

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *CONCEPT SENTENCE* BERBANTUAN MEDIA *ROLL THE CAN* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENULIS KARANGAN NARASI

Hani Novianti dan Eko Fajar Suryaningrat

Institut Pendidikan Indonesia

haninovianti90@gmail.com, ekofajar@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

This research was done for to find out the effectiveness of cooperative learning model type concept sentence helps the media roll the can in learning writing a narrative. The purpose of this study was to find the effectiveness and difference of cooperative learning model type concept sentence helps the media roll the can in improving creative thinking skills in writing narrative between the use of cooperative sentence model type concept sentence helps the media roll the can with conventional model. The research method used in this study is the experimental method. Research done, that is (1) cooperative learning model type concept sentence helps the media roll the can is effective in learning the creative thinking skills in writing narrative with average pretest of 35,2 while the average posttest is 49.3 higher than the control class. In the control class the average score pretest 30.5 while the posttest average 37.3 is still lower than the experimental class. (2) there is a difference in creative thinking skills in writing narrative by using cooperative learning model type concept sentence helps the media roll the can with conventional models. The results of the independent samples t-test on the posttest value indicate the value of sig. (2-tailed) of 0.00 ($p < 0.05$). The conclusion of this study is the cooperative learning model type concept sentence helps the media roll the can improve creative thinking skills in writing narrative.

Keyword: Effective, Concept Sentence, Roll the can media, Creative thinking skill in writing narrative.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan dan perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dengan model konvensional. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Hasil penelitian yang dilakukan, yaitu (1) model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi dengan rata-rata *pretest* 35.2 sedangkan rata-rata *posttest* 49.3, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 30.5 sedangkan rata-rata *posttest* 37.3 masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. (2) Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dengan model konvensional. Hasil uji *independent samples t-Test* pada nilai *posttest* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.00 ($p < 0.05$). Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi siswa.

Kata Kunci: Keefektifan, *Concept Sentence*, Media *Roll The Can*, Berpikir Kreatif, Menulis Karangan Narasi

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kewajiban bagi setiap individu, karena pada dasarnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya dan tidak dapat berdiri sendiri. Keterampilan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pernyataan ini sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif, sehat, mandiri, percaya diri, toleran, peka sosial, demokratis dan bertanggung jawab.

Hal tersebut menunjukkan bahwa untuk mencapai ilmu pengetahuan yang berguna bagi masa depan diperlukannya

tindakan berpikir untuk memperolehnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Berpikir adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu.

Berdasarkan program kurikulum 2013 yang menekankan peserta didik mampu untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya berpikir kreatif yang merupakan suatu kecakapan hidup siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan di abad ke-21 ini. Munandar (2012, hlm. 68) menjelaskan bahwa kreativitas atau berpikir kreatif secara operasional dirumuskan sebagai suatu proses yang tercermin dari kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir, Berpikir kreatif merupakan salah satu cara yang dianjurkan.

Pernyataan ini ditunjukkan dari peringkat kreativitas Indonesia berdasarkan *Global Creativity Index* tahun 2015 yang

dipublikasikan oleh *Martin Prosperity Institute* bahwa Indonesia menempati peringkat 115 dari 139 negara, dengan nilai GCI 0.202. Aspek yang dinilai meliputi toleransi, talenta, dan teknologi pada bidang sains dan teknologi, bisnis dan manajemen, kesehatan, pendidikan, budaya dan *entertainment*. Dari data diatas, dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan observasi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V di SDN 2 Balewangi yang difokuskan pada materi menulis karangan narasi berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ini terlihat dari hasil latihan menulis karangan narasi dengan rata-rata nilai kelas 63 angka ini masih jauh dari angka minimal predikat cukup yaitu 68 padahal syarat kenaikan siswa minimal nilai predikat baik yaitu 70.

Permasalahan tersebut terjadi karena beberapa penyebab diantaranya, rasa jenuh dan bosan yang dialami siswa karena proses pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah secara terus menerus sehingga kurang motivasi, minat, kritis, kreatif dan inovatif. Selain itu, pada saat pembelajaran menulis karangan siswa kurang respon dan kurang tanggap dalam proses pembelajarannya dan kembali lagi ke guru untuk berceramah dalam pembelajaran. Permasalahan lain saat diberikan tugas untuk menulis sebuah karangan siswa cenderung diam dan yang merespons hanya satu atau dua orang dalam satu kelas, sehingga pembelajaran dirasa kurang menarik dan keterampilan berpikir kreatif siswa juga masih rendah dalam hal menulis karangan.

Menyikapi masalah tersebut, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan

berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Concept Sentence*. Menurut Shoimin (2014, hlm. 37) menjelaskan bahwa model pembelajaran *concept sentence* merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang dikembangkan dari *Cooperative Learning*. Menurut Huda (2018, hlm. 316) mengungkapkan bahwa *concept sentence* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan penyampaian kompetensi, sajian materi, pembentukan kelompok heterogen, penyajian kata kunci sesuai materi bahan ajar, dan penugasan kelompok. Prosedur selanjutnya dalam pembelajaran ini adalah mempresentasikan hasil belajar secara bergantian di depan kelas.

Model pembelajaran *concept sentence* dalam kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm.2) menjelaskan bahwa "keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor di antaranya penggunaan media yang berfungsi sebagai perantara pesan-pesan pembelajaran".

Media pembelajaran yang dapat mendukung model *concept sentence* salah satunya *roll the can*. Menurut Sekolah Global Mandiri (dalam Lestari, 2015) menjelaskan "media *Roll The Can* merupakan salah satu bentuk permainan yang bertujuan untuk memotivasi dan mengembangkan kemampuan sosial dan motorik siswa dalam berbahasa, khususnya dalam menulis karangan. Media *roll the can* mengembangkan kemampuan berbahasa melalui tempelan-tempelan kertas yang berisi kata-kata di sebuah kaleng yang selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah kalimat".

2. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1). Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi?
- 2). Apakah ada perbedaan terhadap keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dengan model konvensional?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi.
- 2) Mengetahui perbedaan terhadap keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dengan model konvensional.

B. KAJIAN TEORITIS

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Concept Sentence*

Menurut Shoimin (2014, hlm.37) mengungkapkan bahwa model *concept sentence* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan kartu-kartu yang berisi beberapa kata kunci kepada siswa. Kemudian, kata kunci tersebut disusun menjadi beberapa kalimat dan dikembangkan menjadi paragraf-paragraf.

Model ini dilakukan dengan siswa dibentuk kelompok heterogen dan membuat kalimat dengan minimal 4 kata kunci sesuai materi yang disajikan.

Langkah-Langkah *Concept Sentence* (Suprijono, 2015, hlm.151)

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi secukupnya.
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya ± 4 orang secara heterogen.
- 4) Guru menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- 5) Tiap kelompok disuruh membuat beberapa kalimat dengan menggunakan minimal 4 kata kunci setiap kalimat.
- 6) Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh guru.
- 7) Kesimpulan.

Menurut Shoimin (2014, hlm.38) keunggulan *Concept Sentence* diantaranya "Siswa lebih memahami kata kunci dari materi pokok pelajaran, dan siswa yang lebih pandai dapat mengajari siswa kurang pandai". Sementara itu, kelemahan *Concept Sentence* (dalam Shoimin, 2014) yaitu Model ini hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu dan bagi siswa yang pasif dapat mengambil jawaban dari temannya.

2. Media *Roll The Can*

Media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media permainan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain atau sesuatu yang dipertandingkan.

Tim Guru Sekolah Global Mandiri (Lestari, 2015) mengembangkan salah satu media *Roll The Can* merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk memotivasi dan mengembangkan ke-

mampuan sosial dan motorik siswa dalam berbahasa. Media *Roll The Can* mengembangkan kemampuan berbahasa siswa melalui tempelan-tempelan kertas yang berisi kata-kata kunci disebuah kaleng yang selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah kalimat.

Menurut Lestari (2015), cara memainkan media *Roll The Can*, sebagai berikut:

- 1) Siswa duduk berkelompok secara heterogen \pm 4 orang.
- 2) Guru menjelaskan cara memainkan *Roll The Can* dengan cara melempar kaleng di atas meja.
- 3) Ketika kaleng berhenti, perhatikan kata kunci yang muncul diatas permukaan, kemudian siswa diminta untuk mencatat kata kunci yang muncul.
- 4) Permainan ini dilakukan sampai semua anggota kelompok sudah mendapatkan kata kunci.
- 5) Setelah membuat sebuah kalimat dari kata kunci, siswa kemudian mengembangkan kalimat tersebut menjadi sebuah paragraf.

Sadiman dkk (2014, hlm. 78) menjelaskan keunggulan media permainan diantaranya "Permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar dan permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak". Sementara itu, kelemahan media permainan (dalam Yumarlin, 2013) yaitu Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan dan dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.

3. Keterampilan Berpikir Kreatif

Munandar (2014, hlm.7) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana peneakanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban.

Berpikir kreatif yang ada pada diri seseorang, tentunya dibutuhkan suatu indikator yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam menilai keterampilan tersebut. (Munandar, 2014 dan Kusniarti, 2017) mengemukakan bahwa terdapat empat kelompok besar yang menaungi indikator berpikir kreatif yaitu "berpikir lancar (*fluensi*), berpikir luwes (*fleksibilitas*), berpikir asli (*orisinalitas*) dan berpikir merinci (*elaboration*)".

4. Menulis Karangan Narasi

Dalman (2018, hlm.105) mengungkapkan bahwa karangan narasi merupakan cerita yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak tanduk manusia dalam sebuah peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu, juga di dalamnya terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis.

Menurut Keraf (2010, hlm.136), ciri-ciri karangan narasi adalah menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan, dirangkai dalam urutan waktu, berusaha menjawab pertanyaan "apa yang terjadi?", dan ada konflik.

5. Indikator Berpikir Kreatif dalam Menulis Karangan Narasi

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa terakhir setelah keterampilan mendengarkan, berbicara dan membaca. Keterampilan menulis ini

merupakan hal yang masih dianggap sulit oleh siswa. Hal tersebut karena siswa masih kurang kreatif dalam mengembangkan unsur-unsur yang ada dalam sebuah keterampilan menulis.

Pada umumnya aktivitas orang dalam menghasilkan bahasa tidak semata-mata hanya bertujuan demi produktivitas bahasa itu sendiri. Tugas menulis hendaknya bukan semata-mata tugas untuk memilih dan menghasilkan bahasa saja, melainkan bagaimana mengungkapkan gagasan dengan mempergunakan sarana bahasa tulis secara tepat.

Penilaian kemampuan berpikir kreatif dalam menulis narasi siswa mengacu pada empat indikator yaitu kelancaran (*fluensi*), keluwesan (*fleksibilitas*), keaslian (*orisinalitas*), dan merinci (*elaboration*).

Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Menulis Karangan Narasi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kelancaran (<i>Fluensi</i>)					
2	Keluwesan (<i>Fleksibilitas</i>)					
3	Keaslian (<i>Orisinalitas</i>)					
4	Merinci (<i>Elaboration</i>)					
Jumlah skor						

Sumber: (Munandar, 2014)

Berdasarkan perolehan skor pada tiap indikator, untuk menentukan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis narasi. Kriteria tingkat berpikir kreatif siswa dalam menulis narasi terdapat lima tingkatan yaitu Sangat Kreatif, Kreatif, Cukup Kreatif, Kurang Kreatif dan Tidak Kreatif.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe

concept sentence berbantuan media *roll the can* terhadap keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi. Jenis penelitian ini merupakan *quasi-experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Balewangi dengan populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 2 Balewangi dengan jumlah siswa 42 siswa. Sementara itu, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN 2 Balewangi yang masing-masing terdiri dari 21 siswa. Teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah teknik pengambilan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2013).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*posttest*). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini memuat soal menulis karangan narasi serta petunjuk cara mengerjakannya. Jenis tes yang diberikan adalah tes tertulis dengan bentuk tes uraian. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi.

D. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini merupakan gambaran data yang dianalisis oleh peneliti terhadap suatu penelitian. Data yang dikumpulkan merupakan data dari dua kelas yakni kelas eksperimen yang menggunakan model *concept sentence* berbantuan media *roll the can*, dan kelas kontrol yang menggunakan model kon-

vensional. Hasil penelitian ini meliputi hasil *pretest* dan *posttest*. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi menulis karangan narasi di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran dilakukan oleh peneliti secara langsung.

Rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen adalah 35,2, sedangkan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 49,3. Sementara itu, rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol adalah 30,4, sedangkan rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol adalah 37,3.

Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas dianalisis untuk mengetahui hasil penelitian berupa diterima atau ditolak hipotesisnya. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t.

Berdasarkan hasil *pretest* keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) adalah 0,105. Karena nilai probabilitasnya $> 0,05$ maka H_0 diterima atau keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) tidak terdapat perbedaan secara signifikan. Sementara itu, untuk hasil *posttest* dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) terdapat perbedaan secara signifikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Concept Sentence* berbantuan media *Roll The Can* terhadap keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan

narasi dibuktikan adanya perbedaan antara yang mendapatkan model *Concept Sentence* berbantuan media *Roll The Can* dan model konvensional.

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional.

Peningkatan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi yang pembelajarannya diterapkan model *concept sentence* berbantuan media *roll the can* juga lebih baik secara signifikan daripada siswa yang pembelajarannya diterapkan model konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari (2015) menulis karangan deskriptif menggunakan model *concept sentence* dengan penggunaan media *roll the can* lebih meningkat disetiap siklus penelitiannya.

Data hasil penelitian yang diperoleh kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa memiliki nilai rata-rata hasil *pretest* yaitu 35,2 yang meningkat setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menjadi 49,3. Sedangkan, pada kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa memiliki nilai rata-rata hasil *pretest* yaitu 30,4 dan hasil *posttest* 37,3. Peningkatan terjadi pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan 6,9.

Berdasarkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang dilakukan pada siswa kelas VA, menunjukkan bahwa ada 5 siswa (23,8%) yang memiliki kategori kreatif, 15 siswa (71,4%) yang memiliki kategori

cukup kreatif, 1 siswa (4,7%) yang memiliki kategori kurang kreatif. Sedangkan, hasil *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa ada 1 siswa (4,7%) yang memiliki kategori kreatif, 10 siswa (47,6%) yang memiliki kategori cukup kreatif, dan 10 siswa (47,6) memiliki kategori kurang kreatif.

Perbedaan nilai *posttest* dan kategori kreatif kelas eksperimen pada keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi di kelas V SDN 2 Balewangi disebabkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* yang diterapkan lebih efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Jadi, penggunaan model *concept sentence* berbantuan media *roll the can* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi.

F. PENUTUP

1. Simpulan

- 1) Hasil pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* berdasarkan nilai rata-rata *pretest* 35,2 sedangkan *posttest* 49,3. Terdapat selisih 14,1, hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi siswa kelas V.
- 2) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantu-

an media *roll the can* dengan yang menggunakan model konvensional. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil uji-t *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai Sig. $p=0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Implikasi

Model *Concept Sentence* berbantuan media *roll the can* dalam pembelajaran menulis karangan narasi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa dan guru dapat melihat keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan menulis karangan narasi siswa.

3. REKOMENDASI

1) Bagi sekolah

Model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dapat dijadikan sebagai sebuah strategi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam menulis karangan narasi dan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

2) Bagi Guru dan Calon Guru

Model pembelajaran kooperatif tipe *concept sentence* berbantuan media *roll the can* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis, karena berdasarkan penelitian dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi dan guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

3) Bagi siswa

Dusahakan siswa dapat memperbanyak latihan membuat karangan narasi sehingga keterampilan berpikir kreatif dan menggarang siswa meningkat dan semakin baik.

- 4) Bagi peneliti selanjutnya Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian, dan sebagai bahan untuk memperdalam penelitian selanjutnya dengan memperpanjang periode penelitian atau menambah instrument analisis data yang mungkin akan memberikan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Huda, M. (2018). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- KBBI. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/pusat>.
- Keraf, G. (2010). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Utama.
- Khoirun, N.I. (tanpa tahun). *Global Creativity Index 2015*. [Online]. Diakses dari <http://www.academia.edu>.
- Kusniarti. (2017). *Penerapan E-learning pada Mata Pelajaran Prakarya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik*. STKIP Garut.
- Lestari, T. Siti. (2015). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Model Concept Sentence dengan Media Roll The Can pada Siswa Kelas IVB SDN Pudakpayung 01*. Skripsi. UNS. Semarang.
- Munandar, S.C.U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munandar, S.C.U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yumarlin, Mz. (2013). *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. [Online]. Diakses dari <http://www.researchgate.net>.

Impress