

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 15 PEUSANGAN PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

Fitriyani

SD Negeri 15 Peusangan
yanifitriyani316@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ada peserta didik yang kurang memahami dan tidak mampu menjelaskan konsep IPA sehingga berakibat pada hasil belajarnya yang rendah. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran generatif pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 15 Peusangan. Aktivitas guru dan peserta didik melalui model pembelajaran Generatif pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 15 Peusangan. Respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran Generatif pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 15 Peusangan. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian PTK. Sumber data penelitian adalah siswa kelas V berjumlah 23 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, lembar aktivitas dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar terjadi peningkatan, pada siklus I persentase ketuntasan sebesar 60,86% meningkat menjadi 86,95% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sudah membaik dari siklus ke siklus. Terdapat peningkatan aktivitas belajar mengajar antara guru dan peserta didik telah berlangsung dengan baik. Ini terlihat dari hasil observasi guru siklus I sebesar 75,39% dan meningkat menjadi 92,35% siklus II. Sedangkan hasil observasi peserta didik siklus I sebesar 73,85% dan meningkat menjadi 92,35%. Hasil respon peserta didik pada pembelajaran dilaksanakan guru menggunakan model pembelajaran Generatif di peserta didik menyukai belajar menggunakan model tersebut terbukti dari hasil respon peserta didik nilai rata-rata pada kriteria "ya" sebesar 75%, kriteria "tidak" sebesar 18%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat menyukai belajar menggunakan model pembelajaran Generatif.

Kata Kunci: *Pembelajaran Generatif, Perubahan wujud benda, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar merupakan hal penting dari keseluruhan proses pendidikan. Keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas serta mampu membangkitkan kemampuan peserta didik. Guru menguasai materi-materi dan di tuntutan untuk memiliki keterampilan menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Cara guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas sangat berpengaruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Apabila berhasil menciptakan suasana yang membuat peserta didik termotivasi dan aktif dalam belajar, maka kemungkinan hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana proses pembelajaran IPA menuntut pengalaman langsung peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuannya untuk menjalajahi dan memahami alam sekitar. Hal ini dinyatakan BSNP (Julaila, 2019:52) bahwa "IPA merupakan proses pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi dalam menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah". Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), peserta didik dituntut aktif dalam belajar, sebab pelajaran IPA merupakan serangkaian kegiatan proses ilmiah diantaranya penyelidikan, penyusunan, dan pengkajian gagasan serta penanaman konsep.

Pelaksanaan pembelajaran IPA di SD diharapkan dapat mencapai tujuan, sesuai dengan yang dikemukakan Depdiknas (2016:464) yaitu: 1. Agar peserta didik memiliki

kemampuan untuk memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, 2. Memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan dan gagasan tentang alam sekitar, 3. Mempunyai minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di lingkungan sendiri, 4. Bersikap ingin tahu, tekun, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerja sama, dan mandiri,. 5. Mampu menerapkan konsep IPA untuk menyelesaikan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan, 6. Mampu menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan suatu masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan dilakukan di kelas V SD Negeri 15 Peusangan, dari 20 peserta didik yang mengikuti pelajaran hanya 12 peserta didik yang mencapai nilai dengan presentase ketuntasan sebesar 60%. Hal ini menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di kelas belum sepenuhnya melibatkan fisik dan mental peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran terkesan peserta didik kurang aktif, pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik misalnya media pembelajaran hanya berpedoman pada buku paket saja. SD Negeri 15 Peusangan telah menetapkan standar ketuntasan minimal yaitu 70% pada realitanya tingkat ketuntasan belajar peserta didik masih rendah. Dari hasil tersebut menandakan peserta didik kurang memahami materi pelajaran yang diberikan, dengan demikian tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya adalah menggunakan model pembelajaran Generatif. Fahinu (2019:40) mengungkapkan bahwa model pembelajaran generatif adalah proses aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam pembelajaran generatif, peserta didik diharapkan dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada dengan melibatkan pengetahuan dan konsepsi awal yang akan menghasilkan pemaknaan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Hasil Misbahayati (2020) menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Generatif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 43 Rejang Lebong. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa mencapai skor rata-rata 29,25 yang masuk kategori cukup aktif dan meningkat sebesar 5,08 menjadi 34,33 yang masuk kategori aktif pada siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh dari mata pelajaran berturut-turut pada setiap siklus adalah 77,06 dan 80,39 serta ketuntasan belajar klasikal siklus I dan siklus II masing-masing adalah 76,19% dan 85,71%.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari 2 siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

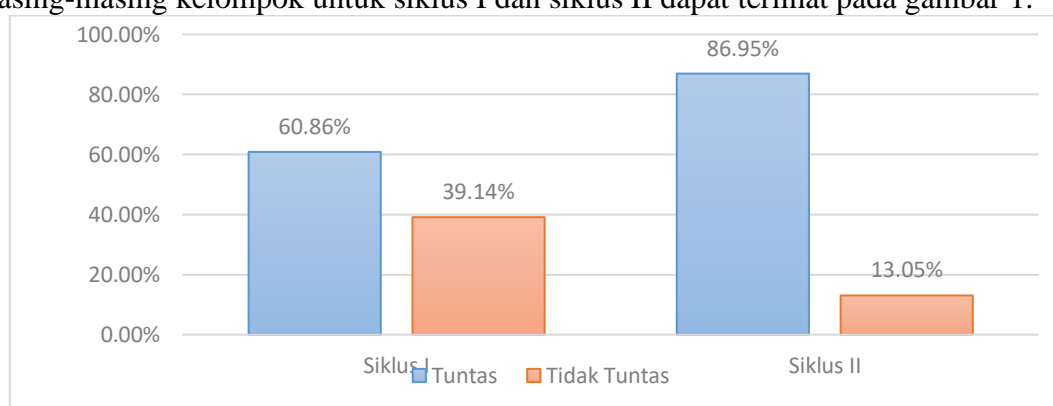
Lokasi penelitian di SD Negeri 15 Peusangan. Adapun waktu dilakukannya penelitian ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Alasan saya memilih sekolah ini yaitu dari hasil observasi saya terhadap hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas mata pelajaran IPA menunjukkan peserta didik kurang memahami materi pelajaran

perubahan wujud benda yang diberikan oleh guru, dengan demikian tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: data hasil belajar, data aktivitas guru dan peserta didik dan data respon peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: tes, lembaran observasi dan angket. Adapun teknik analisis data adalah sebagai berikut: analisis hasil belajar, analisis data aktivitas guru dan peserta didik, dan analisis data respon peserta didik. Berdasarkan petunjuk proses belajar mengajar seorang peserta didik dikatakan tuntas jika telah memperoleh skor $\geq 70\%$ peserta didik telah tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran Generatif dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar untuk masing-masing kelompok untuk siklus I dan siklus II dapat terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Nilai Rata-Rata Hasil belajar pada Siklus I Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.3 menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I sebesar 50% meningkat menjadi 89% pada siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sudah membaik dengan kriteria baik pada siklus II. Setelah analisis data diperoleh diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik sudah membaik setelah adanya pembelajaran generatif.

Menurut hasil pengamatan oleh dua orang guru pengamat (observator) saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik sudah terlihat sangat baik. Angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran diisi oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai yaitu setelah kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Generatif pada materi perubahan wujud benda.

Hasil respon peserta didik pada pembelajaran dilaksanakan guru menggunakan model pembelajaran Generatif di peserta didik menyukai belajar menggunakan model tersebut terbukti dari hasil respon peserta didik nilai rata-rata pada kriteria “benar” sebesar 75%, kriteria “tidak” sebesar 18%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat menyukai belajar menggunakan model pembelajaran generatif. Pembelajaran generatif mampu memberi dampak yang baik dalam pembelajaran IPA khususnya dalam materi perubahan wujud benda, peserta didik sangat termotivasi dengan pembelajaran tersebut.

Hasil ini senada dengan penelitian Yaman (2022) Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan dengan 2 siklus dan setiap siklusnya ada 4 tahapan. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian diketahui jika penerapan metode dan mind mapping dapat meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik kelas VIII-H semester 2 SMP Negeri 1 Karangrejo Tahun Pelajaran

2018/2019 pada mata pelajaran IPA dengan materi getaran dan gelombang. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran ini mampu memberikan dampak yang baik pada pembelajaran IPA SMP. Pada siklus I nilai ketuntasan peserta didik sebanyak 62,9% dan pada siklus II menjadi 85,7%.

Hasil respon peserta didik pada model pembelajaran Generatif pada materi perubahan wujud benda pada manusia sudah sangat baik ini terlihat dari pada kriteria “ya” sebesar 75%, kriteria “tidak” sebesar 18%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat menyukai belajar menggunakan model pembelajaran Generatif.

Penelitian Sadewi (2020) menyatakan hasil diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran generatif berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada konsep penerapan model generatif pada suatu pembelajaran IPA sehingga memberikan dampak yang baik pada hasil dan proses pembelajaran di dalam kelas dengan membandingkan hasil pretest dan postes.

Peningkatan ini terlihat pada aktivitas peserta didik dalam bekerja melakukan percobaan, mereka sudah melakukan percobaan sesuai prosedur/ langkah kerja dengan benar, dan mereka dalam merencanakan kegiatan sudah benar yaitu menyiapkan alat/bahan dengan cepat dan teliti. Pada pembelajaran siklus II, dalam merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, dan menyimpulkan mereka sudah mampu untuk mengungkapkan pendapatnya dengan benar dan dengan kata-kata sopan, peserta didik sudah mampu menganalisis hasil percobaan sehingga mereka bisa menemukan konsep sendiri dari hasil percobaan. Model Generatif sebagai suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Penelitian Anggriani (2022) Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa penerapan model generatif berbantuan lembar kerja siswa (LKPD) secara deskriptif dapat dikemukakan bahwa keterampilan proses sains nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 96,00 sedangkan kelas kontrol adalah 77,83. Sedangkan dalam hasil belajar nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 85,40, sedangkan kelas kontrol adalah 75,60. Berdasarkan hasil analisis uji Multivariate Tests menunjukkan pada baris generatif-LKPD bahwa nilai signifikansi baik Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ atau lebih kecil dari r-tabel. Maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat pengaruh model pembelajaran generatif berbantuan lembar kerja peserta didik (LKPD) terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar IPA materi kalor siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Tamalate.

PENUTUP

Dari hasil pembahasan kegiatan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Generatif yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 15 Peusangan pada materi perubahan wujud benda dapat disimpulkan bahwa: Terdapat peningkatan hasil belajar terjadi peningkatan, pada siklus I persentase ketuntasan sebesar 60,86% meningkat menjadi 86,95% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sudah membaik dari siklus ke siklus.

Terdapat peningkatan aktivitas belajar mengajar antara guru dan peserta didik telah berlangsung dengan baik. Ini terlihat dari hasil observasi guru siklus I sebesar 75,39% dan meningkat menjadi 92,35% siklus II. Sedangkan hasil observasi peserta didik siklus I sebesar 73,85% dan meningkat menjadi 92,35%.

Hasil respon peserta didik pada pembelajaran dilaksanakan guru menggunakan model pembelajaran Generatif di peserta didik menyukai belajar menggunakan model tersebut terbukti dari hasil respon peserta didik nilai rata-rata pada kriteria “ya” sebesar 75%, kriteria “tidak” sebesar 18%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat menyukai belajar menggunakan model pembelajaran Generatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andawiyah. 2020. Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)* Volume 4, Nomor 1, Desember 2020
- Ali. 2018. Pengelolaan Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Hakikat Sains Pada SMP Di Kabupaten Lombok Timur, *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, Vol. 6, No. 2, tahun 2018
- Arikunto, S. 2015. *Dasar-dasa Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin, Esa Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit ARRUS Media.
- Depdiknas. 2016. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Fuad, N. 2016. *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fahinu. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. 1, Januari 2019: 43-54
- Huda M. 2016. *model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Juitaningsih, Desi. 2018. *Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Paket A Setara SD/MI Kelas V*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iskandar. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Istarani & Muhammad Ridwan. 2014. *50 Tipe Pembelajaranan Kooperatif*, Medan: Cv Media Persada
- Julaila. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 01 Mukomuko Menggunakan Media Torso. *IJIS Edu*, 1 (1), 2019
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ratunguri,. 2015. Pembelajaran Berbasis Sainifik Terhadap Sikap Berpikir Ilmiah Mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Negeri Manado”, *Journal Pedagogia*. Vol. 4, No. 1, tahun 2015.
- Riswana. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Swivel Wheel Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD. Widyajaya: *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*. Volume 2, Nomor 2
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. 2017. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Sanjaya, W. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Y9xDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&ots=Esp_GET6DY&sig=9Up5YS5xQ9_nZ-

Kxb5vV5MDc1E&redir_esc=y#v=onepage&q=sistem%20pembelajaran%20a
dalam&f=false

- Samsul S. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk meningkatkan minat belajar matematika materi faktorisasi suku aljabar siswa kelas VII SMP Negeri 2 ambon”, *IAIN Ambon*.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sulthon. 2016. Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI), *Elementary*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2016
- Trisnawaty. 2017. Peningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas 4 SD. *Satya Widya*, Vol. 33, No. 1. Juni 2017: 37-44
- Utami. 2020. Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *JPdK* Volume 2 No1 Tahun 2020 Halaman 104-109
- Wena Made. 2017. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.