

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah sebuah proses yang memiliki kaitannya dengan siswa, peserta didik tersebut merasakan suatu proses pengenalan mengenai beberapa apakah informasi yang dimana nantinya siswa memiliki pengetahuan serta memperkuat lagi terhadap kemampuan berpikirnya. Pada dasarnya kemampuan berpikir kreatif siswa juga perlu diperluas lagi secara menyeluruh supaya siswa bisa berpikir dengan cara yang optimal dalam hal pemecahan masalah, maka dari itu nantinya bisa memberikan keputusan yang relevan. Pada kemampuan berpikir kreatif juga perlu diperluas lagi, oleh karena itu perlu adanya pendukung dalam pembelajarannya (Sari & Hermawati, 2020). Mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki fungsi yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar berbahasa sekaligus pengembangan berpikir kreatif pada siswa. Bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter, pengembangan imajinasi, dan pembiasaan berpikir logis serta kreatif.

Dalam Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar siswa mampu memahami, menafsirkan, menanggapi, dan menciptakan berbagai jenis teks secara lisan maupun tulis (Kemendikbudristek, 2022). Menurut Muslich (2020), pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (termasuk MI) berorientasi pada keterampilan berbahasa yang mencakup empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini harus diajarkan secara terpadu dan kontekstual agar siswa mampu menggunakan bahasa sebagai alat berpikir dan alat komunikasi yang efektif. Kemampuan berpikir kreatif sendiri merupakan salah satu kemampuan yang wajib diajarkan dan diberikan kepada siswa di masa sekarang. Karena, dari adanya pemikiran atau gagasan baru nantinya akan menghasilkan solusi terhadap permasalahan ataupun solusi alternatif baru termasuk pada keterampilan berpikir kreatif (Setyawarno et al., 2024). Berfikir kreatif juga tahap berpikir dengan cara menyesuaikan suatu

pandangan yang baik guna membantu siswa memperoleh kemampuan melihat masalah dari beberapa pandangan yang berbeda serta mampu menghasilkan banyak ide baru (Bharathi & Pande, 2024; Pratama,2024).

Adapun aspek pada keterampilan berpikir kreatif yaitu diantaranya *Fluency* (berpikir dengan lancar), *Flexibel* (berpikir luwes), *Originality* (berpikir secara rasional), dan *elaboration* (berpikir secara detail). Pada aspek ini rendah atau tingginya kemampuan berpikir kreatif siswa bisa diakibatkan dari serbagai faktor diantaranya yaitu sistem pendidikan. Sugiarto memaparkan bahwa sistem pendidikan di sini terus membagi ruang untuk mengembangkan kreativitas siswa, maksud dari kreativitas di sini yaitu mengenai kreativitas individu dalam hal kognitif yaitu berpikir kreatif untuk bisa berpendapat mengenai ide-ide dalam setiap keadaan yang dilalui kedepannya (Pokhrel, 2024).

Berpikir kreatif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mencakup kemampuan menghasilkan ide baru, akan tetapi kemampuan mengembangkan gagasan, memodifikasi ide yang sudah ada, serta menemukan hubungan-hubungan baru antara peristiwa atau tokoh dalam cerita. Kemampuan berpikir kreatif ini juga ialah sebuah hasil dari adanya suatu proses berpikir guna memberikan gagasan atau ide dengan cara memecahkan masalah. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, berpikir kreatif ini perlu dimiliki oleh siswa dalam segi hal salah satunya terhadap permasalahan di lingkungan sekitar. Adapun kaitannya dalam hal pendidikan dasar, terutama di Madrasah Ibtidaiyah (MI), Mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai bahasan-bahasan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar serta memberikan ruang yang bebas untuk memperluas kemampuan berpikir kreatif siswa. Akan tetapi, pada dasarnya pembelajaran Bahasa Indonesia ini masih kurang memberi ruang buat siswa untuk memperluas idenya.

Disamping itu banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir siswa salah satunya yaitu perlu adanya model pembelajaran yang memudahkan pembelajaran terutama dalam hal berpikir kreatif yaitu model pembelajaran *Sinektik* (Sari & Hermawati, 2020). (Gordon,1961) mengemukakan bahwa model ini terdapat upaya untuk memotivasi pesert didik dalam berpikir kreatif secara

analogis dan metaforis yang nantinya pesertad didik dapat menyelesaikan masalah dengan solusi yang kreatif. Dalam prosesnya penerapannya, model *Sinektik* ini memiliki langkah- langkah seperti mendorong pikiran siswa yang nantinya membangun sebuah analogi serta membagikan ide dari satu konteks ke konteks yang lainnya.

Joyce, Weil, Carhoun (2000) *Sinektik* ialah strategi pengajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kreatif. Gordon, (1980) berpendapat bahwa *Sinektik* ialah model pembelajaran yang menyatukan berbagai macam unsur kiasan untuk memperoleh satu pandangan baru. Adapun pendapat lain *Sinektik* adalah aktifitas metafora yang di dalamnya meliputi analogi langsung (direct Analogy), analogi Personal (Personal analogy), dan konflik analogi (compressed conficit) (Treffinger, 1980; Suryaman, 2004). Metafora memberi hubungan yang mirip, perbandingan dari satu objek atau pokok permasalahan dan pemikiran sendiri. Jadi, model pembelajaran *Sinektik* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, kemampuan berpikir kreatif tidak hanya menjadi tuntutan akademik, tetapi juga kebutuhan dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata. Kemampuan ini tercantum dalam 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*) yang menjadi tujuan penting dalam pendidikan abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009; Schleicher, 2020). Maka dari itu, pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas harus menjadi prioritas, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

Berdasarkan observasi awal di MIS Al-Misbah menunjukkan bahwa pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Siswa masih kesulitan ketika dalam hal menyelesaikan masalah serta dalam hal penyampaian idenya maka dari itu masih kurangnya siswa dalam kemampuan berpikir kreatif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang biasanya dalam proses belajarnya lebih menekankan kepada perasaan kata-kata dalam menyampaikan ide-ide dalam membuat cerita fiksi, dengan hal itu masih kurangnya siswa dalam kemampuan berpikir kreatif. Maka perlu adanya model pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan nilai rata-rata siswa pada kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu 40,7%. Sedangkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIS Al-Misbah adalah 70. Berdasarkan standar penilaian sekolah hasil penelitian kepada siswa pada aspek kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong masih rendah. Dapat dilihat dari data penilaian aspek kemampuan berpikir kreatif dengan nilai KKTP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIS Al- Misbah 70, kemudian jumlah siswa yang peneliti di kelas 4A berjumlah 20 orang dan kelas 4B berjumlah 20 orang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Sinektik* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Setelah dipaparkannya pada latar belakang, oleh karena itu pada penelitian ini terdapat rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MIS Al-Misbah pada kelas kontrol dan kelas eksperimen?
2. Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IV MIS Al-Misbah pada model pembelajaran *Sinektik*?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MIS Al-Misbah kelas IV antara yang menggunakan model pembelajaran *Sinektik* dan yang menggunakan Model pembelajaran *Discovery Learning*?
4. Apakah model *Sinektik* terdapat pengaruh dari model *Discovery Learning* dalam kemampuan berpikir kreatif?

C. Tujuan Penelitian

Adapun setelah di paparkannya rumusan masalah di atas terdapat tujuan dari permasalahan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal berpikir kreatif siswa kelas IV MIS Al- Misbah dengan menggunakan model pembelajaran Discover Learning dan yang menggunakan model *Sinektik*.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIS Al-Misbah dengan menggunakan model pembelajaran *Sinektik*.

3. Untuk mengetahui perbedaan antara kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MIS Al- Misbah kelas IV antara yang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dan yang menggunakan model pembelajaran *Sinektik*
4. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Sinektik* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini yang dapat diambil, diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Pada penelitian ini bisa memberikan peran terhadap pengembangan model pembelajaran *Sinektik* ini. Hal ini dapat memperkaya literatur yang tersedia mengenai sebuah strategi inovatif yang mendorongnya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama yang belum banyak dieksplorasi secara mendalam dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

Pemahaman peneliti mengenai model pembelajaran *Sinektik*, mengimplementasikannya dalam pendidikan serta melihat langsung terhadap dampak dari metode *Sinektik* dalam kemampuan berpikir kreatif siswa

3. Manfaat Bagi Siswa

Dengan menerapkannya model pembelajaran *Sinektik* ini bisa mendukung siswa dalam mengembangkannya kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa nantinya lebih mampu mengaitkan konsep-konsep yang di pelajari dengan pengalaman nyata serta ide- ide baru.

4. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat memperoleh pandangan baru terkait metode pegajaran yang menarik. Dengan guru memahami cara mengimplementasikan model *Sinektik*, guru dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa berpikir kritis dan kreatif lagi.

E. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran *Sinektik* ialah model pembelajaran yang memakai analogi untuk mengembangkan kemampuan berpikir dari beberapa pandangan. Model *Sinektik* ini merupakan model yang dikembangkan oleh William Gordon. Model *Sinektik* sendiri di dalamnya terdapat sebuah struktur yang bebas sehingga nantinya dapat di terapkan ke sebuah perencanaan serta pelaksanaan pengalaman yang kreatif (Lumban, Ester, & Simarmata, 2019). Menurut Kleiner, (1991) di dalam model *Sinektik* tersebut terdapat empat ide yang menentang terhadap pandangan yang terdahulu mengenai kreativitas itu sendiri. Dalam beberapa pandangan tersebut diantaranya yaitu Kreativitas berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Setiap orang pasti mempunyai permasalahan, maka dari itu dengan adanya masalah tersebut lah yang nantinya mengharuskan adanya sebuah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu model pembelajaran ini di buat untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam hal memecahkan masalah, mengungkapkan sesuatu secara kreatif, memberikan empati, serta mempunyai pengetahuan sosial.

Proses kreativitas bukanlah hal yang sulit dipahami, melainkan dapat dijelaskan secara sistematis melalui tahapan berpikir yang dapat dilatih dengan cara belajar. Dimana pada proses ini bisa mengasah seseorang secara langsung yang nantinya bisa berpengaruh terhadap pengembangan kreativitasnya. Penemuan yang kreatif pada dasarnya sama dalam hal apapun itu serta dapat ditandai dengan adanya proses yang di latar belakang intelektual. Penemuan yang kreatif pada hakikatnya itu sama, mau itu sebuah kreatif kelompok atau individu. Karena individu atau kelompok dapat membangkitkan ide atau hasil dalam segi yang sama.

Menurut Purwanti (2020:111) bahwa terdapat langkah- langkah dalam penerapan model pembelajaran *Sinektik* sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan kondisi saat ini, yang dimana pada tahapan ini guru mengarahkan siswa untuk mendeskripsikan suatu topik yang mereka lihat atau yang sedang di pelajari.
2. Analogi langsung, Pada tahap ini siswa mengutarakan analogi langsung dari apa yang sudah disajikan pada proses pembelajaran.

3. Analogi personal, pada tahap ini setiap kelompok siswa berdiskusi untuk menjadi analogi yang di sesuaikan dengan analogi fase kedua. Pada tahap ini guru mendampingi siswa untuk membantu serta mengarahkan siswa dalam menganalogikan suatu masalah.
4. Penekanan konflik, pada tahap ini setiap kelompok siswa mengutarakan terkait konflik yang ada dari fase kedua dan ketiga.
5. Analogi langsung, pada tahapan ini kelompok siswa mengembangkan hasil analogi berdasarkan konflik yang sudah di dapatkan.
6. Memeriksa tugas yang sebenarnya, pada tahap ini guru meminta siswa untuk memeriksa kembali atau pun menyimpulkan masalah yang sebenarnya dari proses analogi yang telah dilakukan.

Model *Sinektik* ini dirancang oleh Gordon yang pada dasarnya di berikan arahan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas sendiri yaitu suatu proses mental yang mengacu adanya konsep atau gagasan yang baru, hubungan yang baru antara gagasan dan ide konsep yang sudah ada. Terdapat dua strategi pembelajaran *Sinektik*, ialah strategi pembelajaran untuk menciptakan sesuatu yang baru (*creating something new*), dan strategi pembelajaran untuk melazimkan terhadap sesuatu yang masih asing (*making the strange*). Kedua strategi ini membantu siswa dalam melatih kemampuan berpikir kreatif dengan cara melampaui kebiasaan berpikir yang konvensional.

Menurut Guilford (1950), kreativitas merupakan bagian dari kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan. Torrance (1966) juga mendefinisikan kreativitas sebagai proses yang melibatkan kepekaan terhadap masalah, mencari solusi, menebak kemungkinan jawaban, menguji hipotesis, serta mengomunikasikan hasilnya. Sementara itu, Munandar (2012) menekankan bahwa kreativitas mencakup kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur yang sudah ada sebelumnya, sehingga menghasilkan ide-ide yang bermanfaat dan bermakna. Lebih lanjut, Sternberg (2006) dalam teori *Investment Creativity* menjelaskan bahwa individu kreatif adalah mereka yang berani “membeli ide dengan harga murah” (mengembangkan ide yang kurang

populer) lalu “menjualnya dengan harga mahal” (mengubah ide itu menjadi bernilai). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya soal menghasilkan gagasan baru, tetapi juga bagaimana gagasan tersebut mampu diaplikasikan dan memberi dampak.

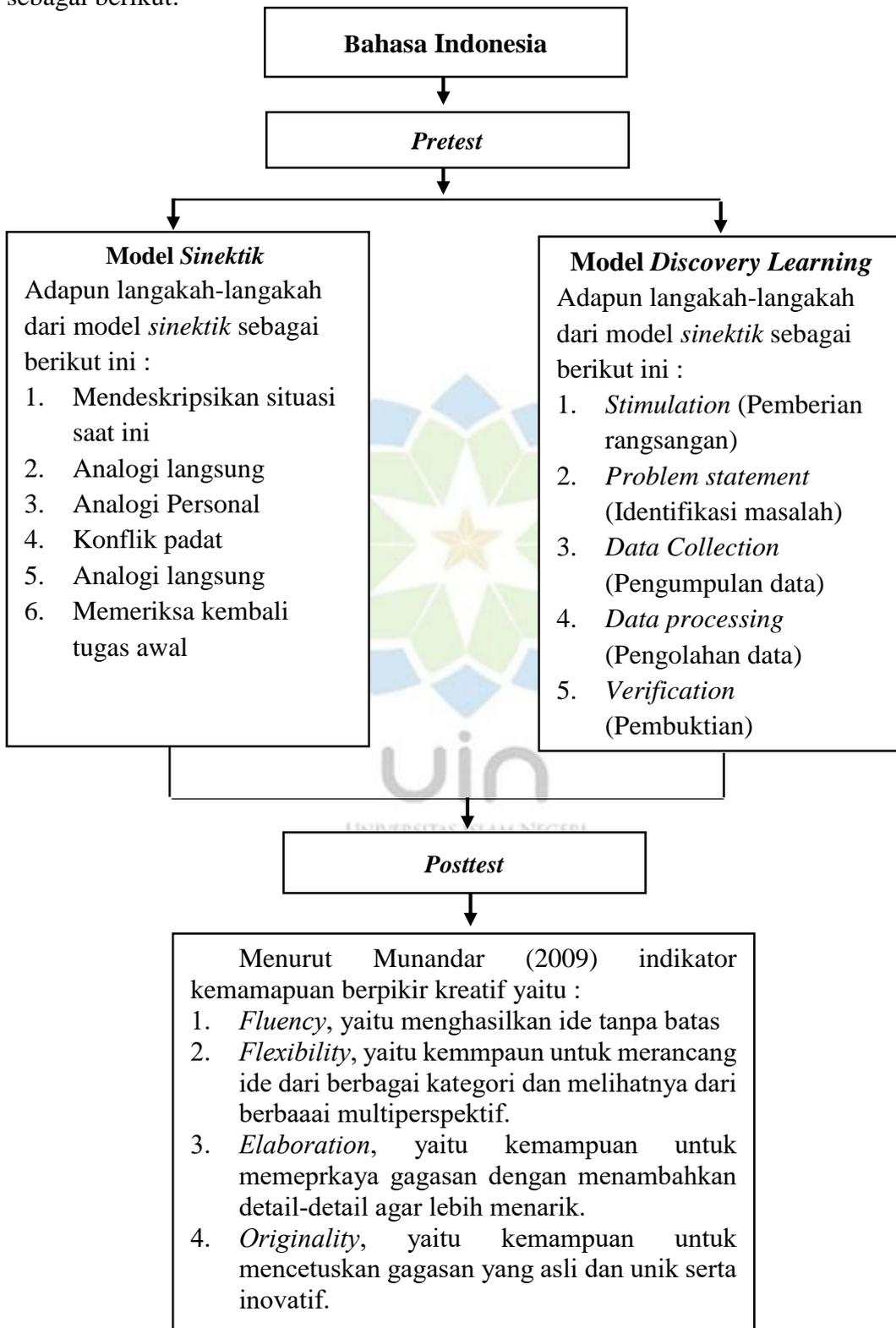
Kemampuan berpikir kreatif yaitu sebagai kreativitas (Saputri, V 2019). Adapun seorang individu yang kreatif ialah seorang pemikir sintesis yang benar serta memberi hubungan anatara beberapa hal yang orang lain tidak sadari. Jadi berpikir kreatif yaitu tindakan psikologis yang memiliki kaitannya dengan kepekaan terhadap suatu masalah, setelah itu dapat di pertimbangkan sebuah informasi yang baru serta ide- ide yang langka dengan suatu pikiran yang terbuka, lalu bisa dibuatnya suatu hubungan-hubungan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Menurut Munandar (2009) indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu :

1. *Fluency*, yaitu menghasilkan ide tanpa batas
2. *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk merancang ide dari berbagai kategori dan melihatnya dari berbagai multiperspektif.
3. *Elaboration*, yaitu kemampuan untuk memperkaya gagasan dengan menambahkan detail-detail agar lebih menarik.
4. *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli dan unik serta inovatif.

Dari indikator keterampilan berpikir kreatif di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif memiliki empat aspek utama yang saling berkaitan, yaitu *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, dan *originality*.. Keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif tidak hanya terbatas pada penciptaan gagasan baru, melainkan juga pada kelancaran, keragaman, pengayaan, serta kebaruan ide yang dihasilkan. Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif menjadi landasan penting dalam pengembangan intelektual, pemecahan masalah, dan inovasi, baik dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Adapun kerangka berpikir yang dapat digambarkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis yang ada pada penelitian ini pada deskriptif teoritik dan kerangka berfikir:

H₀ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada Bahasa Indonesia antara yang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan model pembelajaran *Sinektik*.

H_a : Terdapat perbedaan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan model Discovery Learning sama dengan yang menggunakan model *Sinektik*.

H₀ : $\mu_1 = \mu_2$

H_a : $\mu_1 > \mu_2$

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan Sandi, J. & Wanhar, F. A. (2024) dalam penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Sinektik* terhadap Kemampuan berpikir Kreatif Siswa dalam menulis Puisi Bebas di SD Swasta PBA 222 Patumbak I “. Hasil penenlitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Sinektik* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pretest dan posttest, Terdapat di temukannya bahwa rata-rata nilai posttest siswa yang diajarkan dengan model *Sinektik* (Mean=87,417) lebih tinggi dibandingkan dengan model konvensional (Mean = 78,516). Terdapat persamaan pada bagian model pembelajaran dan terdapat perbedaan pada mata pelajaran serta hasil dari penelitian yang dilakukan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Puspitasari Aswan. (2022) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Sinektik* Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Bulu-Bulu Kabupaten Maros” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Sinektik* baik. Hal ini berarti setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *Sinektik* terjadi peningkatan pada kemampuan menulis puisi dengan dibuktikan nya melalui nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Adapun persamaan terkait judul penelitiannya yaitu pada

bagian model pembelajaran yang digunakan, kemudian untuk perbedaannya pada bagian kemampuan menulis puisi serta mata pelajaran yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Risa Dewi (2021) yang memiliki judul “Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis *Sinektik* Analogi Personal Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar di kabupaten Kuningan”. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa, dan membantu siswa dalam hal memecahkan masalah dengan cara yang inovatif. Lalu, yang telah di capai dari hasil tes siswa yang menerapkan metode pembelajaran yang di paparkannya terlihat adanya sebuah perbedaan yang cukup signifikan. Maka dari itu hasil uji t yang membandingkan terdapat yang cukup signifikan. Yang dimana hasil uji t yang memperbandingkan nilai rata-rata hasil tes (postest) hasil uji-t yang memperbandingkan nilai rata-rata hasil tes (postest) Menghasilkan nilai sig yang kurang dari 0,05 yang dimana menunjukan adanya perbedaan yang signifikan.
4. Penelitian yang dilakukan Aulia Hafsyah. (2020) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Puisi Menggunakan Model *Sinektik*”. Pada penelitian ini bahwa penggunaan model pembelajaran *Sinektik* pada pembelajaran menulis dapat memberikan pengaruh yang baik dan mempermudah siswa dalam mengumpulkan ide dan mempermudah siswa dalam memilih kata-kata atau pun kalimat yang akan digunakan ketika membuat puisi. Dengan adanya pengalaman langsung yang dialami siswa dapat mempermudah dalam menggunakan perasaan mereka. Guru selalu membimbing siswa dalam setiap langkah penggunaan model *Sinektik* ketika pembelajaran menulis puisi. Peningkatan nilai rata-rata kreativitas menulis puisi pada siklus I meningkat sebesar 7 dari 52,88 pada kondisi awal menjadi 59,88. Pada siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 2,56 dari 59,88 pada siklus I menjadi 62,44 pada siklus II. Peningkatan siswa yang mencapai KKM pada siklus I sebesar 16% dari 28% menjadi 44%. Sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 24% dari 44% menjadi 68%. Terdapat persamaan dengan apa yang

peneliti lakukan yaitu pada model pembelajaran yang digunakan. Adapun perbedaannya yaitu pada mata pelajaran serta hasil dari penelitian.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Sari & Nurhasanah (2020). Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Sinektik* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa pada Mapel Bahasa Indonesia SD” Metode yang digunakan yaitu menggunakan kuasi eksperimen dengan kelas eksperimen dan kontrol, Adapun uji statistik lengkap (uji t dan N-gain). Terdapat hasil dari penelitian ini yaitu untuk Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 83,2, sedangkan kelas kontrol 72,6. Selisih rata-rata 10,6 poin. Persamaan antara yang peneliti lakukan yaitu pada bagian model yang digunakan yaitu model *Sinektik* dan pada mata pelajaran yang digunakan yaitu bahas Indonesia.
6. Penelitian ini dilakukan oleh Ramadhani (2020).berjudul Model Pembelajaran *Sinektik* dan Penguasaan Kosakata terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Pangeran Antasari Medan. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok siswa dengan *Sinektik* + kosakata tinggi: mean \approx 39,4 (skala max 44). Dengan kosakata rendah: mean \approx 34,3. Kelas kontrol (CTL & kosakata tinggi): mean \approx 34,2; kontrol kosakata rendah: \approx 27,9. Selisih menunjukkan pengaruh signifikan model *Sinektik* + kosakata tinggi. Adapun penelitiannya ini. Menggunakan desain faktorial (2×2) – interaksi model dan kosakata dan memberikan hasil statistik dan data mean numerik spesifik.