



JPBSI 7(1) (2018)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



KEEFEKTIFAN MODEL SINEKTIK DAN MODEL QUANTUM DALAM PEMBELAJARAN MENGONSTRUKSI SEBUAH CERITA PENDEK MELALUI MEDIA *PULUP GAME* UNTUK SISWA SMA KELAS XI

Arif Kafitri ✉ Mukh Doyin

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Februari 2018
Disetujui Maret 2018
Dipublikasikan Mei 2018

Keywords:
synectic model, quantum model, pulup game media, short stories construct.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui keefektifan model sinektik melalui media *pulup game* dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek pada siswa SMA kelas XI, 2) mengetahui keefektifan model quantum melalui media *pulup game* dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek pada siswa SMA kelas XI, dan 3) mengetahui model sinektik atau model quantum yang lebih efektif dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek pada siswa SMA kelas XI. Penelitian menggunakan *true experimental design* dengan kelas sinektik sebagai kelas eksperimen satu dan kelas quantum sebagai kelas eksperimen dua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model sinektik dan model quantum efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek melalui media *pulup game* untuk siswa SMA kelas XI. Model quantum lebih efektif digunakan daripada model sinektik.

Abstract

This research was aims to: 1) understand the effectiveness of synectic model by pulup game media within learning of short stories construct for student of XI class, 2) understand the effectiveness of quantum model by pulup game media within learning of short stories construct for student of XI class, and 3) understand the different effectiveness between synectic and quantum model by pulup game media within learning of short stories construct for student of XI class. The research used a true experimental design with synectic class as the one of experiment class and quantum class as the two of experiment class. The result showed that synectic and quantum model effectively for learning of short stories construct for student of XI class. Quantum model is more effective than synectic model.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: rere1manis@gmail.com

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mencapai kemajuan bangsa yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten. Hal tersebut didasarkan pada pandangan teori dan praktik yang berkembang dalam kehidupan. Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang diadakan baik di dalam maupun di luar kelas. Salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran adalah penerapan model pembelajaran karena ketika model pembelajaran yang dirasa sesuai diterapkan dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa maka proses dan hasil pembelajarannya pun dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Trianto (2007: 3) sebuah model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Saat ini, model pembelajaran sudah banyak berkembang. Sayangnya, terdapat sejumlah model pembelajaran yang penerapannya belum disesuaikan dengan pembelajaran yang menurut teori sesuai dengan model tersebut. Model pembelajaran diterapkan dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar. Huda (2016: 73) menyampaikan bahwa model pembelajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu, pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial, dan sebagainya dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran harus sesuai atau tepat agar tujuan yang dimaksud dapat tercapai. Model pembelajaran yang tepat merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu dengan menggunakan waktu yang sesuai dan mendapatkan hasil yang dapat diserap oleh siswa dengan maksimal.

Terdapat banyak model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok kecil terdiri atas empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen) sehingga siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya. Bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri atas tiga atau lebih anggota pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat tersendiri (Huda, 2016: 111). Penerapan model kooperatif meng-

haruskan siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak sekali tipe, namun dalam penelitian, peneliti membandingkan antara model sinektik dan model quantum.

Model sinektik merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir metafora dan analogi. Dengan berpikir metafora dan analogi, siswa mampu menciptakan makna baru di dalam pikirannya mengenai objek atau situasi yang dilihat, didengar dan dirasakannya. Sedangkan model quantum merupakan model pembelajaran yang mengubah bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar untuk meningkatkan potensi siswa (DePorter, 2010: 16).

Kedua model yang diujikan memiliki perlakuan yang setara dalam proses pembelajarannya. Hal tersebut diketahui dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Meskipun model sinektik dan model quantum memiliki perlakuan yang setara namun belum diketahui apakah kedua model tersebut memiliki perbedaan dan belum diketahui pula model mana yang dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi. Model sinektik dan model quantum diterapkan dalam materi pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek. Alasan memilih materi tersebut dikarenakan kedua model pembelajaran yang diujikan memiliki teori yang dirasa sesuai untuk materi mengonstruksi sebuah cerita pendek, akan tetapi kedua model tersebut masih jarang digunakan atau diterapkan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Selain itu, mengonstruksi sebuah cerita pendek termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan menulis. Pembelajaran bahasa memiliki tujuan untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Hal tersebut mengarahkan siswa untuk lebih memiliki kepekaan perasaan. Dalam kurikulum 2013, mengonstruksi disejajarkan dengan menulis, karena mengonstruksi sama halnya dengan menghasilkan sebuah tulisan atau teks. Mengonstruksi berasal dari kata konstruksi yang memiliki makna susunan. Hasil yang diperoleh merupakan sebuah tulisan karya siswa. Hasil menulis dalam pembelajaran dijadikan penelitian dalam mengetahui kemampuan siswa, salah satunya dilihat dari karya siswa dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek.

Media pembelajaran yang digunakan untuk membandingkan keefektifan antara model sinektik dan model quantum dalam pembelaja-

ran mengonstruksi sebuah cerita pendek adalah media *pulup game*. *Pulup game* termasuk dalam media pembelajaran berbasis visual. Media visual merupakan media yang berkaitan dengan penglihatan dapat berupa buku, majalah, peta, dan sebagainya. Media *pulup game* berupa media yang menyajikan sebuah peta yang akan menuntun siswa dalam mengonstruksi sebuah cerita pendek. Pemilihan media *pulup game* pun dikarenakan termasuk dalam media visual yang akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Arsyad, 2013 : 89).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengkaji tiga masalah yaitu 1) Bagaimana keefektifan model sinektik melalui media *pulup game* dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek pada siswa SMA kelas XI, 2) Bagaimana keefektifan model quantum melalui media *pulup game* dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek pada siswa SMA kelas XI, dan 3) Di antara model sinektik dan model quantum melalui media *pulup game*, model manakah yang lebih efektif dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek pada siswa SMA kelas XI.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menguji antara dua kelompok yang diperlakukan secara berbeda. Kelompok pertama diberikan sebuah perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran sinektik dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game*. Kelompok kedua diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran quantum dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game*. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *true experimental design* karena pengambilan sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen satu maupun untuk kelas eksperimen dua diambil secara random dari populasi yang telah ditentukan. Bentuk desain *true experimental* yang digunakan adalah *pretestt-posttest control group design*.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Boja yang berlokasi di Jalan Raya Bebengan Nomor 203 D, Boja, Kabupaten Kendal. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan saat jam pembelajaran bahasa Indonesia, agar siswa melaksanakan kegiatan belajar seperti biasa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2017. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap pengukuran awal (*pretestt*) pada kedua kelompok, tahap

perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model sinektik dan model quantum melalui media *pulup game*, dan tahap pelaksanaan tes akhir (*posttestt*).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Boja sejumlah sebelas kelas yang terdiri atas 370 siswa. Dari siswa SMA Negeri 1 Boja, maka diambil sampel secara random atau acak yaitu siswa XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen satu dan XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dua. Instrumen yang digunakan adalah tes dan nontes. Instrumen tes berbentuk tes tertulis yang diberikan kepada siswa untuk mengonstruksi sebuah cerita pendek berdasarkan hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan. Namun, juga diperlukan instrumen nontes berupa wawancara, pengamatan secara langsung terhadap siswa saat pembelajaran berlangsung dan dokumentasi untuk bukti penelitiannya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes yang menghasilkan data hasil pengukuran yang berbentuk angka-angka. Teknik tes menggunakan instrumen yang bersifat mengukur berupa instrument tes hasil belajar. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan mengonstruksi sebuah cerita pendek kelas eksperimen satu dan dua. Selain itu juga dilakukan teknik nontes untuk mengetahui sikap siswa selama proses pembelajaran. Teknik nontes akan dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi berupa foto.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t atau *t-test*. Teknik analisis ini bertujuan untuk menguji perbedaan keterampilan menulis antara kelompok eksperimen I dengan kelompok eksperimen II yang diajar menggunakan model pembelajaran sinektik dan model pembelajaran quantum melalui media pembelajaran *pulup game*. Dengan demikian akan diketahui perbedaan keefektifan antara kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II. Uji-t digunakan untuk menghitung perbedaan rata-rata hitung, yaitu apakah berbeda secara signifikan atau tidak. Penghitungan ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 16. Pada penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan dua data pengujian yaitu uji data sampel dan uji data akhir. Uji data sampel ini dilakukan sebelum kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua diberikan perlakuan. Uji data sampel dimaksudkan agar dapat mengetahui apakah kemampuan awal antara kelas eksperimen satu dan eksperimen dua yang telah dipilih secara random itu sama atau tidak. Sedangkan uji data akhir dilakukan setelah kelas diberi perlakuan. Uji data akhir ini dimak-

sudkan untuk menguji hipotesis penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data tes awal (*pretest*) kelompok model pembelajaran sinektik pada kelas XI MIPA 4, diperoleh skor terendah 67, skor tertinggi 80, dan rata-rata 74,03. Rata-rata skor tes awal belum mencapai 75 sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) individual yang ditetapkan. Sedangkan berdasarkan analisis data tes akhir (*posttest*) kelompok model pembelajaran sinektik pada kelas XI MIPA 4, diperoleh skor terendah 65, skor tertinggi 86 dan rata-rata 77,56. Rata-rata skor tes akhir tersebut sudah mencapai nilai KKM 75 sehingga diperoleh simpulan sementara bahwa kelompok model pembelajaran sinektik sudah memenuhi kriteria KKM individual. Untuk membuktikannya diperlukan analisis lebih lanjut menggunakan uji ketuntasan belajar.

Berdasarkan analisis data tes awal (*pretest*) kelompok model pembelajaran quantum pada kelas XI MIPA 5, diperoleh skor terendah 67, skor tertinggi 81, dan rata-rata 74,56. Rata-rata skor tes awal belum mencapai 75 sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) individual yang ditetapkan. Sedangkan berdasarkan analisis data tes akhir (*posttest*) kelompok model pembelajaran quantum pada kelas XI MIPA 5, diperoleh skor terendah 68, skor tertinggi 90 dan rata-rata 80,46. Rata-rata skor tes akhir tersebut sudah mencapai nilai KKM 75 sehingga diperoleh simpulan sementara bahwa kelompok model pembelajaran quantum sudah memenuhi kriteria KKM individual. Untuk membuktikannya diperlukan analisis lebih lanjut menggunakan uji ketuntasan belajar.

Pembahasan

Keefektifan Model Sinektik dalam Pembelajaran Mengonstruksi Sebuah Cerita Pendek Melalui Media Pulup Game untuk Siswa SMA Kelas XI

Keefektifan model sinektik dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game* dapat diketahui melalui rataan nilai tes awal sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model sinektik melalui media *pulup game*. Rata-rata nilai tes awal kelompok model sinektik adalah 74,03 sedangkan rata-rata nilai tes akhir kelompok model sinektik adalah 77,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa

penerapan model sinektik dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game* untuk siswa SMA XI efektif.

Hasil observasi ketika penerapan model sinektik dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek menunjukkan sikap siswa yang terbilang sering menggunakan bahasa Indonesia dalam pembelajaran di kelas meskipun kadang masih tercampur dengan bahasa daerah ketika berdiskusi dengan anggotanya. Sikap sosial yang muncul dalam penerapan model sinektik ini adalah terlihat banyak siswa yang sudah berani berpendapat dan berani bertanya dengan percaya diri.

Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa ketika model sinektik melalui media *pulup game* diterapkan siswa merasa bersemangat untuk belajar. Media yang digunakan pun juga membantu siswa untuk lebih mudah dalam mengonstruksi sebuah cerita pendek.

Berdasarkan uji perbedaan rata-rata (uji-t) skor tes awal dan tes akhir pada kelompok model sinektik diperoleh nilai Sig.(2-tailed) $0,000 > 0,05$ sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima. Terdapat perbedaan secara signifikan karena hasil tes awal dan tes akhir menunjukkan adanya perbedaan. Uji perbedaan rata-rata (uji-t) menunjukkan bahwa penerapan model sinektik dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game* untuk siswa SMA kelas XI efektif.

Keefektifan Model Quantum dalam Pembelajaran Mengonstruksi Sebuah Cerita Pendek Melalui Media Pulup Game untuk Siswa SMA Kelas XI

Keefektifan model quantum dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game* dapat diketahui melalui rataan nilai tes awal sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model quantum melalui media *pulup game*. Rata-rata nilai tes awal kelompok model quantum adalah 74,56 sedangkan rata-rata nilai tes akhir kelompok model quantum adalah 80,46. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model quantum dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game* untuk siswa SMA XI efektif.

Hasil observasi ketika penerapan model quantum dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek menunjukkan sikap siswa yang terbilang sering menggunakan bahasa Indonesia dalam pembelajaran di kelas meskipun kadang masih tercampur dengan bahasa daerah ke-

tika berdiskusi dengan anggotanya. Sikap sosial yang muncul dalam penerapan model sinektik ini adalah terlihat banyak siswa yang sudah berani berpendapat dan berani bertanya dengan percaya diri serta berani mempresentasikan hasil kerjanya di depan teman kelasnya.

Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa ketika model quantum melalui media *pulup game* diterapkan siswa merasa bersemangat untuk belajar. Media yang digunakan pun juga membantu siswa untuk lebih mudah dalam mengonstruksi sebuah cerita pendek.

Berdasarkan uji perbedaan rata-rata (uji-t) skor tes awal dan tes akhir pada kelompok model quantum diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 > 0,05$ sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima. Terdapat perbedaan secara signifikan karena hasil tes awal dan tes akhir menunjukkan adanya perbedaan. Uji perbedaan rata-rata (uji-t) menunjukkan bahwa penerapan model quantum dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game* untuk siswa SMA kelas XI efektif.

Berdasarkan penghitungan kenaikan rata-rata, diketahui bahwa peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelompok pembelajaran model sinektik sebesar 3,53 sedangkan pada kelompok model quantum peningkatan rata-ratanya sebesar 5,9. Terdapat selisih nilai sebesar 2,37 antara kelompok model sinektik dan kelompok model quantum. Jadi, diperoleh simpulan bahwa kelompok model quantum lebih unggul 2,37 dibandingkan kelompok model sinektik.

Penghitungan keefektifan model juga dilakukan dengan uji perbedaan rata-rata tes akhir menggunakan uji-t. Kriteria ujinya adalah apabila hipotesis nol diterima, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen satu (model sinektik) dan kelas eksperimen dua (model quantum). Sebaliknya, apabila hipotesis nol ditolak atau hipotesis kerja diterima, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen satu (model sinektik) dan kelas eksperimen dua (model quantum).

Hasil penghitungan yang diperoleh dari analisis uji-t pada data akhir kelas model sinektik dan kelas model quantum dapat dilihat dari nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,043 atau Sig. (2-tailed) $< 0,05$, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai akhir model sinektik dan model quantum dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model quantum lebih efektif daripada mo-

del sinektik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen model sinektik yang belum diberikan perlakuan dengan yang sudah diberikan perlakuan menggunakan model sinektik melalui media *pulup game* dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek untuk siswa SMA kelas XI. Perbedaan tersebut terbukti dari hasil uji-t antara skor tes awal dan tes akhir pada kelas tersebut yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16. Berdasarkan penghitungan uji-t Sig. (2-tailed) adalah 0,000 dapat dikatakan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelompok model pembelajaran sinektik terdapat perbedaan yang signifikan.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen model quantum yang belum diberikan perlakuan dengan yang sudah diberikan perlakuan menggunakan model quantum melalui media *pulup game* dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek untuk siswa SMA kelas XI. Perbedaan tersebut terbukti dari hasil uji-t antara skor tes awal dan tes akhir pada kelas tersebut yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16. Berdasarkan penghitungan uji-t Sig. (2-tailed) adalah 0,000 dapat dikatakan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelompok model pembelajaran sinektik terdapat perbedaan yang signifikan.

Model sinektik lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek melalui media *pulup game* dibandingkan dengan model pembelajaran quantum. Hal tersebut terbukti dari hasil uji-t yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16 antara tes akhir model sinektik dan tes akhir model quantum. Hasilnya diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,043 atau Sig. (2-tailed) $< 0,05$, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai akhir model sinektik dan model quantum dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disajikan beberapa saran yaitu.

Guru dapat memanfaatkan penelitian ini untuk menambah referensi dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek.

Sebelum pembelajaran mengonstruksi teks cerita pendek dimulai, guru perlu memberikan materi terkait cerita pendek kepada siswa agar siswa dapat mengingat kembali materi cerpen yang nantinya menjadi bekal untuk pembelajaran mengonstruksi sebuah teks cerita pendek.

Perlu dilakukan penelitian selanjutnya mengenai model sinektik dan model quantum yang diterapkan dalam pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Penerbit Kaifa.

Huda, Miftahul. 2016. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.