

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya mengembangkan potensi anak didik, guru memegang peran kunci khususnya dalam proses belajar di sekolah. Tanggung jawab guru sangatlah berat, sebab guru sebagai pendidik kader-kader bangsa yang unik dan kompleks. Dikatakan unik sebab tiap peserta didik memiliki perbedaan satu sama lain, dikatakan kompleks sebab pendidikan ditujukan kepada pembentukan kepribadian secara utuh yang mencakup semua aspek kehidupan. Di samping itu guru berkewajiban untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Model proses belajar mengajar bercirikan peningkatan kemampuan berfikir kreatif dan kritis yang dihasilkan melalui pendidikan atau pelatihan terbukti kondusif dan efektif untuk meningkatkan berfikir kreatif dan berfikir kritis siswa. Menurut Munandar (1992 : 45) kreatifitas atau berfikir kreatif merupakan suatu bentuk pemikiran yang kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Di sekolah yang terutama dilatih adalah pengetahuan, ingatan dan kemampuan berfikir logis atau penalaran, yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia. Di samping itu sistem pembelajaran yang dilakukan di Indonesia adalah sistem klasikal.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Munandar di atas, Rochman Natawidjaja dalam Kadri (1992 : 6) mengemukakan bahwa di sekolah kadang-kadang terjadi guru seakan-akan memaksa siswanya untuk menggunakan satu cara saja, misalnya dalam memecahkan masalah, guru melatih siswanya untuk menggunakan jalan tunggal yang menurut pendapatnya merupakan jalan jalan yang paling mudah.

Hal ini mungkin dapat mempercepat penyelesaian, akan tetapi siswa tidak diberi kesempatan yang luas untuk belajar kreatif.

Banyak model pengajaran yang dapat dipergunakan, Bruce Joyce dan Marsha Weill (1980 : 13) mengemukakan duapuluh lima buah model, Salah satu model pengajaran yang dikemukakan oleh Bruce Joyce dan Marsha Weill (1986 : 159) adalah model sinektik. Model sinektik ini masuk pada rumpun model pribadi. Penulis memilih model sinektik ini dengan alasan bahwa model ini merupakan model pengajaran yang baru yang berguna untuk mengembangkan kreativitas siswa.

B. Identifikasi Masalah

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Tujuan pengajaran Bahasa Indonesia secara umum tertuang dalam GBPP Kurikulum Pendidikan Dasar sebagai berikut :

1. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan kadaan.
2. Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial.
3. Siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

Dalam penggunaannya mata pelajaran Bahasa Indonesia ini mempunyai tujuan khusus, diantaranya adalah :

1. Siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman dan pesan secara lisan dan tertulis.
2. Siswa mampu mengungkapkan perasaan secara lisan dan tertulis dengan jelas.

3. Siswa mampu menyampaikan informasi secara lisan dan tertulis sesuai dengan konteks keadaan.
4. Siswa memiliki kegemaran menulis.

Tujuan-tujuan yang telah dikemukakan di atas, dapat tercapai apabila guru memiliki kemampuan dalam mengorganisasikan isi pelajaran dan menguasai model-model pengajaran yang dapat melatih dan mengembangkan kreativitas belajar siswanya.

C. Tujuan dan Kegunaan Penulisan

Tujuan umum dalam penulisan makalah ini adalah; mengembangkan model sinektik dalam pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Adapun tujuan khusus dari penulisan makalah ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu rancangan program pembelajaran dengan model sinektik yang sesuai diterapkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
2. Ingin menemukan faktor pendukung yang dapat dikembangkan pada penerapan model sinektik dalam mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.
3. Ingin mengetahui perkembangan unsur-unsur kreativitas siswa dengan model sinektik dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
4. Untuk melengkapi salah salah tugas (pengganti UAS) pada mata kuliah Implementasi Kurikulum yang disampaikan oleh Bapak Prof. Dr. H. Ishak Abdulhak, M.Pd

BAB II

IMPLEMENTASI MODEL MENGAJAR SINEKTIK PADA PELAJARAN BAHASAN INDONESIA

A. Model Sinektik

Menurut Joyce dan Weil (1980 : 13) ada sebanyak 25 buah model mengajar yang dapat dikelompokkan ke dalam empat rumpun besar, yaitu: information processing models (model-model pemrosesan informasi), personal models (model-model pribadi), dan behavioral models (model-model perilaku). Masing-masing rumpun model memiliki karakteristik tersendiri.

Model sinektik adalah salah satu model yang termasuk pada rumpun pribadi, model lain yang termasuk model pribadi adalah model pengajaran non direktif, latihan kesadaran, konseptual sistem dan pertemuan kelas.

Model pribadi merupakan model mengajar yang berorientasi kepada perkembangan diri individu, model ini menitik beratkan kepada psikologis individual dan pengembangan kreativitas melalui aktualisasi diri, kesehatan mental, dan pengembangan kreativitas.

Model sinektik adalah model yang pertama kali dirancang oleh William J.J. Gordon dalam bidang industri. Gordon mengembangkannya untuk keperluan aktivitas individu dalam kelompok agar mereka mampu memecahkan masalah (problem solver), atau untuk mengembangkan produksi (product developmen). Model Sinektik yang telah berkembang di dunia industri, akhirnya oleh Gordon dikembangkan untuk digunakan di sekolah, tujuannya yaitu untuk menumbuhkan kreativitas sehingga diharapkan siswa mampu menghadapi permasalahannya.

Tujuan dan anggapan dasar sinektik; kata sinektik (*synectics*), berasal dari bahasa *Grik Synectikos*, yang mengandung arti *oining, conecting, immediate* (Webster, 1990 : 1197). *Connecting* (menghubungkan) merupakan arti yang lebih tepat dengan istilah sinektik, arti ini diperluas lagi melalui proses metaforik. Dengan demikian model sinektik dapat didefinisikan sebagai pola atau rencana pengajaran yang dapat dijadikan pedoman guru dalam proses belajar mengajar melalui proses metaforik.

Gordon (1980 : 166 – 167) berpendapat bahwa dasar sinektik dibentuk melalui empat pandangan yang sekaligus menentang pandangan konvensional. Pandangan Gordon tersebut adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas adalah aktivitas sehari-hari

Pada umumnya orang beranggapan bahwa kreativitas berhubungan dengan proses kreatif dalam perkembangan karya-karya besar seperti seni atau musik atau suatu karya-karya yang gemilang.

Gordon (1980 : 166) menekankan kreativitas sebagai suatu bagian dari kehidupan sehari-hari dan berlangsung seumur hidup. Modelnya dirancang untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, ekspresi kreatif, empathy dan kesadaran hubungan sosial.

2. Proses kreatif tidaklah selalu misterius, dalam arti kreativitas dapat dipelajari

Pandangan tradisional menyatakan bahwa kreativitas sebagai suatu yang misterius dan diturunkan. Sementara Gordon percaya jika individu mengerti basis proses kreatif mereka dapat belajar menggunakan pengertian dalam meningkatkan kreativitas dimana mereka hidup dan bekerja secara bebas (mandiri) dan sebagai anggota dari suatu kelompok. Gordon memandang bahwa kreativitas dapat ditingkatkan dengan kesadaran analisis untuk menggambarkannya dan menciptakan prosedur-prosedur latihan yang dapat diterapkan di sekolah dan situasi yang lain.

3. Kreativitas tercipta di segala bidang, baik seni, sains, dan teknologi

Gagasan ini bertentangan dengan keyakinan pada umumnya, dimana orang membatasi kreativitas hanya dalam bidang seni saja.

4. Proses penemuan individual akan ditunjang oleh penemuan kelompok

Individu dan kelompok menyimpulkan gagasan dan hasil yang sama dalam beberapa hal, hal tersebut sangat berbeda dengan pandangan bahwa kreativitas adalah pengalaman personal.

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

1. Memunculkan proses kreatif menuju kesadaran serta mengembangkannya secara nyata turut membantu kreativitas.
2. Komponen emosional lebih penting daripada intelektual, komponen irasional lebih penting daripada rasional.

Kreativitas adalah perkembangan pola-pola mental baru, hal-hal yang tidak rasional memungkinkan dapat membuka pikiran yang dapat memungkinkan munculnya ide-ide baru, bagaimanapun dasar keputusan selalu bersifat rasional tetapi keadaan irasional merupakan lingkungan mental yang paling baik dalam menjelajahi dan meluluskan gagasan, tetapi hal itu bukan untuk membuat keputusan. Gordon berpendapat bahwa logika digunakan untuk membuat keputusan dan kemampuan-kemampuan yang bersifat teknis diperlukan untuk menyusun ide-ide dalam banyak hal, tetapi ia percaya bahwa kreativitas penting dalam proses emosional. Seseorang memerlukan elemen-elemen yang irasional dan emosi untuk meningkatkan proses intelektual.

3. Untuk meningkatkan keberhasilan pemecahan masalah, elemen-elemen irasional dan emosional harus dimengerti lebih dahulu.

Dengan kata lain analisis proses emosional dan irasional dapat membantu individu dan kelompok dalam meningkatkan kreativitasnya dengan menggunakan konstruksi irasionalitas. Aspek-aspek irasional dapat dimengerti dan secara sadar dapat dikontrol. Kecakapan mengontrol kesadaran ini melibatkan metafora dan analogi.

Aktivitas Metaforik; melalui aktivitas metaforik kreativitas menjadi proses yang disadari, metafora-metafora membangun persamaan dan perbandingan dari objek atau ide yang satu dengan objek atau ide yang lain melalui objek pengganti.

Metafora memperkenalkan konsep jarak antara siswa dan objek atau bidang pengajaran yang menunjang inovasi dan imajinasi atau pemecahan masalah. Menurut Suryaman (1990 : 8) dalam kegiatan belajarnya guru dapat menggugah siswanya melalui pertanyaan-pertanyaan evokatif, yakni sejenis pertanyaan terbuka yang memungkinkan peserta didik terlibat secara kreatif sepanjang kegiatan diskusi. Tujuannya untuk membantu siswa dengan cara menghubungkan sesuatu yang dikenalnya dengan sesuatu yang asing.

Joyce (1980 : 168) mengemukakan bahwa aktivitas metaforik tergantung pada pengetahuan siswa. Strategi sinektik dengan menggunakan aktivitas metaforik dirancang untuk menyediakan struktur melalui pengembangan imajinasi mereka sendiri secara bebas ke dalam aktivitas sehari-hari.

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

a. Personal Analogy;

Dalam memperkenalkan analogi personal perlu penekanan ide atau objek yang akan dibandingkan, siswa harus merasa bahwa dirinya telah menjadi bagian dari permasalahan. Penekanan dalam analogi personal adalah pada keterlibatan empatik (merasakan langsung). Dengan kata lain dalam personal analogi

memerlukan pelepasan diri sebagai satu cara menghayati obyek yang lainnya. Semakin ada jarak yang besar antara pelepasan diri maka semakin memiliki kreativitas. Gordon dalam Joyce (1980 : 168 – 169) mengemukakan empat tahap keterlibatan individu, yaitu; 1). Orang pertama mendeskripsikan dengan fakta-fakta, 2). Orang pertama mengidentifikasi dengan perasaan, 3). Identifikasi empatik dengan benda hidup, dan 4). Identifikasi dengan benda mati.

Tujuan dari tahapan di atas adalah untuk melihat seberapa besar jarak konseptual dalam menetapkan konsep-konsep yang baik. Gordon dalam Joyce (1980 : 169) merasa yakin bahwa manfaat analogy dapat menciptakan jarak.

Semakin besar jarak semakin memungkinkan siswa memperoleh ide-ide yang baru.

b. Analogi langsung;

Analogi langsung merupakan suatu usaha membandingkan dua objek atau konsep secara sederhana, fungsinya untuk mengalihkan situasi suatu masalah ke dalam situasi lain lain dalam memperoleh pandangan baru suatu gagasan atau problema. Dalam analogi langsung ini siswa dilatih menganalogikan kondisi problematik ke dalam wadah yang baru. Peran guru adalah memberikan permasalahan yang sifatnya mudah untuk diselesaikan oleh siswa secara sederhana. Kemudian diperkenalkan pula kepada gagasan-gagasan yang lebih kompleks dan siswa diberi kebebasan untuk menyelesaikannya.

c. Compressed Conflict (konflik kempaan);

Konflik kempaan merupakan suatu proses kegiatan mempertentangkan dua sudut pandang yang berbeda, ertentangan-pertentangan tersebut menurut Gordon memberikan pemahaman yang luas terhadap suatu objek yang baru. Besarnya jarak antara dua kerangka berfikir dapat meningkatkan proses kreatif pada diri siswa.

Salah satu ciri kreativitas menurut Munandar (1992 : 34) adalah mempunyai dorongan ingin tahu yang besar dan kemampuan mengembangkan suatu gagasan.

Dalam teknik pengajarannya, Gani dalam Suryaman (1990 : 10) menyarankan hal-hal sebagai berikut ; Jangan batasi pengalaman yang mungkin diperoleh peserta didik, hormatilah gagasan-gagasan mereka, hargailah proses belajar mandiri, jangan menakut-nakuti mereka dengan ujian, hargai perbedaan individu dan toleransi terhadap situasi kelas yang ribut.

Untuk strategi sinektik, Gordon dalam Joyce (1980 : 1970) mengemukakan mengenai dua strategi prosedur sinektik, yaitu :

1. Menciptakan sesuatu yang baru dengan metafora.
2. Mengakrabkan sesuatu yang asing melalui analogi-analogi yang sudah dikenal dengan baik.

Kedua strategi tersebut di atas dapat penulis digambarkan pada bagan sebagai berikut :

BAGAN 1

TAHAP-TAHAP UNTUK MENCIPTAKAN SESUATU YANG BARU

TAHAP PERTAMA : MENDESKRIPSIKAN KONDISI SAAT INI

Guru meminta siswa untuk mendeskripsikan situasi suatu topik yang mereka lihat saat itu.

TAHAP KEDUA : ANALOGI LANGSUNG

Siswa mengemukakan analogi langsung, salah satu diseleksinya dan selanjutnya dikembangkan.

TAHAP KETIGA : ANALOGI PERSONAL

Para siswa menganalogikan sesuatu yang diseleksinya pada fase kedua.

TAHAP KEEMPAT : KONFLIK KEMPAAN

Berdasarkan fase kedua dan kedua dan ketiga, para siswa mengemukakan beberapa konflik dan dipilih salah satunya.

TAHAP KELIMA : ANALOGI LANGSUNG

Para siswa mengembangkan dan menyeleksi analogi langsung lainnya berdasarkan konflik tadi.

TAHAP KEENAM : MENINJAU TUGAS YANG SEBENARNYA

Guru meminta para siswa meninjau kembali tugas atau masalah yang sebenarnya dan menggunakan analogi yang terakhir dan atau masuk pada pengalaman sinektik.

BAGAN 2

TAHAP-TAHAP UNTUK MEMPERKENALKAN KEANEHAN

TAHAP PERTAMA	: INPUT PADA KEADAAN YANG SEBENARNYA
	Guru menyajikan informasi dengan topik baru.
TAHAP KEDUA	: ANALOGI LANGSUNG
	Guru mengusulkan analogi langsung, dan siswa diminta menjabarkannya.
TAHAP KETIGA	: ANALOGI PERSONAL
	Guru meminta siswa untuk membuat analogi personal.
TAHAP KEEMPAT	: MEMBANDINGKAN
	Para siswa menjelaskan dan menerangkan kesamaan antara materi yang baru dengan analogi langsung.
TAHAP KELIMA	: MENJELASKAN PERBEDAAN
	Para siswa menjelaskan analogi yang tidak tepat.
TAHAP KEENAM	: PENJELAJAHAN
	Para siswa menjelajahi kembali kebenaran suatu topik dengan batasan-batasan mereka.
TAHAP KETUJUH	: MEMUNCULKAN ANALOGI
	Para siswa memberikan analogi sendiri secara langsung dan menjelajahi persamaan dan perbedaan.

B. Sumbangan Model Sinektik Bagi Pengajaran

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi, melalui bahasa manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia.

Sesuai dengan kedudukan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, maka fungsi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah :

1. Sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa.
2. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya.
3. Sarana pengembangan penalaran.
4. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. (Kurikulum Pendidikan Dasar : 1995; 15).

Selanjutnya tujuan pengajaran Bahasa Indonesia seperti yang tercantum dalam kurikulum Pendidikan Dasar tahun 1995 adalah sebagai berikut ;

1. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan.
2. Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan, emosional dan kematangan sosial.
3. Siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (bicara dan menulis).

Dalam penggunaannya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan khusus diantaranya adalah :

1. Siswa mampu mengungkapkan gagasan , pendapat, pengalaman, dan pesan secara lisan dan tertulis.
2. Siswa mampu mengungkapkan perasaan secara lisan dan tertulis dengan jelas.
3. Siswa mampu menyampaikan informasi secara lisan dan tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan.
4. Siswa mampu memiliki kegemaran menulis.

Sementara dalam kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem klasikal yang mengelompokkan anak dengan usia dan kemampuan rata-rata hampir sama, menerima pelajaran dari seorang guru dalam mata pelajaran yang sama dalam waktu dan tempat yang sama (Kurikulum Pendidikan Dasar, 1995 : 37)

Berdasarkan berbagai tujuan yang telah dikemukakan di atas, maka guru mata pelajaran Bahasa Indonesia harus berusaha untuk mewujudkannya. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya adalah dengan berupaya mengembangkan proses belajar mengajar dengan menggunakan model-model mengajar yang baru. Model-model mengajar ini bukan untuk mengubah apa yang sudah guru miliki dan biasa ia lakukan, melainkan menambah, melengkapi dan memperluas variasi gaya mengajar guru. Dahlan (1984 : 19) mengemukakan bahwa perubahan itu memang sangat mungkin terjadi,. Tetapi jika guru memiliki kesungguhan dalam melakukannya lebih banyak hal-hal baru yang dapat ia petik dari model-model mengajar yang ia pelajari, lama kelamaan model-model yang guru pelajari itu akan menjadi miliknya sendiri dan mewarnai gaya mengajarnya.

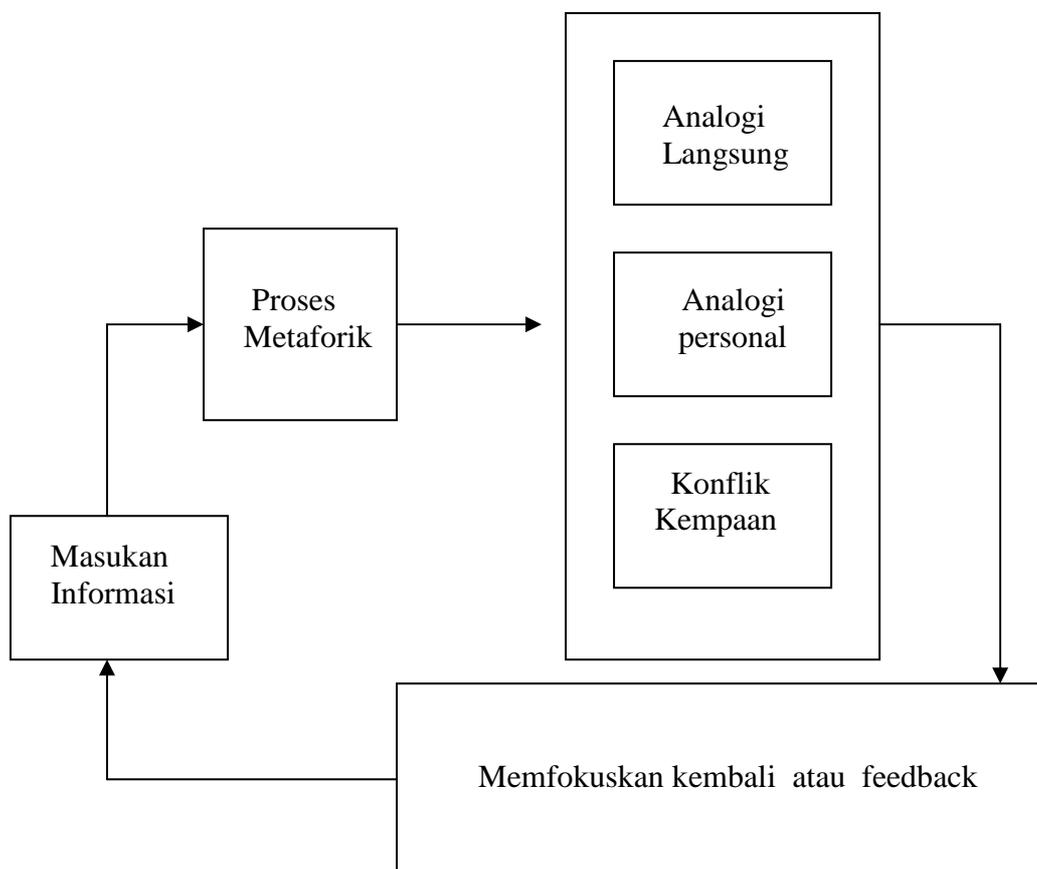
Model mengajar yang dimaksudkan di sini adalah model sinektik yang dikembangkan oleh William J.J. Gordon. Model sinektik ini diterapkan pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk melihat sampai sejauh mana model ini dapat mengembangkan kreativitas siswa , penulis akan melihat dari karya tulis (karangan) yang ditulis oleh siswa.

Model sikentik yang digunakan dalam makalah ini adalah sebagai berikut :

BAGAN 3

PROSES BELAJAR MENGAJAR MODEL SINEKTIK



Berdasarkan bagan di atas, maka dapat penulis jelaskan hal-hal sebagai berikut :

1. Masukan Informasi;

Pada tahap pemasukan informasi guru meminta siswa untuk mendeskripsikan situasi topik yang mereka lihat saat itu.

2. Proses Metaforik;

Dalam proses metaforik ini ada tiga aktivitas yang dilalui, yaitu analogi langsung, analogi personal, dan konflik kemampuan. Melalui analogi langsung siswa mengemukakan analogi, salah satu diseleksi dan selanjutnya dikembangkan. Melalui analogi personal siswa “menjadi” analogi yang diseleksinya pada fase analogi langsung. Pada aktivitas yang ketiga yaitu konflik kemampuan, siswa mengemukakan konflik (pertentangan), dan dipilih salah satunya untuk diangkat menjadi topik.

3. Memfokuskan Kembali;

Dalam upaya memfokuskan kembali guru menyuruh siswa meninjau kembali tugas dan masalah yang sebenarnya serta menggunakan analogi yang terakhir sehingga masuk sebagai pengalaman sinektik.

C. Pengembangan Program Pembelajaran Model Sinektik

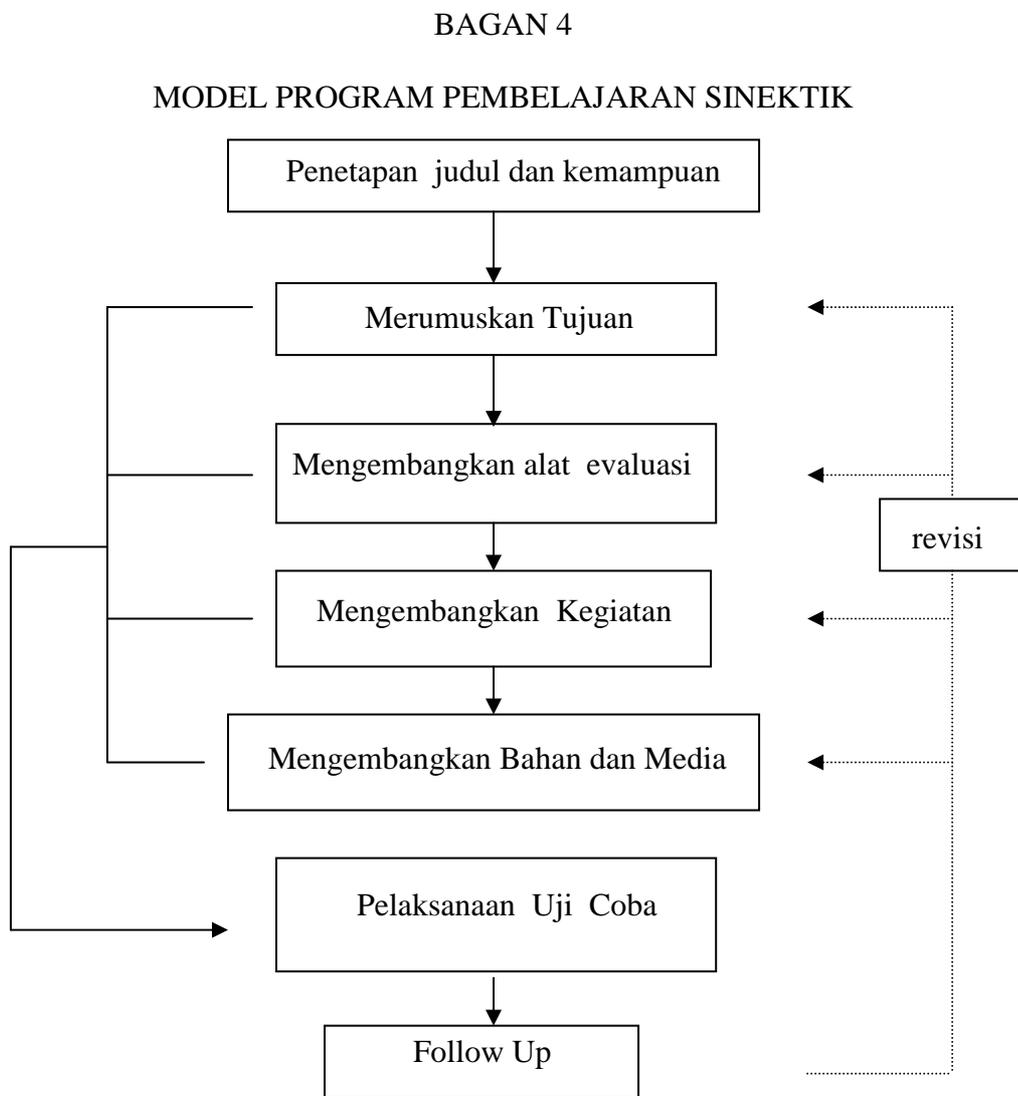
Pengembangan program pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar diantaranya mengikuti langkah-langkah model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional), yang meliputi lima langkah pengembangan, yaitu :

1. Permusan Tujuan
2. Pengembangan Alat Evaluasi

3. Kegiatan Belajar
4. Pengembangan Program Kegiatan
5. Pelaksanaan Program

Model PPSI tersebut dikaitkan dengan pengembangan model sinektik yang telah dikemukakan di atas, terletak pada langkah penetapan kegiatan belajar mengajar. (Proses belajar mengajar model sinektik seperti pada bagan 3 di atas).

Pengembangan program pembelajaran model sinektik selengkapnya dapat dilihat pada bagan berikut :



----- = Garis Umpan Balik

Mekanisme dalam pengembangan model program pembelajaran bahasa berdasarkan model sinektik dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menetapkan judul dan kemampuan
2. Merumuskan tujuan pembelajaran
3. Mengembangkan alat evaluasi
4. Mengembangkan kegiatan pembelajaran
5. Mengembangkan bahan dan media pembelajaran
6. Pelaksanaan uji coba
7. Follow up.

Selengkapnya komponen-komponen program tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Menetapkan judul dan kemampuan

Dalam membuat program catur wulan untuk pelajaran Bahasa Indonesia dibagi kedalam beberapa satuan bahasan dengan alokasi waktu tertentu. Berdasarkan isi yang terkandung dalam setiap satuan bahasan tersebut selanjutnya ditentukan judul topik dari program pembelajaran yang dikembangkan.

2. Merumuskan tujuan pembelajaran

Dalam langkah kedua ini dirumuskan tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran. Fungsi tujuan khusus pembelajaran adalah sebagai arah proses pengembangan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

3. Mengembangkan alat evaluasi

Berdasarkan spesifikasi perilaku yang dirumuskan sebelumnya, selanjutnya dapat ditentukan prosedur, jenis dan alat penilaian. Prosedur penilaian berhubungan dengan waktu penilaian diberikan. Jenis penilaian berhubungan dengan bagaimana

penilaian itu dilaksanakan, sedangkan alat penilaian berhubungan dengan alat tes atau non tes.

4. Mengembangkan kegiatan pembelajaran

Penetapan kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan tuntutan perilaku yang ditetapkan dalam tujuan khusus pembelajaran, serta dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, ruang dan fasilitas yang tersedia serta waktu untuk menyajikan materi.

5. Mengembangkan bahan dan media pembelajaran

Setiap kegiatan yang telah dirumuskan sebelumnya memerlukan bahan, media dan sumber tersendiri. Pengembangan bahan atau media merupakan langkah yang menuntut kreativitas dari pengembang. Kualitas dari produk yang dikembangkan akan tergantung pada keterampilan pengembang tersebut.

6. Melaksanakan uji coba

Langkah 1 s.d. 5 kemudian dikemas dalam suatu format program pembelajaran, sehingga tersusunlah suatu bentuk program pembelajaran yang lengkap.

7. Follow up

Hasil informasi yang diperoleh dari uji coba program terhadap kualitas program dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menilai kelayakan dari program yang dibuat.

BAB III

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis peroleh dari pembahasan Implementasi model mengajar sinektik pada pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Secara umum program pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model mengajar sinektik dapat diterapkan pada sekolah dasar. Namun informasi yang dapat disampaikan masih terbatas, hal ini karena diantaranya dipengaruhi oleh faktor kebiasaan belajar siswa, kebiasaan mengajar guru, serta kemampuan siswa itu sendiri.
2. Secara empirik, pengalaman, kemauan dan kemampuan guru untuk meningkatkan profesionalisme, kondisi dan karakteristik siswa, sarana dan prasarana yang menunjang program pembelajaran, akan memberikan sumbangan yang berarti untuk mewujudkan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat diterapkan pada Sekolah Dasar.
3. Menurut beberapa hasil penelitian ternyata unsur-unsur kreativitasnya (fluency, flexibility, originality, dan elaboration) menunjukkan hasil yang signifikan. Pengembangan tertinggi ada pada unsur fluency, kemudian unsur flexibility, elaboration, dan pengembangan terendah terdapat pada unsur originality.

B. Rekomendasi

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru apabila akan menerapkan model sinektik dalam pembelajarannya, diantaranya :

1. Sebelum memasuki materi pelajaran yang akan disajikan, ciptakanlah hubungan yang baik antara guru dengan siswa, dan diantara siswa dengan siswa. Apabila hal ini dapat dilakukan maka suasana kelas yang harmonis akan tercipta, kondisi seperti ini akan melahirkan keberanian pada diri siswa untuk mengajukan ide-idenya, perasaannya, serta daya-daya yang ada dalam diri siswa.
2. Hendaknya guru memahami murid-muridnya, hal ini penting agar timbul rasa percaya guru terhadap muridnya, begitupula siswa terhadap gurunya. Apabila rasa aman dan nyaman di kelas sudah terwujud maka akan memungkinkan anak berani mengemukakan pengalaman, gagasan dan minat masing-masing.
3. Dalam proses pembelajarannya seorang guru harus menggunakan variasi metode, misalnya ceramah. Diskusi, tanya jawab, pemberian tugas, dan lain-lain. Tujuannya adalah agar siswa dapat memusatkan perhatiannya pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, selain itu untuk menumbuhkan keberanian dalam mengembangkan kreativitasnya.
4. Untuk meningkatkan aktivitas kelas maupun kelompok perlu adanya penyebaran dalam penempatan siswa, artinya dalam satu kelompok itu tidak hanya yang aktif saja atau yang pandai saja, ada distribusi dan variasi yang berkala, sehingga semangat kebersamaan terus terbina.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, M.D., (1984), *Model-model Mengajar: Beberapa Alternatif Interaksi Belajar Mengajar*, Bandung, CV. Diponegoro.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1994), *Kurikulum Pendidikan Dasar*, Jakarta, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Joyce, B. and Weill, (1986), *Models of Theaching*, and-ed, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Kadri, (1992), *Peranan Guru Sebagai Pembimbing Dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Bidang Studi Matematika*, PPS IKIP Bandung, Tesis, Tidak Diterbitkan.
- Munandar, U. (1992), *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*, Jakarta, Gramedia.
- Suryaman M. (1990), *Model Sinektik: Alternatif Pengajaran Sastra di SMA*, Bandung, IKIP Bandung.
- Webster, S. A. Meriam, (1990), *Webster Ninth New Collagiate Dictionary*, Springfield, Masachusett, USA.

**IMPLEMENTASI MODEL MENGAJAR SINEKTIK
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Tugas

**Diajukan sebagai pengganti UAS pada mata kuliah
Implementasi Kurikulum dari Bapak
Prof. Dr. H. Ishak Abdulhak, M. Pd.**

Oleh :

**Nandi Warnandi
NIM : 019573**

**PROGRAM PENGEMBANGAN KURIKULUM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG 2002**

KATA PENGANTAR

Model mengajar sinektik yang pertama kali dirancang oleh William J.J. Gordon, bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Model sinektik dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Kreativitas merupakan suatu bentuk pemikiran yang kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal, di sekolah yang diutamakan dilatih adalah pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berfikir logis atau penalaran, yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia. Di samping itu sistem pembelajaran yang dilakukan di Indonesia cenderung menggunakan sistem klasikal.

Makalah ini diajukan sebagai pengganti UAS pada mata kuliah Implementasi Kurikulum yang dibina oleh Bapak Prof. Dr. H. Ishak Abdulhak. M.Pd. Dalam penyusunan makalah ini penulis banyak sekali menghadapi hambatan dan kesulitan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang ada pada penulis, namun karena dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, khususnya dari Bapak dosen pembimbing, alhamdulillah tugas ini dapat diselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran pembuatan tugas ini, semoga amal kebbaikannya dijadikan amal kebaikan dan diterima oleh Allah SWT, dan akhirnya penulis mengharapkan mudah-mudahan tugas ini ada guna dan manfaatnya. Amin ya robal alamin.

Bandung, Juni 2002

Wassalam Penulis.

DAFTAR ISI

	Hal.
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Tujuan dan Kegunaan Penulisan	3
BAB II IMPLEMENTASI MODEL MENGAJAR SINEKTIK PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA	4
A. Model Sinektik	4
B. Sumbangan Model Sinektik Bagi engajaran	12
C. Pengembangan Program Pembelajaran Model Sinektik	15
BAB III KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	19
A. Kesimpulan	19
B. Rekomendasi	19
DAFTAR BACAAN	21