

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GENERATIVE* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS X 2
TAHUN AJARAN 2013/2014 DI SMAN TAMANAN**

Ella Cahya Rahmawati, Sumardi, Nurul Umamah
Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: sumardihum@ymail.com

ABSTRAK

Kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan pada paradigma pembelajaran. perubahan yang dimaksud meliputi pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran interaktif, peserta didik dapat mencari pengetahuan dari siapa saja dan dimana saja, pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif mencari, pembelajaran berbasis alat multimedia, pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik, pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis (Permendikbud 2013:69). Fakta yang terjadi dilapangan menunjukkan pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan pendidik serta sedikit peluang bagi peserta didik untuk bertanya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat dipecahkan dengan menerapkan model pembelajaran *Generative*. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah menggunakan model pembelajaran *Generative* pada peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan. Pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan April sampai bulan Mei 2014. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus 1 memperoleh 58,04%, pada siklus 2 meningkat 7,68% menjadi 62,5%, pada siklus 3 meningkat 11,9% menjadi 69,94% . Pada siklus 1 hasil belajar kognitif memperoleh persentase sebesar 67,86%, pada siklus 2 meningkat 5,25% menjadi 71,42% pada siklus 3 meningkat 10,41% menjadi 78,57%. Hasil belajar psikomotorik pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 67,56%, pada siklus 2 meningkat 12,40% menjadi 76,49% dan pada siklus 3 meningkat 12,15% menjadi 86,01%. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Generative* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Generative*, Kreativitas Peserta Didik, Hasil Belajar Sejarah

ABSTRACT

Curriculum 2013 requires a change in the paradigm of learning . changes may include learner-centered learning , interactive learning , students can seek knowledge from anyone and anywhere , learning involves the learner actively searching , multimedia -based learning tools , specifically the potential development of the each learner , the learning pattern of passive be a critical learning (Permendikbud 2013 : 69) . The fact that occur in the field shows educators still use the lecture method in presenting the material so that the students just sit down, take notes, and listen to what educators and few opportunities for learners to ask. To overcome these problems , can be solved by applying Generative learning model . The purpose of this research is to improve creativity and learning outcomes history using Generative learning models on the students of class X 2 SMAN TAMANAN . Implementation research starts from April to May 2014. This study is a class act. Creativity of learners in classical in cycle 1 gained 58.04 % in cycle 2 increased 7.68% to 62.5 % , in the third cycle increased by 11.9 % to 69.94 % . In the first cycle of cognitive achievement gain a percentage of 67.86 % , in cycle 2 increased 5.25 % to 71.42 % in the third cycle of increased 10.41 % to 78.57 % . Psychomotor learning outcomes in cycle 1 to obtain a percentage of 67.56 % , in the second cycle increased 12.40 % to 76.49 % and in the third cycle of increased 12.15 % to 86.01 % . Based on the above explanation it can be concluded that the application of the model of Generative learning can improve learning outcomes of the history of creativity and class X 2 students of SMAN TAMANAN .

Keywords: *Generative Learning Model , Creativity of Students , History Learning Outcome*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan pada paradigma pembelajaran. perubahan yang dimaksud meliputi pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran interaktif, peserta didik dapat mencari pengetahuan dari siapa saja dan dimana saja, pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif mencari, pembelajaran berbasis alat multimedia, pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik, pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis (Permendikbud 2013:69). Peserta didik dituntut memiliki kreativitas untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan dalam berbagai sumber belajar karena pendidik bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Seperti yang dikatakan oleh (Hassoubah, 2004:50) bahwa seseorang bisa dikatakan kreatif apabila secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif, yaitu hasil yang asli atau orisinal dan sesuai dengan keperluan. Kenyataan yang terjadi disekolah, pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan pendidik serta sedikit peluang bagi peserta didik untuk bertanya. Kondisi demikian membuat peserta didik tidak dapat menyampaikan pendapatnya sendiri dan menganalisis suatu permasalahan. Proses pembelajaran yang demikian akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas peserta didik. Dalam hal ini kreativitas merupakan hal yang penting untuk dikembangkan, terutama dalam proses pembelajaran sejarah. Untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran diatas, dibutuhkan sebuah model pembelajaran alternatif yaitu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai cara untuk menggali kreativitas peserta didik. Model

pembelajaran yang dapat menggali kreativitas peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *Generative*.

Pembelajaran *Generative* dikembangkan oleh Wittrock pada tahun 1992, merupakan salah satu model pembelajaran yang berusaha menyatukan gagasan-gagasan baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik (Huda, 2013:319). Menurut Osborne dan Wittrock (Hulukati, 2005: 50) intisari dari belajar generatif adalah bahwa otak tidak menerima informasi dengan pasif, melainkan justru dengan aktif mengkonstruksi suatu interpretasi dari informasi tersebut dan kemudian membuat kesimpulan. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik melainkan peserta didik harus kreatif menemukan konsep-konsep baru sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman mereka dan kemudian diterapkan pada permasalahan yang mereka hadapi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Burdina & Katherine (2010), yang menggunakan pembelajaran *Generative*, hasil penelitiannya mengatakan bahwa dengan pembelajaran *Generative* peserta didik dapat mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama dalam prinsip ekonomi micro.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas tentang "Penerapan Model Pembelajaran *Generative* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X 2 Tahun Ajaran 2013/2014 Di SMAN Tamanan".

Permasalahan yang di bahas adalah:

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Generative* pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas

- X 2 SMAN Tamanan tahun ajaran 2013/2014?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Generative* pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan tahun ajaran 2013/2014?

Tujuan penelitian ini adalah:

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kreativitas melalui penerapan model pembelajaran *Generative* dalam Pembelajaran Sejarah pada peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Generative* dalam Pembelajaran Sejarah pada peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan.

Manfaat penelitian ini adalah:

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pendidik atau calon pendidik, dapat dijadikan acuan dalam pengelolaan proses pembelajaran sejarah yang lebih berkualitas untuk meningkatkan hasil pembelajaran sejarah.
2. Bagi peserta didik, dapat melatih diri untuk belajar mandiri dan agar lebih termotivasi untuk meningkatkan proses belajar sehingga hasil pembelajaran peserta didik meningkat.
3. Bagi peneliti, sebagai masukan dan tambahan wawasan dalam menambah serta

mengembangkan pengalaman dalam bidang pendidikan tentang penerapan model pembelajaran *Generative* yang dapat digunakan sebagai bekal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah nantinya.

4. Bagi lembaga pendidikan yang bersangkutan, sebagai referensi dalam kegiatan penelitian dan sumbangan pemikiran bagi peningkatan mutu pendidikan terutama dalam pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 peserta didik, 15 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan memerlukan perlakuan khusus dan berdasarkan nilai kurang diatas KKM. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X 2 SMAN Tamanan.

Rancangan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan Hopkins yang berbentuk spiral dengan tahapan penelitian tindakan pada satu siklus meliputi: Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Penelitian diawali dengan merencanakan tindakan yang akan dilakukan, kemudian melakukan tindakan, selama melakukan tindakan dilakukan juga observasi dalam rangka mengumpulkan data yang diinginkan, kemudian refleksi. Penelitian ini dilakukan tiga siklus, siklus 1, 2, dan 3.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi: metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis

kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Generative* dalam pembelajaran sejarah.

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, Afektif dan psikomotorik. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik menggunakan standar ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah yang dinyatakan tuntas apabila memenuhi KKM yaitu 70. Dinyatakan kreatif apabila mencapai skor 70% dari skor maksimal 100% diukur dari kemampuan peserta didik dalam kemampuan peserta didik dalam semangat bertanya, meneliti dan rasa ingin tahu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan selama penelitian dikelas X 2 SMAN Tamanan tahun ajaran 2013/2014.

A. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas X 2 SMAN Tamanan dengan Penerapan Model Pembelajaran *Generative*.

Pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Generative* dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan. Peningkatan kemampuan kreativitas peserta didik diketahui berdasarkan indikator yaitu, semangat bertanya, meneliti dan rasa ingin tahu.

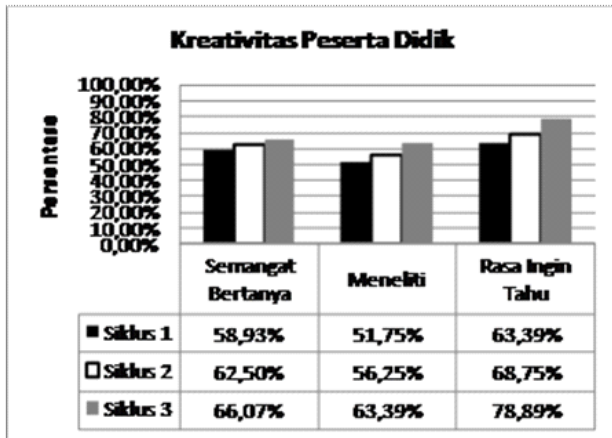
Persentase kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus 2 sebesar 62,5% sehingga meningkat sebesar 7,68%. Persentase kreativitas

peserta didik secara klasikal pada siklus 3 sebesar 69,94% sehingga meningkat sebesar 11,9%.

Berikut akan dijelaskan rincian peningkatan kreativitas persiklus. Pada siklus 1 indikator semangat bertanya memperoleh persentase 58,93%, pada siklus 2 indikator semangat bertanya memperoleh persentase 62,50% sehingga meningkat sebesar 6,06%, dan pada siklus 3 indikator semangat bertanya memperoleh 66,07% sehingga meningkat sebesar 5,4%; Pada siklus 1 indikator meneliti memperoleh persentase 51,75%, pada siklus 2 indikator meneliti persentase 56,25% sehingga meningkat sebesar 7,93%, dan pada siklus 3 indikator meneliti memperoleh 63,39% sehingga meningkat sebesar 12,7%; Pada siklus 1 indikator rasa ingin tahu memperoleh persentase 63,39%, pada siklus 2 indikator rasa ingin tahu memperoleh persentase 68,75% sehingga meningkat sebesar 8,45%, dan pada siklus 3 indikator rasa ingin tahu memperoleh 78,89% sehingga meningkat sebesar 10,39%. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Generative* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X2 di SMAN Tamanan.

Kreativitas peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Generative* pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Sesuai dengan pendapat Imam (dalam Suryani, 2010:23) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model pembelajaran *Generative* dapat mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran *Generative* kualitas pembelajaran dan keterampilan sosial peserta didik meningkat, dalam berinteraksi dan berdiskusi kelompok untuk membahas dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

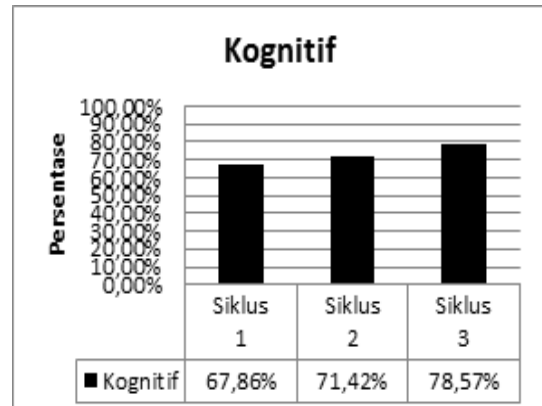
Dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik pada masing-masing Indikator mencapai peningkatan dari siklus 1,2 dan 3.



Gambar 1. Diagram peningkatan kreativitas peserta didik pada Siklus 1,2, dan 3.

B. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X 2 SMAN Tamanan dengan Penerapan Model Pembelajaran *Generative*

Ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan. Ketuntasan klasikal, suatu kelas dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 70% peserta didik yang telah mencapai ketuntasan individual 70% dari nilai maksimal 100%. Pada siklus 1 hasil belajar kognitif peserta didik memperoleh ketuntasan 67,86%. Pada siklus 2 memperoleh ketuntasan sebesar 71,42% sehingga terjadi peningkatan sebesar 5,25% pada siklus 2. Pada siklus 3 meningkat lagi 10,41% dengan memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 78,57%. Hal ini menunjukkan adanya suatu peningkatan pada ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada tiap siklusnya.



Gambar 2. Diagram hasil belajar peserta didik

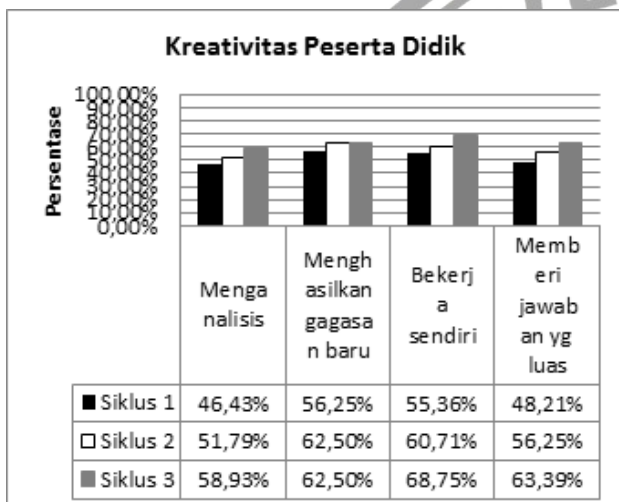
Dari keterangan diatas dapat dilihat hasil belajar kognitif peserta didik kelas X 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Generative* terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1,2 dan 3.

Hasil belajar peserta didik dinilai dari aspek psikomotor yaitu berupa produk atau tulisan dengan indikator; (1) menganalisis, (2) menghasilkan gagasan baru, (3) bekerja sendiri, dan (4) memberi jawaban yang luas. Aspek psikomotorik pada siklus 1 memperoleh persentase 67,56%, pada siklus 2 meningkat sebesar 12,40% sehingga memperoleh persentase 76,49%, pada siklus 3 memperoleh persentase 86,01% sehingga meningkat sebesar 12,15%.

Dapat diketahui kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1, 2, dan 3.

Berikut akan dijelaskan rincian peningkatan kreativitas persiklus. Pada siklus 1 indikator menganalisis memperoleh persentase 46,43%, pada siklus 2 memperoleh persentase 51,79% sehingga meningkat sebesar 11,54%, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 58,93% sehingga meningkat sebesar 13,79%; Pada siklus 1 indikator menghasilkan gagasan baru memperoleh persentase 56,25%, pada siklus 2 memperoleh persentase 62,5% sehingga meningkat sebesar 11,11%, dan pada siklus 3

memperoleh persentase 66,69% sehingga meningkat sebesar 6,7%; pada siklus 1 indikator bekerja sendiri memperoleh persentase 55,36%, pada siklus 2 memperoleh persentase 60,71% sehingga meningkat sebesar 24,12%, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 68,75% sehingga meningkat sebesar 13,24%; pada indikator memberi jawaban yang luas pada siklus 2 memperoleh persentase 48,21%, pada siklus 2 memperoleh persentase 56,25% sehingga meningkat sebesar 16,67%, pada siklus 3 memperoleh persentase 63,39% sehingga meningkat sebesar 12,69%. Peningkatan aspek psikomotorik disajikan pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram peningkatan hasil belajar psikomotor peserta didik pada siklus 1,2 dan 3.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Generative* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X 2. Kegiatan belajar peserta didik dengan berdiskusi membuat peserta didik semakin aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.. Pendidik berhasil menerapkan model pembelajaran *Generative* sehingga kreativitas dan hasil belajar peserta didik meningkat dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran sejarah yang sebelumnya membosankan bagi peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Generative* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X2 SMAN Tamanan tahun ajaran 3013/2014, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Generative* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X 2 SMAN Tamanan semester genap tahun ajaran 2013/2014. Kreativitas peserta didik diukur melalui penilaian proses dengan indikator; (1) semangat bertanya, (2) meneliti, dan (3) rasa ingin tahu. Persentase kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus 1 sebesar 58,04%. Persentase kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus 2 sebesar 62,5% sehingga meningkat sebesar 7,68%. Persentase kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus 3 sebesar 69,94% sehingga meningkat sebesar 11,9%.
2. Penerapan model pembelajaran *Generative* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X2 SMAN Tamanan semester genap tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Generative* pada siklus 1 aspek kognitif memperoleh persentase 67,86% meningkat 5,25% sehingga pada siklus 2 memperoleh persentase 71,42%, pada siklus 3 memperoleh persentase 78,57% sehingga meningkat sebesar 10,41. Pada aspek psikomotorik diukur melalui penilaian produk

dengan indikator; (1) menganalisis, (2) menghasilkan gagasan baru, (3) bekerja sendiri, dan (4) memberi jawaban yang luas. Aspek psikomotorik pada siklus 1 memperoleh persentase 67,56%, pada siklus 2 meningkat sebesar 12,40% sehingga memperoleh persentase 76,49%, pada siklus 3 memperoleh persentase 86,01% sehingga meningkat sebesar 12,15%.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Generative* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X 2 SMAN Tamanan, maka peneliti memberikan saran dan masukan Bagi guru sejarah, sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Bagi lembaga pendidikan, hasil dari penelitian ini merupakan sebuah masukan yang dapat berguna dan digunakan sebagai umpan balik bagi kebijaksanaan yang diambil dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat lebih mengembangkan penelitian pembelajaran dengan model pembelajaran *Generative*. pada materi yang lain dalam ruang lingkup yang luas dan dalam jangka waktu yang lama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ella Cahya Rahmawati mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Sumardi, M. Hum Dan Ibu Dr. Nurul Umamah, M. Pd. yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan saran dengan penuh kesabaran demi terselesainya jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala

SMAN Tamanan yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian dan Bapak Saiful, S. Pd. selaku pendidik mata pelajaran sejarah yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S., Suhartjono, & Supardi. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Burdina & Katherine. 2010. *Using Generative Learning Strategies for Assessment of Student Understanding in a Principles of Microeconomics Course*. Metropolitan State of Denver.
- [3] Haratua. 1999. *Penerapan Model Pembelajaran Generative Dalam Pembelajaran Rangkaian Arus Searah*. Thesis. Bandung: IKIP Bandung
- [4] Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. 2013. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- [5] Hulukati, E. (2005). Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP melalui Model Pembelajaran Generatif. Disertasi. Program Pasca Sarjana UPI. Tidak diterbitkan.
- [6] Kemendikbud. 2013. Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian dan Pendidikan Nasional.
- [7] Permendikbud. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.