 = Sangat Kurang

1,8 – 2,5 = Kurang

2,6 – 3,3 = Baik

3,4 – 4,0 = Sangat Baik

E. Teknik Analisis Data

Adapun langkah – langkah yang dilakukan dalam analisis data adalah dengan cara reduksi yaitu memilih, menyederhanakan dan mentransformasikan data kelas dilapangan, kemudian data yang direduksi, dicari rata – rata hasil belajarnya dan dicari tingkat ketuntasan belajar.

1. Ketuntasan Kreativitas Siswa

Siswa dikatakan kreatif jika memiliki nilai akhir $\geq 70\%$ dari total skor keseluruhan indicator kreativitas, dimana dapat dibuktikan dri hasil observasi yang dibuat peneliti sebagai alat ukur keberhasilan.

$$PPH = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

PPH = persentase penilaian hasil

B = skor yang diperoleh

N = banyak skor

Untuk mengukur kreativitas siswa dikelas dapat dilihat dari pedoman berikut :

Tabel 3.4
Kategori Tingkat Kreativitas

Tingkat Kreativitas	Kategori
$85\% \leq x < 100\%$	Sangat Baik
$70\% \leq x < 85\%$	Baik
$55\% \leq x < 70\%$	Cukup
$40\% \leq x < 55\%$	Kurang
$X < 40\%$	Sangat Kurang

Agar data yang diteliti memberikan gambaran tentang fenomena yang diteliti maka analisa data dalam penelitian ini adalah analisa perhitungan statistik sebagai berikut :

2. Rata-rata Kelas

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum fixi}{\sum fi} \quad (\text{Sudjana, 2016: 67})$$

Dimana:

f_i = Banyak siswa

x_i = Nilai masing-masing siswa

3. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa (Individual)

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individual) digunakan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100 \% \quad (\text{Trianto, 2010: 241})$$

Dimana :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah Skor Total

Dengan Kriteria :

0% KB 70% : Tidak Tuntas

$70\% \leq KB \leq 100\%$: Tuntas

Berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan kurikulum yang dijalani di SMP PAB 2 Helvetia yaitu 75, kriteria ketuntasan individual sebagai berikut :

Dengan kriteria :

0% KB 75% : Tidak Tuntas

$75\% \leq KB \leq 100\%$: Tuntas

Siswa dikatakan tuntas apabila ia memiliki kemampuan untuk menjawab soal dan mendapatkan nilai lebih besar dari 75, dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan sekolah.

4. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa (Klasikal)

Selanjutnya dapat juga diketahui apakah ketuntasan belajar klasikal telah tercapai, dilihat dari presentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar yang dirumuskan sebagai berikut:

$$PRS = \frac{A}{B} \times 100\% \quad (\text{Trianto, 2010: 243})$$

Keterangan:

PRS = Presentase respons siswa

A = Banyak siswa yang ketuntasan belajar $\geq 85\%$

B = Jumlah siswa

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika dikelas telah tercapai 85% yang telah mencapai hasil ≥ 70 , maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai.

5. Menganalisis Hasil Observasi

Dari hasil observasi pembelajaran yang telah dilakukan peneliti, maka perhitungan nilai setiap observasi dilakukan berdasarkan :

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Banyak siswa}}$$

Dimana :

N : Nilai akhir

Selanjutnya untuk menentukan rata – rata penilaian observasi adalah dengan:

$$R = \frac{\text{Jumlah nilai akhir}}{\text{Banyak item}}$$

Dimana :

R = Rata – rata penilaian

Adapun kriteria penilaian akhir adalah :

0 – 1,5 = Sangat Kurang

1,6 – 2,5 = Kurang

2,6 – 3,5 = Baik

3,6 – 4,0 = Sangat Baik

Jika hasil pengamatan observasi menyatakan pembelajaran termasuk daam kategori baik atau sangat baik, maka proses pembelajaran yang dilakukan dikategorikan efektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP PAB 2 Helvetia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika pada siswa kelas VII-7 dengan menggunakan penerapan model *Sinektik*. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dan sekilas pembelajaran. Subjek yang terlibat dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia yang berjumlah 39 orang. Selama penelitian ini berlangsung, diupayakan seluruh siswa dikelas hadir (kehadiran 100%) ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang akurat dan tidak mempengaruhi kesimpulan penelitian.

Bab ini akan memaparkan hasil penelitian yang meliputi persepsi siswa terhadap matematika melalui pelaksanaan tes awal, pelaksanaan siklus I, pelaksanaan siklus II, pelaksanaan siklus III, dan pengamatan terhadap keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.

1. Deskripsi Awal Penelitian

Sebelum perencanaan tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan tes awal kepada siswa sebanyak 8 soal dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa sebelum diterapkan dengan model *Sinektik* pada pelajaran matematika, selama mengajar dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan yaitu pada kelas VII-7

SMP PAB 2 Helvetia. Dengan dilaksanakan observasi ini peneliti akan mengetahui apakah kelas ini perlu diberikan tindakan yang sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu apakah model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia pada materi Segiempat.

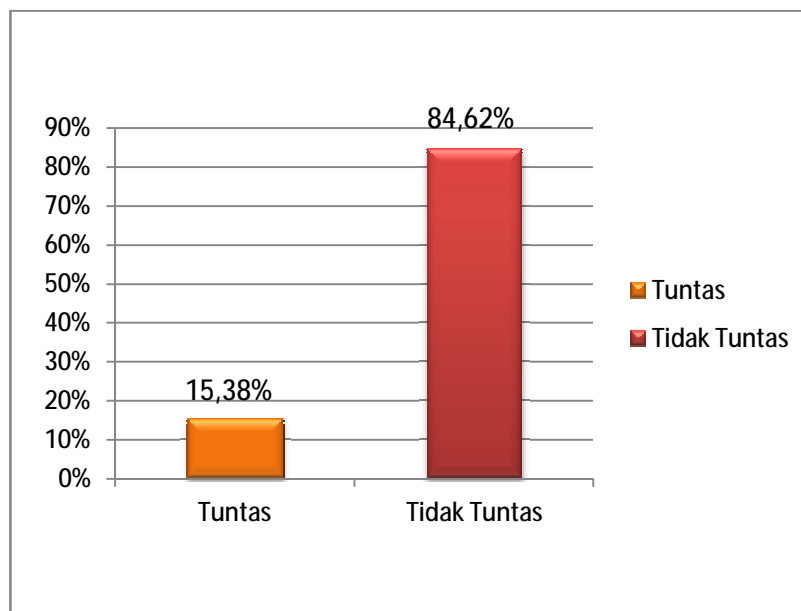
Pelaksanaan tes awal dilaksanakan pada hari Jum'at 29 Januari 2018 jam pelajaran kelima, keenam dan ketujuh (16.00-18.00). Untuk mengetahui hasil tes awal siswa pada kondisi ini, peneliti memberikan tes sebanyak 8 soal pokok bahasan dari materi segiempat. Pelaksanaan pada tes awal ini siswa mengerjakan soal yang diberikan waktu untuk menyelesaikannya selama 40 menit. Dari hasil pengerjaan siswa pada tes yang telah disusun oleh peneliti setelah diadakan koreksi maka didapatkan hasil.

Berdasarkan hasil koreksi tes awal dari 39 siswa yang ada dikelas tersebut diperoleh 6 siswa yang tuntas atau mendapat nilai diatas batas KKM, sedangkan 33 siswa yang tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari paparan hasil tes awal yang diperoleh siswa maka tampak bahwa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 15,38%, Dari paparan nilai yang didapat maka tampak bahwa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 6 siswa seperti yang terlihat pada table 4.1 berikut ini :

Table 4.1
Hasil Tes Kemampuan Awal

Tingkat Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
75% - 100%	Tuntas	6	15,38%
0% < 75%	Tidak Tuntas	33	84,62%
Rata-rata			62,62
Ketuntasan belajar			15,38%

Kemudian hasil analisis data tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1
Persentase Hasil Tes Kemampuan Awal

Berdasarkan table dan diagram diatas, data dilihat bahwa siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dari 39 siswa adalah sebanyak 6 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 33 siswa. Beberapa tes yang dikerjakan siswa ditemukan masalah dalam pembelajaran pada materi segiempat. Dalam hal ini, peneliti menduga letak kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal segiempat, yaitu siswa tidak

memahami maksud dari soal, tidak mengetahui unsur-unsur dalam materi segiempat dan tidak mengetahui rumus-rumus segiempat.

Bertolak pada kondisi awal tersebut peneliti melaksanakan tindakan penelitian dengan menerapkan model *Sinektik* pada materi segiempat di kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2017/2018.

2. Deskripsi Siklus I

Dari kondisi awal maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan menerapkan model *Sinektik* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada materi segiempat.

a. Perencanaan Tindakan Siklus I (planning)

Pada siklus I dikelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2017/2018. Adapun langkah-langkah yang ditempuh peneliti pada perencanaan tindakan I adalah :

- a. Peneliti mempersiapkan RPP yang telah dibuat sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah pada tes awal.
- b. Mempersiapkan dan menyusun nama-nama anggota dari setiap kelompok berdasarkan hasil nilai tes awal dengan setiap kelompok terdiri dari 4 - 5 orang.
- c. Mengupayakan agar siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya masing – masing untuk mengumpulkan skor sebanyak – banyaknya.
- d. Mempersiapkan tes kemampuan belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan I (Acting)

Pemberian tindakan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran dimana peneliti sebagai guru dikelas. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Sinektik* pada siklus I, materi yang dianjurkan adalah segiempat. Pada Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Jum'at tanggal 02 Februari 2018 (16.40-18.00) dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 05 Februari 2018 (16.40-18.00). Peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dengan menggunakan Model *Sinektik*.

Dalam siklus I peneliti memberikan soal kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari dengan menggunakan model *Sinektik* sedangkan dalam pertemuan II peneliti menjelaskan jawaban dari soal tersebut mengenai materi yang akan dipelajari.

Langkah – langkah peneliti dalam pembelajaran ini melalui model *Sinektik* adalah:

- a. Guru memberikan salam dan berdoa bersama semua siswa.
- b. Guru mengadakan absensi terhadap kehadiran siswa.
- c. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan yaitu pembelajaran menggunakan model *Sinektik*.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa diharapkan mampu memahami materi segiempat dalam menyelesaikan soal dan bagian dari unsur–unsur segiempat.

- e. Guru menyajikan materi pembelajaran segiempat sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- f. Guru menginformasikan tentang pembagian kelompok.
- g. Guru bersama peneliti mengatur siswa dalam kelompok agar setiap anggota kelompok mampu bertatap muka.
- h. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran dan pembagian tugas yang harus dilaksanakan siswa secara bersama – sama dengan penuh tanggung jawab. Peneliti bertindak sebagai penagamat.
- i. Guru memberikan kartu berisi soal – soal segiempat yang harus diselesaikan setiap siswa dalam bentuk kelompok. Dan setiap kelompok mendiskusikan permasalahan tersebut sampai semua anggota kelompok mengerti apa yang telah didiskusikan.
- j. Guru tetap membimbing agar siswa didalam kelompok dapat menyelesaikan secara bersama-sama sebagaimana aktivitas dalam pembelajaran menggunakan model *Sinektik*.
- k. Guru berkeliling untuk mengawasi dan memberikan bimbingan yang lebih terhadap setiap kelompok dalam diskusi untuk menyelesaikan tugas kelompok.
- l. Guru meminta perwakilan dari kelompok tertentu untuk menyajikan hasil kerja kelompoknya di papan tulis.
- m. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan.

- n. Guru menjelaskan kembali secara detail mengenai jawaban soal sekaligus memberikan kesimpulan tentang penyelesaian soal.
- o. Guru membubarkan kelompok yang dibentuk dan para siswa kembali ke tempat duduk masing – masing.
- p. Guru memberikan tes kepada siswa sebagai evaluasi dan masing-masing siswa menyelesaikan masalah segiempat dengan pendapatnya sendiri menggunakan konsep matematis.

c. Pengamatan Tindakan I (Observing)

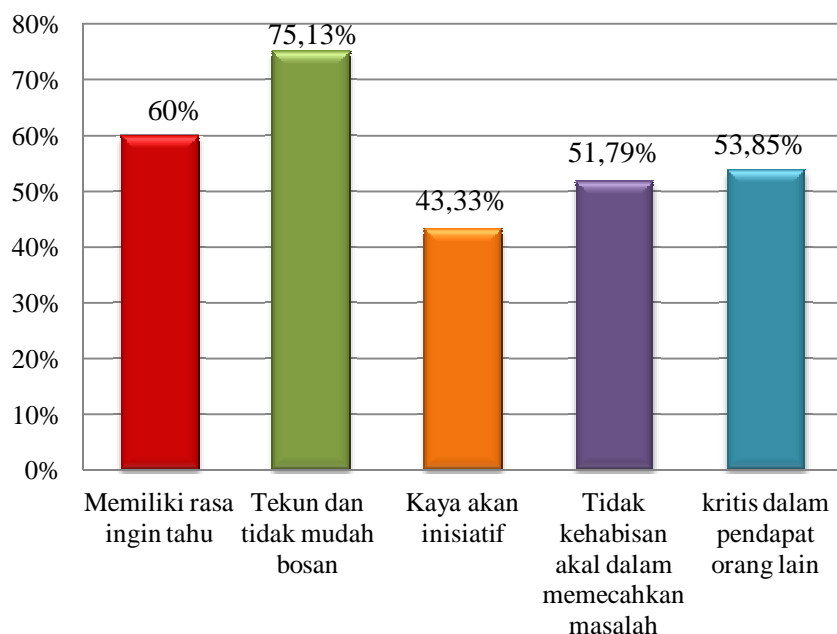
Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap kreativitas siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat kreativitas belajar matematika siswa yang dilakukan dengan menerapkan model *Sinektik*, maka berdasarkan hasil siklus I pada penelitian ini dapat dilihat pencapaian tingkat kreativitas belajar matematika siswa secara individual. Pada kreativitas belajar matematika siswa siklus I pada kriteria memiliki rasa ingin tahu dengan 60%.

Persentase hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus I diatas dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.2
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa
Pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1	Memiliki rasa ingin tahu	60%
2	Tekun dan tidak mudah bosan	75,13%
3	Kaya akan inisiatif	43,33%
4	Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah	51,79%
5	kritis dalam pendapat orang lain	53,85%
Jumlah skor		284,1%
Rata-rata persentase		56,82%
Keterangan		Cukup

Dari data table persentase hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus I diatas digambarkan sebagai berikut :



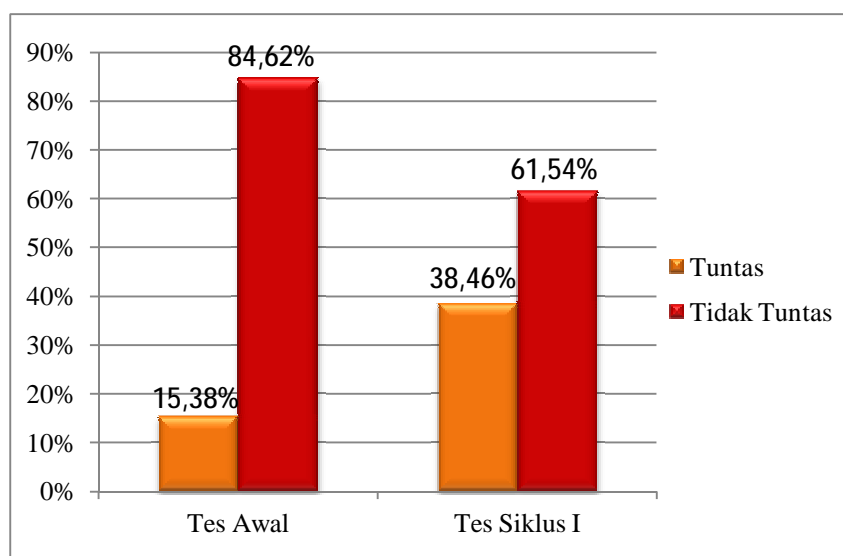
Gambar 4.2
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Siklus I

Setelah digunakan pembelajaran dengan Model *Sinektik* pada materi Segiempat pada siklus I, peneliti memberikan soal sebanyak 8 butir soal kepada siswa. Hasilnya terjadi peningkatan tes belajar siswa di mana dari 39 siswa terdapat 15 siswa (38,46%) yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 90, sedangkan 24 siswa (61,54%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai terendah yaitu 50. Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas VII-7 pada siklus I adalah 69,8. Dari paparan nilai yang didapat maka tampak bahwa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 siswa seperti yang terlihat pada table 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3
Hasil Tes Siklus I

Tingkat Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
75% - 100%	Tuntas	15	38,46%
0% < 75%	Tidak Tuntas	24	61,54%
Rata-rata			69,8
Ketuntasan belajar			38,46%

Kemudian hasil analisis data tersebut disajikan dalam diagram gambar 4.3 sebagai berikut :



Gambar 4.3
Persentase Hasil Tes Siklus I

Maka dari data – data yang diperoleh ini akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan tindakan pada siklus II sebagai upaya meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada pokok bahasan segiempat.

d. Refleksi I

Berdasarkan data yang ada, maka ditarik kesimpulan pada pelaksanaan siklus I persentase rata-rata kreativitas belajar matematika siswa diperoleh 56,82% dengan kategori cukup. Hal ini juga dilihat dari kreativitas belajar matematika siswa menunjukkan sebagian besar siswa belum ikut aktif dalam pengerjaan soal. Begitu juga dengan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Siklus I ada sebanyak 15 siswa yang tuntas dan 24 siswa yang belum tuntas.

Kesulitan – kesulitan yang dialami siswa pada saat belajar diantaranya :

- a. Siswa masih kurang paham dengan materi segiempat.
- b. Sebagian siswa kurang antusias dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang baru sehingga mereka masih kurang aktif pada proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari observasi terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kesulitan – kesulitan yang dialami siswa, maka peneliti perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan siklus II. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan – perbaikan kembali pada siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II dengan empat tahapan yaitu :

a. Perencanaan Tindakan II (Planning)

Berdasarkan hasil tindakan refleksi I, maka peneliti menyusun rencana tindakan II sebagai berikut :

- a. Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi yang sama pada siklus I.
- b. Peneliti mempersiapkan 5 soal sebagai bahan diskusi siswa.
- c. Peneliti mempersiapkan kembali lembar pengamatan yang meliputi lembar pengamatan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Peneliti membentuk kelompok – kelompok heterogen yang sama dengan siklus I.
- e. Guru diharapkan mampu memperbaiki pengelolaan kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan II (Acting)

Pada Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Jum'at tanggal 09 Februari 2018 (16.40-18.00) dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Februari 2018 (16.00-18.00). Peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dengan menggunakan Model *Sinektik*.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa tujuan penelitian belum tercapai dan harus dilanjutkan pada siklus II. Hal-hal yang belum sesuai di siklus I di perbaiki di siklus II.

- a. Guru memberikan salam dan berdoa bersama semua siswa.
- b. Guru mengadakan absensi terhadap kehadiran siswa.
- c. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan yaitu pembelajaran menggunakan model *Sinektik*.

- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa diharapkan mampu memahami materi segiempat dalam menyelesaikan soal dan bagian dari unsur-unsur segiempat.
- e. Guru menyajikan soal dengan materi segiempat sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- f. Guru menginformasikan tentang pembagian kelompok yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya dan meminta siswa untuk mengingat nama maupun teman kelompoknya.
- g. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran dan pembagian tugas yang harus dilaksanakan siswa secara bersama-sama dengan penuh tanggung jawab.
- h. Guru memberikan lembaran yang berisi soal-soal segiempat yang harus dihadapi setiap siswa dalam bentuk kelompok.
- i. Guru tetap membimbing para siswa agar siswa didalam kelompok dapat menyelesaikannya dengan adanya beberapa buku panduan seperti, buku paket dan LKS.
- j. Guru meminta perwakilan dari kelompok tertentu agar mengumpulkan lembar soal beserta dengan jawabannya.
- k. Guru menjelaskan materi segiempat kepada siswa dan melihat hasil dari jawaban soal tersebut.
- l. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi sambil mengulang hal-hal yang dianggap sulit sekaligus memberikan kesimpulan tentang penyelesaian soal.

- m. Guru membubarkan kelompok yang dibentuk dan para siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.
- n. Guru memberikan tes akhir (tes hasil belajar siklus II) kepada siswa sebagai evaluasi terakhir dan masing - masing siswa menyelesaikan masalah segiempat dengan pendapatnya sendiri dengan menggunakan konsep matematis.

c. Pengamatan Tindakan II

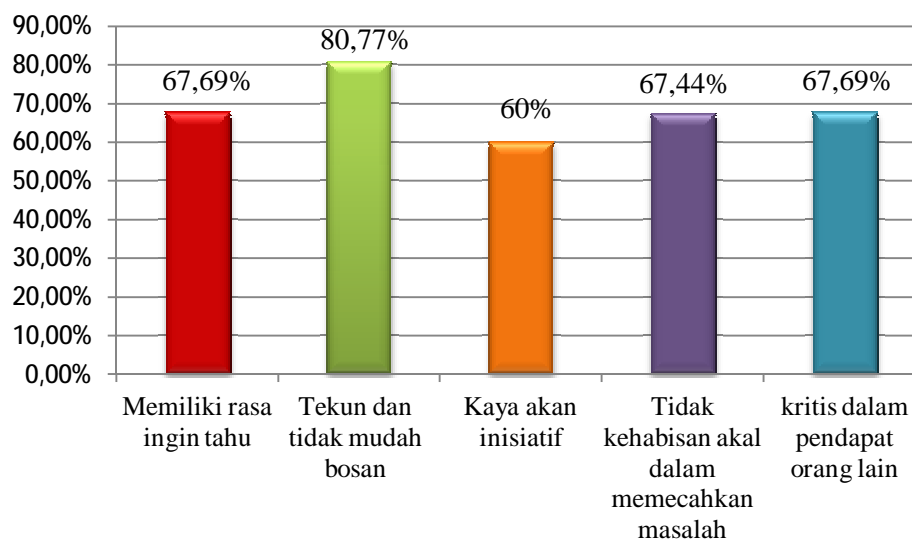
Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap kreativitas siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat kreativitas belajar matematika siswa yang dilakukan dengan menerapkan model *Sinektik*, maka berdasarkan hasil siklus II pada penelitian ini dapat dilihat pencapaian tingkat kreativitas belajar matematika siswa secara individual. Pada kreativitas belajar matematika siswa siklus I pada kriteria memiliki rasa ingin tahu dengan 67,69%.

Persentase hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus II diatas dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.4
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa
Pada Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1	Memiliki rasa ingin tahu	67,69%
2	Tekun dan tidak mudah bosan	80,77%
3	Kaya akan inisiatif	60%
4	Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah	67,44%
5	kritis dalam pendapat orang lain	67,69%
Jumlah skor		343,59%
Rata-rata persentase		68,72%
Keterangan		Cukup

Dari data table persentase hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus II diatas digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.4
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Siklus II

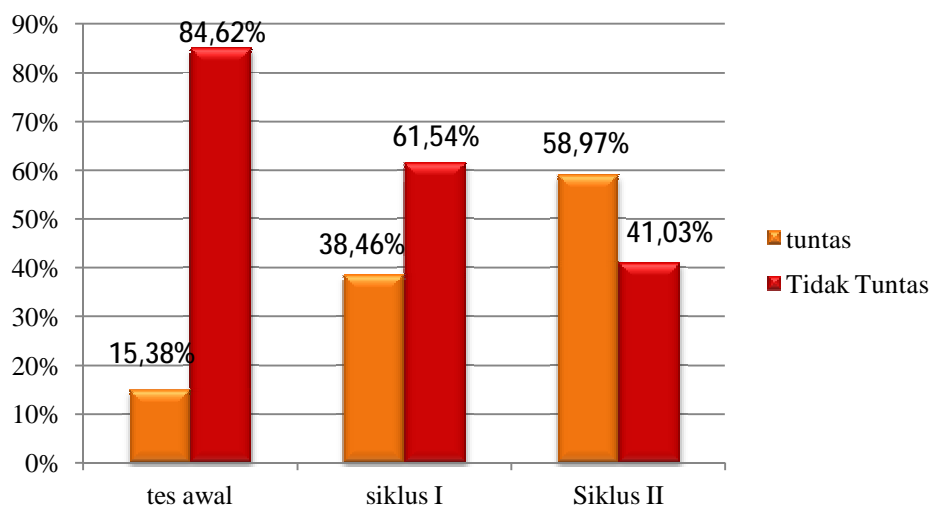
Setelah digunakan pembelajaran dengan Model *Sinektik* pada materi Segiempat pada siklus II, peneliti memberikan soal sebanyak 8 butir soal kepada siswa. Hasilnya terjadi peningkatan tes belajar siswa di mana dari 39 siswa terdapat 23 siswa (58,97%) yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 100, sedangkan 16 siswa (41,03%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai terendah yaitu 60. Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas VII-7 pada siklus II adalah 77. Dari paparan nilai yang didapat maka tampak bahwa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 23 orang seperti yang terlihat pada table 4.5 berikut ini :

Tabel 4.5
Hasil Tes Siklus II

Tingkat Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
75% - 100%	Tuntas	23	58,97%
0% < 75%	Tidak Tuntas	16	41,03%
Rata-rata			77
Ketuntasan belajar			58,97%

Kemudian hasil analisis data tersebut disajikan dalam bentuk diagram

gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5
Persentase Hasil Tes Siklus II

Maka dari data – data yang diperoleh ini akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan tindakan pada siklus II sebagai upaya meningkatkan kreativitas pada pokok bahasan Segiempat.

d. Refleksi II

Berdasarkan data yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan setelah menggunakan model *Sinektik* pada saat pembelajaran berlangsung dapat

menunjukkan tingkat perkembangan belajar siswa semakin membaik. Berdasarkan hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus II siswa juga sudah mengalami peningkatan kreativitas pada bahasan segitiga, namun belum sesuai dengan yang diharapkan. Maka dari itu siklus III harus dilaksanakan peneliti guna meningkatkan kreativitas siswa yang terdapat pada materi segiempat.

Kesulitan – kesulitan yang dialami siswa pada saat belajar diantaranya :

- a. Siswa masih kurang paham dengan materi segiempat.
- b. Sebagian siswa kurang antusias dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang baru sehingga mereka masih kurang aktif pada proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari observasi terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kesulitan – kesulitan yang dialami siswa, maka peneliti perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kreativitas dengan siklus III. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan – perbaikan kembali pada siklus III.

4. Deskripsi siklus III

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah ditetapkan pada siklus II, maka peneliti ini memilih prosedur yang di desain dengan beberapa tahapan, yakni sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan III (Planning)

Berdasarkan hasil tindakan refleksi siklus III, maka peneliti menyusun rencana tindakan siklus III, sebagai berikut :

- a. Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih kreatif dan lebih memahami materi pembelajaran segiempat.
- b. Guru menjelaskan kembali aturan dari model *Sinektik*, hal ini dilakukan agar siswa lebih paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c. Guru akan lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang sedang dipelajari.
- d. Guru memberikan lembaran yang berisi soal-soal tentang materi segiempat dengan buku panduan seperti, buku paket dan buku LKS.
- e. Guru memberikan tes akhir kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan III (Acting)

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa tujuan penelitian sudah menunjukkan adanya peningkatan pada siklus II, namun belum sesuai yang diharapkan. Maka dilaksanakan siklus III, pada Siklus III dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 19 Februari 2018 (16.00-18.00). Peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dengan menggunakan Model *Sinektik*, guna untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pada siklus III ini sesuai dengan Model *Sinektik* adalah sebagai berikut :

- a. Guru memberikan salam dan berdoa bersama semua siswa.
- b. Guru mengadakan absensi terhadap kehadiran siswa.

- c. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan yaitu pembelajaran menggunakan model *Sinektik*.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa diharapkan mampu memahami materi segiempat dalam menyelesaikan soal dan bagian dari unsur-unsur segiempat.
- e. Guru menyajikan soal dengan materi pembelajaran segiempat sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- f. Guru menginformasikan tentang pembagian kelompok yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya dan meminta siswa untuk mengingat nama maupun teman kelompoknya.
- g. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran dan pembagian tugas yang harus dilaksanakan siswa secara bersama-sama dengan penuh tanggung jawab.
- h. Guru memberikan lembaran yang berisi soal-soal segiempat yang harus dihadapi setiap siswa dalam bentuk kelompok.
- i. Guru tetap membimbing para siswa agar siswa didalam kelompok dapat menyelesaikannya dengan adanya beberapa buku panduan seperti, buku paket dan LKS.
- j. Guru meminta perwakilan dari kelompok tertentu agar mengumpulkan lembar soal beserta dengan jawabannya.
- k. Guru menjelaskan materi segiempat kepada siswa dan melihat hasil dari jawaban soal tersebut.

- l. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi sambil mengulas hal-hal yang dianggap sulit sekaligus memberikan kesimpulan tentang penyelesaian soal.
- m. Guru membubarkan kelompok yang dibentuk dan para siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.
- n. Guru memberikan tes akhir (tes hasil belajar siklus III) kepada siswa sebagai evaluasi terakhir dan masing - masing siswa menyelesaikan masalah segiempat dengan pendapatnya sendiri dengan menggunakan konsep matematis.

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus III terlihat beberapa peningkatan yang terjadi sebagai berikut :

1. Suasana pembelajaran sudah kondusif, terjadi interaksi antara siswa dengan guru atau sebaliknya yang sangat mendukung proses pembelajaran.
2. Tugas yang diberikan guru berupa soal setiap pertemuan kepada kelompok mampu dikerjakan dengan baik dan benar.
3. Siswa lebih aktif untuk mencari informasi tentang materi yang dipelajari.
4. kreativitas siswa meningkat.

c. Pengamatan Tindakan III

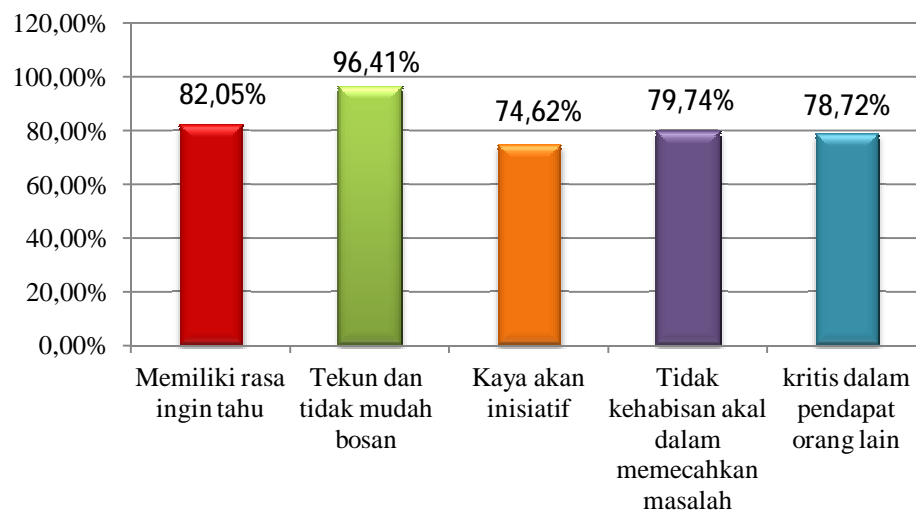
Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap kreativitas siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat kreativitas belajar matematika siswa yang dilakukan dengan menerapkan model *Sinektik*, maka berdasarkan hasil siklus III pada penelitian ini dapat dilihat pencapaian tingkat kreativitas belajar matematika siswa secara individual.

Persentase hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus III diatas dapat dilihat pada table 4.6 dibawah ini :

Table 4.6
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Siklus III

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1	Memiliki rasa ingin tahu	82,05%
2	Tekun dan tidak mudah bosan	96,41%
3	Kaya akan inisiatif	74,62%
4	Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah	79,74%
5	kritis dalam pendapat orang lain	78,72%
Jumlah skor		411,54%
Rata-rata persentase		82,31%
Keterangan		Baik

Dari data table persentase hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus III diatas digambarkan sebagai berikut :



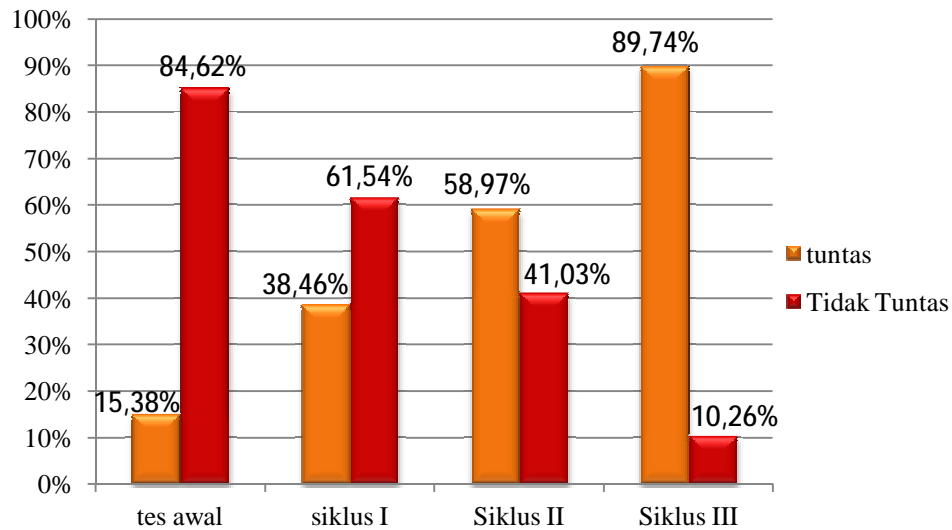
Gambar 4.6
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Siklus III

Setelah digunakan pembelajaran dengan Model *Sinektik* pada materi Segiempat pada siklus III, peneliti memberikan soal sebanyak 8 butir soal kepada siswa. Hasilnya terjadi peningkatan tes belajar siswa di mana dari 39 siswa terdapat 23 siswa (58,97%) yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 100, sedangkan 16 siswa (41,03%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai terendah yaitu 60. Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas VII-7 pada siklus II adalah 77. Dari paparan nilai yang didapat maka tampak bahwa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 38 orang seperti yang terlihat pada table 4.7 berikut ini :

Tabel 4.7
Hasil Tes Siklus III

Tingkat Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
75% - 100%	Tuntas	35	89,74%
0% < 75%	Tidak Tuntas	4	10,26%
Rata-rata			84,85
Ketuntasan belajar			89,74%

Kemudian hasil analisis data tersebut disajikan dalam bentuk diagram gambar 4.7 berikut :



Gambar 4.7
Persentase Hasil Tes Siklus III

Maka dari data – data yang diperoleh dari observasi kreativitas dan juga pengumpulan nilai belajar matematika siswa dari siklus I mengalami peningkatan pada siklus II dan terjadi peningkatan lagi terhadap siklus III. Dilihat dari catatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa.

d. Refleksi III

Dari analisis data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus III kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Sinektik* menunjukkan perkembangan yang sangat baik, hampir seluruh siswa bersikap kreatif dan memahami materi dalam pembelajaran matematika. Adapun hasil refleksi pada siklus III adalah:

1. Pada umumnya siswa cukup aktif mengikuti proses pembelajaran.

2. Adanya peningkatan pemahaman terhadap materi segiempat dalam pembelajaran matematika sehingga tingkat ketuntasan belajar pada siklus III ini sangat meningkat. Dapat dilihat dari pencapaian tingkat ketuntasan belajar dari siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan.
3. Pada siklus III ini pengamatan observasi kreativitas telah mencapai kriteria sangat bagus, sehingga kreativitas siswa sudah tergolong sangat baik.

Pelaksanaan pada siklus III ini, secara garis besar berlangsung dengan baik dan kondusif. Karena ketuntasan belajar sudah tercapai maka pembelajaran dengan model *Sinektik* berhenti. Dengan demikian, diperoleh bahwa dengan diberikannya pembelajaran yang menerapkan model *Sinektik*, maka kreativitas siswa meningkat. Hal ini tampak dari hasil tes dan hasil dari observasi kreativitas yang dilakukan setelah akhir pelaksanaan siklus III. Ketuntasan belajar dari 38,46% pada siklus II menjadi 58,97% dan pada siklus III meningkat menjadi 89,74% sehingga ketuntasan klasikal sudah tercapai. Rata-rata kelas pada siklus III adalah 84,85 atau dengan kata lain tingkat penguasaan siswa berasal dalam kategori tinggi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

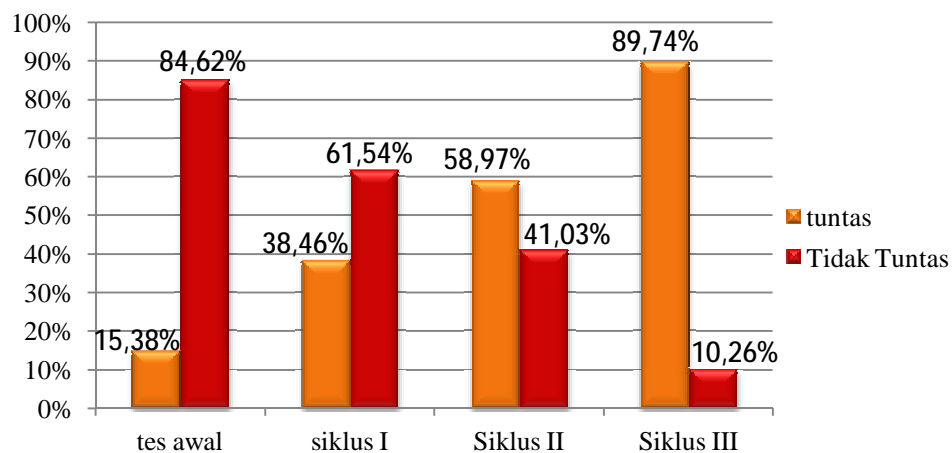
Pada kondisi awal, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran di SMP PAB 2 Helvetia bersifat individual dan berpusat pada guru. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi yang nantinya akan mengurangi kreativitas siswa serta rendahnya pemahaman siswa dalam belajar matematika. Untuk itu, peneliti mencoba menerapkan model *Sinektik* sebagai salah satu solusi dalam permasalahan ini.

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi sebelum diberi tindakan rata-rata nilai tes awal adalah 62,62. Setelah tindakan siklus I dengan menggunakan model *Sinektik*, rata-rata nilai tes siklus I meningkat menjadi 69,95. Kemudian setelah pemberian tindakan pada siklus II dengan menggunakan menggunakan model *Sinektik* diperoleh rata-rata tes siklus II adalah 76,41 yang berarti mengalami peningkatan. Dan setelah dilakukannya tindakan pada siklus III dengan menggunakan model *Sinektik* diperoleh rata-rata tes siklus III adalah 84,85 yang berarti mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hasil evaluasi dari mulai tes awal, siklus I, siklus II dan siklus III dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Tes Awal, Siklus I, Siklus II, Siklus III

No.	Kategori	Tes Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Tuntas	15,38%	38,46%	58,97%	89,74%
2	Tidak Tuntas	84,62%	61,54%	41,03%	10,26%

Tingkat ketuntasan belajar siswa pada tes awal, siklus I, siklus II dan siklus III dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut :



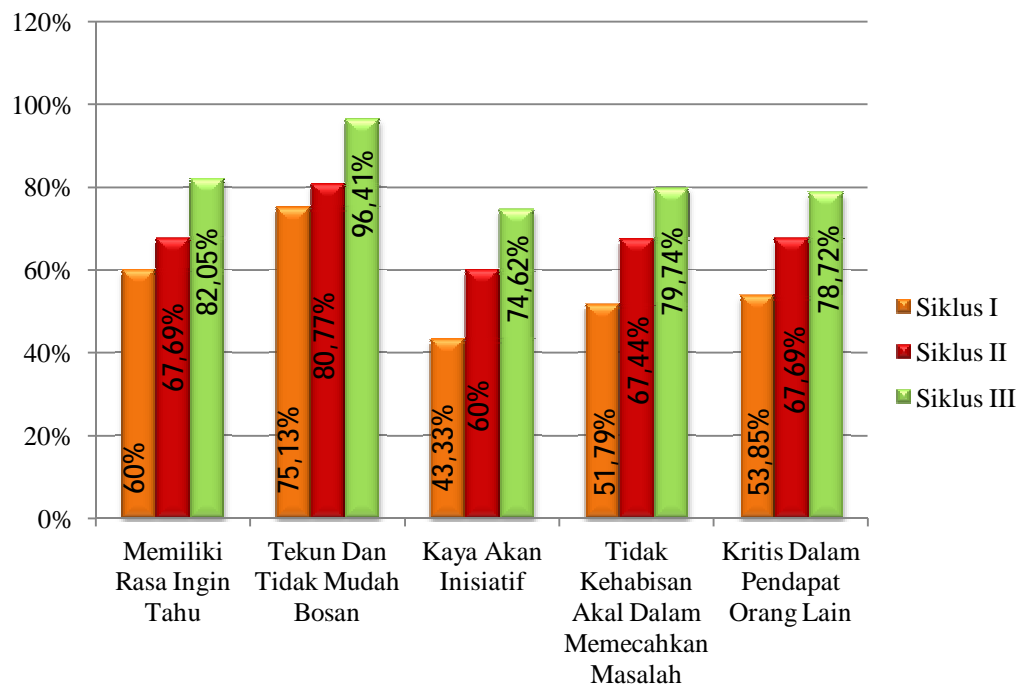
Gambar 4.8
Persentase Hasil Tes Awal, Siklus I, Siklus II, Siklus III

Sedangkan hasil dari observasi kreativitas siswa keseluruhan dengan persentase 56,82% dengan kategori cukup. Pada siklus II terlihat ada peningkatan dari siklus I yaitu persentase rata-rata 68,72% dengan kategori cukup, peneliti merasa perlu melakukan siklus III untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Kemudian pada siklus III terlihat adanya peningkatan yang begitu memuaskan bagi peneliti karena pada siklus III persentase rata-rata yaitu 82,31% dengan kategori baik. Perkembangan kreativitas siswa dalam setiap siklus dapat dilihat pada table berikut :

Table 4.9
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Siklus I, Siklus II, Siklus III

No	Aspek Yang Diminati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Memiliki Rasa Ingin Tahu	60%	67,69%	82,05%
2	Tekun Dan Tidak Mudah Bosan	75,13%	80,77%	96,41%
3	Kaya Akan Inisiatif	43,33%	60%	74,62%
4	Tidak Kehabisan Akal Dalam Memecahkan Masalah	51,79%	67,44%	79,74%
5	Kritis Dalam Pendapat Orang Lain	53,85%	67,69%	78,72%
Jumlah Skor		284,10%	343,59%	411,54%
Rata-Rata Persentase		56,82%	68,72%	82,31%

Dari persentase hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III diatas digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.9
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Siklus I, Siklus II, Siklus III

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa perkembangan kreativitas siswa dengan menggunakan model *Sinektik* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Mulai kriteria merasa ingin tahu mendapatkan nilai persentase pada siklus I 60%, siklus II 67,69%, dan siklus III 82,05%, untuk kriteria tekun dan tidak mudah bosan mendapat nilai persentase siklus I 75,13%, siklus II 80,77% dan siklus III 96,41%, untuk kriteria kaya akan inisiatif mendapat nilai persentase siklus I 43,33%, siklus II 60% dan siklus III 74,62%, kemudian untuk kriteria tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah nilai persentase siklus I 51,79%, siklus II 67,44% dan siklus III 79,74%

dan untuk kriteria kritis dalam pendapat orang lain nilai persentase siklus I 53,85%, siklus II 67,69% dan siklus III 78,72%.

Dengan melakukan tindakan melalui penggunaan model *Sinektik* dikelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia pada pokok bahasan segiempat dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Kreativitas belajar siswa kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia dengan menggunakan model *Sinektik* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kreativitas belajar matematika setiap siklus. Dimana pada siklus I dengan rata-rata persentase 56,82% dengan kategori cukup, pada siklus II dengan rata-rata persentase 68,72% dengan kategori baik, dan terakhir pada siklus III meningkat dengan rata-rata persentase 82,31% dengan kategori baik.
2. Melalui model *Sinektik* Kreativitas belajar matematika siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa dengan kondisi awal dengan rata-rata 15,38%, pada siklus I dengan rata-rata 38,46%, pada siklus II dengan rata-rata 58,97%, dan pada siklus III meningkat dengan rata-rata 89,74%.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Sinektik* pada siswa kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018 pada pokok bahasan segiempat dapat meningkatkan kreativitas siswa.

B. Saran

Telah terbukti bahwa dengan menggunakan model *Sinektik* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika pada siswa kelas VII-7 SMP PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018, maka peneliti memberi saran yaitu :

1. Bagi sekolah agar dapat mengupayakan bermacam-macam model pembelajaran dalam mengajar.
2. Bagi guru sebaiknya dalam mengajar perlu memperhatikan model-model pembelajaran baru sehingga dalam mengajar matematika tidak monoton dan membosankan. Khususnya guru matematika diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika pada siswa sehingga diperoleh hasil belajar yang baik.
3. Bagi siswa sebaiknya dalam menyelesaikan soal harus lebih teliti dan tepat waktu dan dalam menyelesaikan soal harus memahami apa yang diminta dalam soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Silva. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik Terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Palu. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT)*. 4 (2) : 42 – 67
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani, Saepul. (2007). Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Masalah Terbuka (Open Ended Problem). *Jurnal Didaktis*. 5 (3) : 58 – 67
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Istarani. (2015). *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan : Mediapersada
- Mahandari, Jayanti. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Mengarang Deskripsi Kelas IV Gugus IV Kec. Jembrana. *Jurnal PGSD*.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mutmaimunah, Ummi. (2016). Penerapan Model Sinektik Terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*. 2 (1) : 69 – 81
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*, Surakarta: Pustaka Belajar.
- Slameto. (2016). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2016). *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Nur Elisa Fitri
Tempat/Tanggal Lahir : Kuala Lumpur, 15 Desember 1996
Umur : 21 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Nama Ayah : Hermanto
Nama Ibu : Ningsih
No. Handphone : 0852-7711-6030
Alamat Rumah : Dsn VII Desa P.Tagor Kec.Serbajadi Kab.Serdang
Bedagai

PENDIDIKAN FORMAL

1. Tahun 2002 – 2008 : SDN 105390 Pulau Gambar
2. Tahun 2008 – 2011 : SMPN 1 Serbajadi
3. Tahun 2011 – 2014 : SMAN 1 Serbajadi
4. Tahun 2014 – 2018 : Tercatat sebagai mahasiswa pada jurusan pendidikan Matematika FKIP UMSU