

**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik Terhadap Hasil Belajar Mengolah Kue Indonesia Dari Umbi-umbian pada Siswa Kelas XI Patisserie di SMK Negeri 6 Surabaya.**

**Ayunda Widya Kurniasari**

S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[ayunda80@gmail.com](mailto:ayunda80@gmail.com)

**Nugrahani Astuti**

Dosen, Universitas Negeri Surabaya  
[astutinugrahani@yahoo.co.id](mailto:astutinugrahani@yahoo.co.id)

**Abstrak**

Tujuan Penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran teori dan praktek; (2) aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran teori dan praktek; (3) Perbedaan hasil belajar siswa kognitif (pengetahuan); (4) Perbedaan hasil belajar siswa (kreativitas); (5) Perbedaan hasil belajar siswa psikomotorik (praktek). Sebagai Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik Terhadap Hasil Belajar Mengolah Kue Indonesia Dari Umbi-umbian pada Siswa Kelas XI Patisserie di SMK Negeri 6 Surabaya.

Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen semu (*pre experiment design*) dengan rancangan *static group comparison*. Subyek penelitian yaitu kelas XI Patisserie I dengan jumlah 33 siswa menerapkan pembelajaran langsung dan kelas XI Patisserie II dengan jumlah 29 siswa menerapkan pembelajaran sinektik. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian aktivitas guru dan siswa, lembar penilaian keterampilan sosial siswa, lembar penilaian unjuk kerja siswa, dan lembar penilaian soal *post test*, lembar penilaian tes kreativitas siswa. Observasi dilakukan oleh 3 observer yaitu 1 orang peneliti dan 2 orang mahasiswa. Teknik analisis data aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran teori dan praktek menggunakan persentase, dan analisa data menggunakan deskriptif kuantitatif. Analisis hasil belajar siswa meliputi kognitif (pengetahuan), kreativitas dan psikomotor (praktek) menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) aktivitas guru pada pembelajaran teori di kelas pembelajaran langsung dengan persentase 81,66%, sedangkan pembelajaran praktek dengan persentase 80,90%. Kelas pembelajaran sinektik pada pembelajaran teori dengan persentase 93,13% sedangkan pada pembelajaran praktek dengan persentase 90,00%; (2) aktivitas siswa pada pembelajaran teori di kelas pembelajaran langsung dengan persentase 79,16%, sedangkan pembelajaran praktek dengan persentase 80,89%. Kelas pembelajaran sinektik pada pembelajaran teori dengan persentase 91,59% sedangkan pada pembelajaran praktek dengan persentase 91,38%; (3) terdapat perbedaan hasil belajar kognitif (pengetahuan) dalam pembelajaran langsung dan sinektik terbukti dari nilai signifikan yaitu  $0,00 \leq 0,05$  dan  $F_{hitung} = 14,907$ ; (4) terdapat perbedaan hasil belajar (kreativitas) dalam pembelajaran langsung dan sinektik terbukti dari nilai signifikan yaitu  $0,15 \leq 0,05$  dan  $F_{hitung} = 6,310$ ; (5) tidak terdapat perbedaan hasil belajar (psikomotor) terbukti dari nilai signifikan yaitu  $0,576 \geq 0,05$  dan  $F_{hitung} = 0,316$ .

**Kata kunci: Model Pembelajaran Langsung, Model Pembelajaran Sinektik dan Hasil Belajar**

**Abstract**

The purpose of this study was (1) to determine the activity of the teacher during a learning activity theory and practice; (2) the activities of students during learning activities theory and practice; (3) The difference in student learning outcomes of cognitive (knowledge); (4) The difference in student learning outcomes (creativity); (5) The difference in student learning outcomes psychomotor (practical). As a Direct Effect of Application of Models of Learning and Learning Outcomes Rework Synectic Against Indonesian Cake From Tubers Patisserie in Class XI in SMK Negeri 6 Surabaya.

This type of research is quasi-experimental studies (*pre -experiment design*) with a static group comparison design. Subjects research that is class XI Patisserie I the number 33 students apply direct learning and class XI Patisserie II the number of 29 students apply learning synectic. Methods of data collection using observation and tests. The instrument used is the assessment form teacher and student activities, student social skills assessment sheet, sheet student performance assessment, and assessment sheets about the post-test, the test pieces assessment student creativity. Observations made by 3 observers, namely 1 and 2 student researchers. Analysis techniques and activities teachers learning activities of students in the theory and practice of using percentages, and quantitative data analysis using descriptive. Analysis of student learning outcomes include cognitive (knowledge), creativity and psychomotor (practical) using t-test to determine differences before and after the treatment.

The results showed: (1) a teacher in the learning activities in the classroom learning the theory directly with the percentage of 81.66 %, while the percentage of instructional practice with 80.90 %. Synectic learning classes in learning theory with the percentage of 93.13 %, while the percentage of instructional practice with 90.00 %; (2) students in learning activities in the classroom learning the theory directly with the percentage of 79.16 %, while the percentage of instructional practice with 80.89 %. Synectic learning classes in learning theory with the percentage of 91.59 %, while the percentage of instructional practice with 91.38 %; (3) there are differences in cognitive learning outcomes

(knowledge) in direct learning and synectic proved of significant value, namely  $0.00 \leq 0.05$  and F value = 14.907; (4) there are differences in learning outcomes (creativity) in direct learning and synectic proved of significant value, namely  $0.15 \leq 0.05$  and F value = 6.310; (5) there is no difference in learning outcomes (psychomotor) proved to be of significant value is  $0.576 \geq 0.05$  and F value = 0.316 .

**Keywords : Learning Direct Models , Synectic Learning Model and Learning Outcomes**

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang mempersiapkan peserta didik agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Hasil observasi empirik di lapangan mengindikasikan, bahwa sebagian besar lulusan sekolah kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga lulusan sekolah sulit untuk bisa dilatih kembali, dan kurang bisa mengembangkan diri. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mampu mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja. Prinsip paling mendasar pendidikan kejuruan, yaitu pendidikan kejuruan harus dapat mengembangkan potensi individu peserta didik secara optimal sehingga memiliki kecakapan hidup agar mampu mempertahankan hidupnya.

Pemilihan salah satu model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan kerangka konseptual yang melukiskan suatu prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran yang dipilih dan dipergunakan oleh guru adalah model yang dapat membuat siswa aktif mampu mengembangkan kreativitas sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa. Maka dari itu diperlukan juga model pembelajaran yang cocok untuk mewujudkannya. Model pembelajaran sinektik merupakan model pembelajaran yang elemen utama dalam pendekatan ini adalah penggunaan analogi. Dalam latihan sinektik, siswa “bermain” dengan analogi-analogi sehingga mereka bisa santai dan mulai menikmati tugasnya membuat perbandingan-perbandingan metaforis. Pada Kompetensi Dasar mengolah kue Indonesia dengan standar kompetensi mengolah kue Indonesia dari umbi-umbian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk memicu kreativitas siswa yaitu dengan cara memberikan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasannya yang melibatkan imajinasi, rasa ingin tahu, inisiatif dan keberanian mengemukakan ide-ide untuk mendiskusikan resep hidangan kue Indonesia dari umbi-umbian menjadi olahan yang baru, sehingga mampu diterapkan pada pembelajaran praktek. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran langsung dan sinektik terhadap hasil belajar mengolah kue Indonesia dari Umbi-umbian pada siswa kelas XI Patisserie di SMK Negeri 6 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik Terhadap Hasil Belajar Mengolah Kue Indonesia Dari Umbi-umbian pada Siswa Kelas XI Patisserie di SMK Negeri 6 Surabaya.

## METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *static group comparison* dimana dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan selanjutnya di observasi untuk mengetahui hasilnya. Dalam penelitian ini variabel-variabel yang diidentifikasi adalah variabel bebas yang meliputi model pembelajaran langsung dan model pembelajaran sinektik, selanjutnya variabel terikat meliputi kreativitas dan hasil belajar dan yang terakhir variabel kontrol yang meliputi kompetensi dasar mengolah kue Indonesia dari umbi-umbian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes sedangkan hasil belajar yang meliputi latihan soal yang merupakan pengetahuan secara umum tentang umbi-umbian dan tes kreativitas yaitu mendiskusikan resep dasar kue Indonesia yaitu getuk dan kue talam untuk dikreasikan yang selanjutnya dipraktekkan pada pertemuan selanjutnya. Instrumen yang digunakan yaitu lembar penialian observasi aktivitas guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran (teori) dan lembar penilaian observasi aktivitas guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran (praktek), rubrik penilaian kreativitas, lembar penilaian unjuk kerja. Teknik analisa data aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran teori dan praktek menggunakan persentase. Analisis data menggunakan sedangkan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang akan disajikan merupakan data pengelolaan pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan siswa pada kegiatan belajar mengajar (teori) dan aktivitas guru dan siswa pada kegiatan belajar mengajar (praktek), hasil belajar siswa yang meliputi kognitif (pengetahuan), kreativitas dan psikomotorik (praktek) untuk mengetahui perbedaan terhadap hasil belajar tersebut menggunakan uji analisis SPSS yaitu uji-t.

### 1. Aktivitas Guru

#### a. Aktivitas Guru Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik (TEORI)

Rekapitulasi dari keseluruhan aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran teori akan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Aktivitas Guru Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik (TEORI)**

MODEL PEMBELAJARAN	PEMBUKA (%)	KEGIATAN		RATA-RATA	KATEGORI
		INTI (%)	PENUTUP (%)		
MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	81,25	81,25	82,50	81,66	Sangat Baik
MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK	94,00	93,75	91,66	93,13	Sangat Baik

Kegiatan pembuka pada kelas pembelajaran langsung memiliki perolehan persentase sebanyak 81,25% karena pada kondisi kegiatan pembuka guru mengkomunikasikan kepada siswa yaitu tentang mengaitkan kehidupan sehari-hari dengan mata pelajaran mengolah kue Indonesia dari umbi-umbian. Kegiatan inti pada kelas pembelajaran langsung memiliki perolehan persentase sebanyak 81,25% aktivitas guru pada kegiatan inti dipengaruhi pada saat guru menyampaikan materi, guru mampu menguasai kondisi kelas dengan baik, sehingga siswa mampu menyerap materi apa yang disampaikan oleh guru. Kegiatan penutup pada kelas pembelajaran langsung memperoleh persentase 82,50 karena pada saat kegiatan penutup guru menyimpulkan materi pembelajaran dengan melibatkan siswa sehingga kegiatan penutup berjalan dengan baik. Kegiatan pembuka pada kelas pembelajaran sinektik (TEORI) memiliki perolehan sebanyak 94,00% Kegiatan Inti 93,75 Kegiatan Penutup 91,66%. Dapat dilihat persentase dari aktivitas guru pada pembelajaran teori memiliki angka yang cukup tinggi, hal ini dikarenakan model pembelajaran sinektik mampu menggiring siswa untuk lebih kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Pada kegiatan belajar mengajar kelas yang menerapkan model pembelajaran sinektik guru lebih melibatkan siswa dalam menciptakan resep kreasi kue talam dan getuk singkong, yang pada pertemuan selanjutnya siswa mempraktekkan hasil kreasi resep tersebut.

Keseluruhan persentase yang diperoleh dari rata-rata aktivitas guru pada pembelajaran langsung (TEORI) memiliki persentase 81,66% dengan kategori sangat baik. Hal ini dipengaruhi karena pembelajaran langsung memiliki sintaks atau pola urutan kegiatan yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pembelajaran. Guru harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa, terutama melalui memerhatikan, mendengarkan dan resitasi (tanya jawab) yang terencana, serta lingkungan belajar yang mampu mempengaruhi ketuntasan hasil belajar siswa dengan baik. Kegiatan pembelajaran sinektik secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase 93,13% dengan kategori sangat baik. Kelas yang menerapkan pembelajaran sinektik, lebih menekankan siswa untuk terlibat aktif selama kegiatan belajar berlangsung, peran guru sebagai fasilitator dalam kelas pembelajaran sinektik. Aktivitas metaforik merupakan aktivitas yang dirancang secara struktur melalui pengembangan imajinasi siswa secara bebas yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas metaforik memiliki 3 (tiga) komponen yang membantu siswa untuk mendorong ide-idenya dalam mengemukakan pendapat. Komponen pertama dalam aktivitas metaforik yaitu personal analogi, komponen kedua *direct* analogi dan komponen ketiga *compressed* analogi (analogi konflik padat).

Aktivitas metaforik merupakan aktivitas yang dirancang secara struktur melalui pengembangan imajinasi siswa secara bebas yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas metaforik memiliki 3 (tiga) komponen yang membantu siswa untuk mendorong ide-idenya dalam mengemukakan pendapat. Komponen pertama dalam aktivitas metaforik yaitu personal analogi, komponen kedua *direct* analogi dan komponen ketiga *compressed* analogi (analogi konflik padat). Implementasi analogi dalam kegiatan pembelajaran yaitu mampu mendorong ide-ide siswa untuk mengemukakan pendapat. Implementasi analogi dalam kegiatan pembelajaran yaitu mampu mendorong ide-ide siswa untuk mengemukakan pendapat. Kelas yang menerapkan pembelajaran sinektik, ditunjukkan pada aktivitas guru yang lebih berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, hal ini ditunjukkan pada aspek yang diamati pada aktivitas guru, mampu menggiring siswa untuk melakukan pengamatan, mengidentifikasi hasil pengamatan, menganalisis resep dan mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, kelas yang menerapkan pembelajaran sinektik mampu mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada kreativitas berpikir dan memecahkan suatu masalah pada pertemuan selanjutnya guru menginformasikan untuk mengimplementasikan hasil diskusi (menciptakan kreasi resep) pada pertemuan selanjutnya untuk dipraktekkan. Kelas yang menerapkan pembelajaran sinektik, ditunjukkan pada aktivitas guru yang lebih berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, hal ini ditunjukkan pada aspek yang diamati pada aktivitas guru, mampu menggiring siswa untuk melakukan pengamatan, mengidentifikasi hasil pengamatan, menganalisis resep dan mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, kelas yang menerapkan pembelajaran sinektik mampu mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada kreativitas berpikir dan memecahkan suatu masalah pada pertemuan selanjutnya guru menginformasikan untuk mengimplementasikan hasil diskusi (menciptakan kreasi resep) pada pertemuan selanjutnya untuk dipraktekkan pada pertemuan selanjutnya.

#### **b. Aktivitas Guru Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik (PRAKTEK)**

Rekapitulasi dari keseluruhan aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran praktek akan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Aktivitas Guru Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik (PRAKTEK)**

MODEL PEMBELAJARAN	KEGIATAN			RATA-RATA	KATEGORI
	PEMBUKA (%)	INTI (%)	PENUTUP (%)		
MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	83,30	78,12	81,25	80,90	Baik
MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK	87,50	92,50	90,00	90,00	Sangat Baik

Kegiatan pembuka pada kelas pembelajaran langsung (PRAKTEK) memiliki perolehan persentase sebanyak 83,30 % kegiatan inti memiliki perolehan persentase sebanyak 78,12 % dan kegiatan penutup memiliki perolehan persentase sebanyak 81,25. Kelas pembelajaran langsung guru menjelaskan kepada siswa perlu nya mempraktekkan resep yang sudah di diskusikan secara berkelompok. Kondisi kelas cukup tenang sehingga penyampaian informasi dapat dipahami oleh siswa.

Kegiatan pembuka pada kelas pembelajaran sinektik (PRAKTEK) memiliki perolehan persentase sebanyak 87,50 % kegiatan inti memiliki perolehan persentase sebanyak 92,50 % dan kegiatan penutup memiliki perolehan persentase sebanyak 90,00. Hal ini dipengaruhi oleh kondisi yang terjadi pada saat guru mengabsen dan mengucapkan salam yaitu guru mengkondisikan kelas dalam kondisi tenang sehingga pada saat guru mengabsen siswa dapat berjalan dengan lancar. Aktivitas guru pada pembelajaran sinektik yaitu mengecek kembali kebersihan area kerja dan inventaris alat pengolahan dan penyajian, guru mengkondisikan agar siswa tertib, sehingga kegiatan berjalan dengan lancar. Selanjutnya, Guru menggiring siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya dalam mempresentasikan hasil praktek kue Indonesia yang berbahan umbi-umbian, kegiatan ini menciptakan kondisi kelas yang tertib dan lancar, karena satu sama lain saling mendengarkan hasil presentasi praktek, sehingga kegiatan evaluasi berjalan dengan lancar.

Kegiatan pembelajaran langsung (praktek) secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase 80,90% dengan kategori baik. Karena pembelajaran langsung praktek siswa praktek sesuai dengan resep yang sudah dikreasikan. Sedangkan, kegiatan pembelajaran sinektik (praktek) secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase 90,00% dengan kategori sangat baik, pembelajaran sinektik pembelajaran praktek lebih menekankan siswa untuk berlatih secara mandiri dan membuktikan apa yang sudah dirancang pada saat diskusi, untuk dipraktekkan, peran guru sebagai fasilitator dalam kelas pembelajaran sinektik. Berdasarkan uraian diatas, kelas pembelajaran sinektik mampu mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu terutama pada kreativitas berpikir dan memecahkan suatu masalah untuk mengimplementasikan hasil diskusi (menciptakan kreasi resep) pada pembelajaran praktek.

## 2. Aktivitas Siswa

### a. Aktivitas Siswa Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik (TEORI)

Rekapitulasi dari keseluruhan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran teori akan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Aktivitas Siswa Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik (TEORI)**

MODEL PEMBELAJARAN	KEGIATAN			RATA-RATA	KATEGORI
	PEMBUKA (%)	INTI (%)	PENUTUP (%)		
MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	78,12	81,25	78,12	79,16	Baik
MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK	90,62	92,50	91,66	91,59	Sangat Baik

Aktivitas siswa pada kegiatan pembuka di kelas pembelajaran langsung (TEORI) memiliki perolehan persentase sebanyak 78,12 % kegiatan inti memiliki perolehan persentase sebanyak 81,25% dan kegiatan penutup memiliki perolehan persentase sebanyak 78,12 %. Hal ini dikarenakan siswa termotivasi atas acuan yang diberikan oleh guru, dapat dilihat pada saat siswa merespon dan menyimak acuan yang diberikan guru tentang kue-kue Indonesia. Pada kelas pembelajaran langsung memiliki kondisi yang tenang sehingga siswa dapat memperhatikan dengan baik pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Sedangkan, aktivitas siswa pada pembelajaran sinektik siswa fokus pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran, sehingga kondisi kelas tenang dan berjalan dengan lancar.

Aktivitas siswa pada kegiatan pembuka di kelas pembelajaran sinektik (TEORI) memiliki perolehan persentase sebanyak 78,12 % kegiatan inti memiliki perolehan persentase sebanyak 81,25% dan kegiatan penutup memiliki perolehan persentase sebanyak 78,12 %. Hal ini dikarenakan kelas pembelajaran sinektik siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk mempresentasikan hasil analisis resep kue Indonesia yang berbahan umbi-umbian, kegiatan ini memacu siswa untuk berpikir kritis dalam mengidentifikasi masalah. Kondisi kelas berjalan dengan baik dan lancar, sehingga presentasi berjalan maksimal.

Aktivitas siswa kelas pembelajaran langsung secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase 79,16% dengan kategori baik, hal ini dikarenakan model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk memperoleh informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Pada kegiatan model pembelajaran langsung, guru menjadi pusat peran dalam kegiatan pembelajaran, sehingga keberhasilan pembelajaran ini bergantung pada kesiapan guru dalam hal pengetahuan terkait materi yang akan disampaikan, antusias guru dalam menyampaikan informasi. Selain itu gaya komunikasi guru sangat bergantung pada materi yang akan disampaikan apabila guru tidak memiliki kemampuan dalam komunikasi. Model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, sehingga guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman

siswa, karena hal ini dapat membuat siswa tidak paham atau salah paham.

Selanjutnya, aktivitas siswa pada kelas pembelajaran sinektik secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase 91,59% dengan kategori sangat baik. Hal ini didasari oleh kelebihan pada pembelajaran sinektik yaitu, mampu mengembangkan berpikir kreatif baik pada siswa maupun guru, selanjutnya model pembelajaran sinektik mampu membantu siswa menemukan cara berpikir baru dalam memecahkan suatu masalah. Model pembelajaran sinektik dalam pembelajaran di SMK memiliki keunggulan dalam mengembangkan dua ranah taksonomi yaitu kognitif dan afektif/emosional. Model pembelajaran sinektik ini tidak hanya mengasah aspek kognitif, tetapi juga menajamkan aspek afektif/emosional siswa menurut (Noviantina: 2006).

#### b. Aktivitas Siswa Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik (PRAKTEK)

Rekapitulasi dari keseluruhan aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran praktek akan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Aktivitas Siswa Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik (PRAKTEK)**

MODEL PEMBELAJARAN	KEGIATAN			RATA-RATA	KATEGORI
	PEMBUKA (%)	INTI (%)	PENUTUP (%)		
MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	83,30	81,25	78,12	80,00	Baik
MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK	91,66	92,50	90,00	91,38	Sangat Baik

Aktivitas siswa pada kegiatan pembuka di kelas pembelajaran langsung (PRAKTEK) memiliki perolehan persentase sebanyak 83,30 % kegiatan inti memiliki perolehan persentase sebanyak 81,25% dan kegiatan penutup memiliki perolehan persentase sebanyak 78,12 %. Hal ini dipengaruhi oleh aktivitas siswa pada kelas pembelajaran langsung yaitu siswa menerapkan hasil kreasi resep getuk dan kue talam, yang sudah di diskusikan pada pertemuan pembelajaran teori sebelumnya, kondisi kelas berjalan dengan tertib sehingga praktek dengan lancar. Sehingga, guru menginformasikan perlunya mengkreasi resep berdasarkan diskusi sebelumnya agar pada saat siswa mempraktekkan kue talam dan getuk berjalan dengan baik.

Aktivitas siswa pada kegiatan pembuka di kelas pembelajaran sinektik (PRAKTEK) memiliki perolehan persentase sebanyak 91,66 % kegiatan inti memiliki perolehan persentase sebanyak 92,50% dan kegiatan penutup memiliki perolehan persentase sebanyak 91,38%. Hal ini dipengaruhi oleh aktivitas siswa pada kelas pembelajaran sinektik yaitu siswa diberikan kesempatan untuk lebih mengeksplor ide-idenya dalam mempraktekkan hasil diskusi resep getuk dan kue talam, kondisi kelas berjalan dengan

tertib dan berjalan dengan lancar. Pada kelas pembelajaran sinektik yaitu siswa lebih percaya diri dan semangat dalam mengolah dan menyajikan kue Indonesia yaitu getuk dan kue talam yang terbuat dari umbi-umbian.

Aktivitas siswa kelas pembelajaran langsung secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase 80,00% dengan kategori baik, hal ini dipengaruhi oleh kondisi siswa pada saat mempraktekkan kue talam dan getuk singkong kurang mengkreasi resep serta cara pengolahan dan penyajian sehingga kreativitas siswa di kelas pembelajaran langsung kurang terbentuk dengan baik.

Aktivitas siswa kelas pembelajaran sinektik secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase 91,38% dengan kategori sangat baik, hal ini dipengaruhi oleh guru pada saat menyampaikan teori dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga memacu siswa untuk mampu berpikir kreatif dan memecahkan suatu masalah. Kondisi tersebut mempengaruhi hasil jadi pada saat siswa mempraktekkan kue Indonesia yang terbuat dari umbi-umbian yaitu getuk dan kue talam. Siswa mampu mengkreasi proses maupun hasil praktek sehingga pada kelas pembelajaran sinektik, tingkat kreativitas siswa lebih tinggi.

Dapat disimpulkan setelah melihat penyajian data persentase diatas bahwa pembelajaran praktek merupakan suatu proses pendidikan yang berfungsi membimbing peserta didik secara sistematis dan terarah untuk dapat melakukan suatu ketrampilan. Pembelajaran praktek lebih menekankan siswa untuk berlatih secara mandiri dan membuktikan apa yang sudah dirancang pada saat diskusi, untuk dipraktekkan, peran guru sebagai fasilitator dalam kelas pembelajaran sinektik mampu mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu terutama pada kreativitas berpikir dan memecahkan suatu masalah pada pembelajaran praktek.

### 3. Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik terhadap Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Siswa.

Untuk mengetahui, tingkat pemahaman siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, guru membagikan soal *essay* yang merupakan uraian soal terkait mata pelajaran mengolah kue Indonesia yang berbahan umbi-umbian guna mengetahui hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa dengan mengerjakan soal tersebut. Adapun rincian siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran langsung terdiri dari 33 siswa sedangkan pembelajaran sinektik terdiri dari 29 siswa.

Perbedaan penerapan model pembelajaran langsung dan sinektik terhadap hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa kelas XI Patiseri di SMK Negeri 6 Surabaya menunjukkan perbedaan rata-rata (*mean*) yang signifikan yang akan diuraikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 5. Data Kelompok Hasil Belajar**

Group Statistics					
Hasil Belajar	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Langsung	33	70.6061	11.43990	1.99143
	Sinektik	29	83.4483	6.13879	1.13994

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mean hasil belajar pada kelas yang menerapkan pembelajaran langsung lebih rendah yaitu 70,6061, sedangkan mean hasil belajar pada kelas yang menerapkan pembelajaran sinektik yaitu 83, 4483. Hal ini menunjukkan bahwa mean hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran langsung lebih rendah jika dibandingkan dengan mean pada model pembelajaran sinektik.

Untuk menganalisa pengaruh penerapan pembelajaran langsung dan sinektik terhadap hasil belajar menggunakan uji analisis SPSS yaitu uji Beda atau *T-test*. Hasil perhitungan Uji Beda (*T-test*) akan diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 6. Uji Beda Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan)**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	14.907	.000	-5.397	60	.000	12.84222	2.37934	-17.60160	8.08283
	Equal variances not assumed			-5.597	50.242	.000	12.84222	2.29462	17.45054	-8.23389

Berdasarkan Uji Beda Hasil Belajar diatas jika diuraikan maka keputusan jika  $\alpha = 0,05 \geq \text{Sig}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Jika  $\alpha = 0,05 \leq \text{sig}$ , maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Kesimpulan  $\alpha = 0,05$  lebih besar dari nilai Sig atau ( $0,05 > 0,00$ ) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, artinya ada perbedaan antara hasil belajar dengan menerapkan pembelajaran langsung dan hasil belajar dengan menerapkan pembelajaran sinektik.

Hal ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terkait mata pelajaran kue Indonesia yang berbahan umbi-umbian masih kurang menguasai, karena pada saat guru menyampaikan materi, kondisi kelas masih kurang tenang sehingga, pada saat guru memberikan kesempatan untuk mengerjakan soal

*essay* siswa kurang memahami pertanyaan. Sedangkan, pada saat guru menyampaikan materi kue Indonesia di kelas pembelajaran sinektik kondisi kelas cenderung tenang dan materi pembelajaran dapat tersampaikan pada siswa dengan maksimal, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengerjakan soal *essay* guna mengetahui kemampuan siswa dalam materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru sebelumnya, siswa pada pembelajaran sinektik untuk lebih mampu memahami pertanyaan sehingga mean hasil belajar pada kelas pembelajaran sinektik lebih tinggi daripada pembelajaran langsung. Hasil belajar siswa pada kelas pembelajaran langsung relatif masih kurang terutama pemahaman siswa, hal ini dipengaruhi pada saat menyampaikan materi guru kurang menguasai dan penggunaan media pembelajaran masih minim, sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan terkait dengan pengetahuan siswa mengolah kue Indonesia dari umbi-umbian.

**4. Perbedaan Penerapan Model pembelajaran Langsung dan Sinektik terhadap hasil belajar (Kreativitas) dalam mengkreasikan resep kue Indonesia dari umbi-umbian pada Siswa.**

Perbedaan penerapan model pembelajaran langsung dan sinektik terhadap hasil belajar kreativitas siswa kelas XI Patiseri di SMK Negeri 6 Surabaya menunjukkan perbedaan rata-rata (*mean*) yang signifikan yang akan diuraikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 7. Data Kelompok Hasil Belajar (Kreativitas)**

Group Statistics					
Kreativitas	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Langsung	33	2.9495	.40070	.06975
	Sinektik	29	3.6437	.22592	.04195

Berdasarkan data kelompok hasil belajar (kreativitas) diatas diketahui bahwa mean hasil belajar dari segi kreativitas siswa dengan model pembelajaran langsung = 2,9495 sedangkan mean hasil belajar dari segi kreativitas siswa dengan model pembelajaran sinektik = 3,6437, artinya mean hasil belajar (kreativitas) siswa dengan menerapkan model pembelajaran sinektik lebih tinggi daripada dengan mean hasil belajar (kreativitas) siswa dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Hal ini menunjukkan model pembelajaran sinektik mampu memberikan pengaruh untuk dapat membuat siswa menjadi lebih selama kegiatan pembelajaran diawal hingga diakhir pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada kelas pembelajaran sinektik.

Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran langsung dan sinektik terhadap hasil belajar kognitif (pengetahuan), hasil belajar (kreativitas) siswa dalam mengkreasikan resep kue Indonesia dari umbi-

umbian, juga diteliti hasil belajar (psikomotor) atau praktek mengolah kue Indonesia yang berbahan umbi-umbian. Untuk melihat perbedaan penerapan model pembelajaran langsung dan sinektik terhadap hasil belajar (psikomotor) atau praktek, dilakukan uji analisa SPSS yaitu *t-test* sebagai berikut:

**Tabel 8. Uji Beda Hasil Belajar (Kreativitas)**

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Kreativitas	Equal variances assumed	6.310	.015	-8.244	60	.000	-.69418	.08421	-.86262	-.52574	
	Equal variances not assumed			-8.528	51.619	.000	-.69418	.08140	-.85755	-.53082	

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai  $F = 6,310$  dengan nilai signifikansi  $0,015$ . Jika  $\alpha = 0,05 \geq$  Signifikansi, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Data diatas menunjukkan  $\alpha = 0,05 \geq$  Signifikansi =  $0,000$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas dengan model pembelajaran langsung dan sinektik. Perbedaan nilai kreativitas pada kelas pembelajaran langsung dan sinektik, disebabkan karena kegiatan di kelas pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung, sedangkan pada kelas pembelajaran sinektik siswa terlibat langsung pada pembelajaran, dan guru hanya sebagai fasilitator, proses pembelajaran seperti ini mampu meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif dalam mengkreasikan resep maupun memecahkan suatu masalah berdasarkan pengamatan bahan pokok kue Indonesia yang berbahan umbi-umbian.

### 5. Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Langsung dan Sinektik terhadap Hasil Belajar Psikomotor (praktek) Siswa.

Perbedaan penerapan model pembelajaran langsung dan sinektik terhadap hasil belajar psikomotorik (praktek) siswa kelas XI Patiserie di SMK Negeri 6 Surabaya menunjukkan perbedaan rata-rata (*mean*) yang signifikan yang akan diuraikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 9. Uji Beda Hasil Belajar (Kreativitas)**

Group Statistics					
	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Psikomotor	Langsung	33	2.7070	.45514	.07923
	Sinektik	29	3.4483	.35941	.06674

Berdasarkan data kelompok hasil belajar (psikomotor) diatas dapat diketahui mean psikomotor pada model pembelajaran langsung sebesar  $2,7070$  sedangkan mean psikomotor pada model pembelajaran sinektik sebesar  $3,4483$ . Nilai mean pada kelas pembelajaran langsung menunjukkan bahwa uji beda hasil belajar lebih rendah jika dibandingkan dengan model pembelajaran sinektik. Hal ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran sinektik mampu meningkatkan kreativitas siswa khususnya pada kelas XI Patisserie II dengan jumlah 29 siswa. Aktivitas guru dalam membuat siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran sinektik berlangsung. Kelas model pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri dengan penyampaian materi pembelajaran ceramah sehingga kondisi kelas kurang memunculkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah pada saat diskusi resep mengkreasikan getuk dan kue talam yang terbuat dari umbi-umbian.

Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran langsung dan sinektik terhadap hasil belajar psikomotorik (praktek) mengolah kue Indonesia yang berbahan umbi-umbian dilakukan uji analisa SPSS yaitu *t-test*.

**Tabel 10. Uji Beda Hasil Belajar Psikomotorik (Praktek)**

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Psikomotor	Equal variances assumed	.316	.576	-7.048	60	.000	-.74131	.10518	-.95170	-.53091	
	Equal variances not assumed			-7.156	59.365	.000	-.74131	.10359	-.94857	-.53404	

Data di atas menunjukkan  $F_{hitung}$  sebesar  $0,316$  dengan tingkat signifikansi =  $0,576$ . Jika  $\alpha = 0,05 \geq$  signifikan, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Kesimpulan  $\alpha = 0,05 \geq F_{hitung} = 0,576$  menunjukkan data diatas artinya tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar (psikomotor) pada model pembelajaran langsung dan sinektik. Dengan kata lain hasil

belajar (psikomotor) pada model pembelajaran langsung dan sinektik memperoleh data yang homogen dapat dilihat pada kolom *Equal Variances Assumed* nilai  $t_{hitung} = -7,048$  dengan tingkat signifikan = 0,000. Diketahui bahwa  $\alpha = 0,05 \geq$  tidak signifikan, maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima, artinya hasil belajar (psikomotor) pada model pembelajaran langsung dan sinektik tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

## PENUTUP

### Saran

1. Penelitian ini diharapkan mampu diterapkan pada kompetensi dasar khususnya tata boga karena penggunaan model pembelajaran sinektik sangat membantu siswa dalam mengemukakan pendapatnya serta dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap hasil yang dicapainya.
2. Model Pembelajaran Sinektik sebagai sarana siswa dalam mengeksplorasi ide-idenya untuk model pembelajaran ini dapat digunakan pada sekolah kejuruan

## DAFTAR PUSTAKA

Bruce, Joyce. 2009. *Models of Teaching (Model-model pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Dimiyati, Mudjiono, 2013. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta,

Filsaime, K. Dennis. 2008. *Mengungkap Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Fitriani, Yanti. 2006. *Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Peningkatan Kreativitas Anak*. Skripsi (Online), (<http://efektivitas-permainan-tradisional-dalam-peningkatan-kreativitas-anak>, diakses 05 Juli 2012).

Noviantina, Indira Martha. 2006. Penerapan Model Pembelajaran Sinektik untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Lamongan pada Kompetensi Dasar Mengolah Hidangan dari telur, unggas, daging. Skripsi

Nursalim, Mochammad dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: UNESA University Press.

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

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Stenberg, J Robert. *Psikologi Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.