**PENGGUNAAN MODEL GENERATIF UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA**

**MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN**

**Hena Hermanah\*1, Mimih Aminah2, Rifahana Yoga Juanda3**

1,3Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

2Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April Sumedang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Article Info** |  | **ABSTRAK** |
| ***Article history:***  Received Okt 30, 2024  Revised Nov 15, 2024  Accepted Nov 30, 2024 |  | *This research is motivated by the low activity and student learning outcomes in the mathematics subject matter of multiplication and division. One effort to solve this problem is to use a generative model. This research is a class action research (CAR) in class II SDN Kadujajar III, totaling 34 people, carried out in two cycles, with the John Elliot model of CAR design. The instruments used in this study were observation sheets and test sheets.Based on the results of data analysis, the results of the study in the first cycle the percentage of student learning activity was 45.42% and the percentage of success of student learning outcomes was 61.76%, while in the second cycle the percentage of student learning activity was 87.6% with good categories and the percentage of success student learning outcomes of 91.17%. Thus, learning activity and student learning outcomes have increased in each cycle. So, based on these results, it can be concluded that the use of generative models can increase student activity and learning outcomes in mathematics lessons on multiplication and division material.* |
| ***Keywords:***  *Model Generatif, Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* |
| Creative Commons License  *Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.*  *All rights reserved.* |
| ***Corresponding Author:***  Hena Hermanah,  Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  Universitas Sebelas April Sumedang,  Kampus Jl. Angkrek Situ No. 19 Sumedang.  Email: [henahermanah04@gmail.com](mailto:henahermanah04@gmail.com) | | |

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan dilakukan dengan usaha sadar dan terencana melalui proses belajar mengajar untuk memperoleh perkembangan anak hingga mencapai kedewasaan. Di sekolah dasar pelajaran yang wajib dipelajari salah satunya ialah matematika. Menurut Suwangsih dan Tiurlina (Isrok’atun dan Rosmala, 2018: 3) istilah matematika berawal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari. Kata *mathematike* berasal dari kata *mathema* yang memiliki arti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Selain itu, kata *mathematike* berhubungan juga dengan kata lain yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti berpikir.

Karso (2018: 5) mengemukakan bahwa,

Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa SD adalah sesuatu yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih-lebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini.

Sudjana (Kanza, *et al*. 2020: 72) mendefinisikan “Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar”. Sardiman (Nugraha, 2019: 10) berpendapat bahwa “Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan”. Keaktifan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan pada saat belajar mengajar untuk mengembangkan siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (Winarti, 2013: 127) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam materi pelajaran. Hasil belajar dapat dilakukan ketika proses pembelajaran selesai dengan memberikan suatu tes kepada siswa untuk melihat apakah yang disampaikan guru dapat di pahami atau tidak oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Kadujajar III keaktifan belajar siswa tergolong rendah. Hal ini dilihat ketika proses pembelajaran siswa tidak memperhatikan guru, mengobrol dengan teman sebayanya, dan siswa tidak mau bertanya padahal guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dikuasainya. Selain itu, Hasil belajar siswa yang ada di SDN Kadujajar III kebanyakan kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dari 34 orang siswa hampir 58,82% siswa nilainya kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 41,18% siswa mendapatkan nilai lebih dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan hasil obervasi di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya menggunakan model generatif. Model generatif bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, dan pemahamannya terhadap konsep dan melatih siswa untuk menghargai gagasan orang lain, diperoleh dari pengalaman sehari-hari atau diperoleh dari pembelajaran pada tingkat sebelumnya. Selain itu, model generatif sudah diteliti diantaranya oleh Warnida (2018: 46) dan Mosharafa (2012: 32-33) yang hasilnya menunjukkan penggunan model pembelajaran generatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh dari hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Penggunaan Model Generatif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian”

* 1. **Keaktifan dan Hasil Belajar**

**Keaktifan Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan berinteraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. Menurut Winarti (2013:126)

Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri.

Menurut Sudjana (Perwita, 2021: 6) indikator keaktifan belajar sebagai berikut.

* + - 1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
      2. Terlibat dalam memecahkan masalah.
      3. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
      4. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.
      5. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
      6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
      7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
      8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Pembelajaran matematika tidak selalu berjalan dengan baik, selalu ada hambatan dari setiap proses pembelajaran, biasanya hal tersebut terjadi karena faktor yang mempengaruhi siswa. Menurut Purwanto (2012: 19), faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisik (fisiologis) dan faktor psikis (psikologis), sedangkan faktor eksternal terdiri dari keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat pelajaran, serta lingkungan dan kesempatan. Salah satu yang menjadi faktor rendahnya keaktifan dan hasil belajar ialah guru dan cara mengajarnya. Dalam lingkungan sekolah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar, dengan segala unsur yang terlibat di dalamnya, seperti bagaimana guru menyampaikan materi, metode, pergaulan dengan temannya turut mempengaruhi tinggi rendahnya kadar keaktifan belajar dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh guru dan keaktifan belajar berkaitan dengan siswa. Dimana, guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. keaktifan belajar kegiatan yang melatih keberanian diri sendiri untuk mengubah tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bervariatif, supaya siswa bersemangat untuk belajar dan tidak mudah bosan.

**Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan nilai akhir yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti materi yang telah diajarkan. Menurut Dimyati dan Mudjiono (Winarti, 2013: 127)

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Menurut Rusmono (Lutfiah, dkk., 2022: 133)

Hasil belajar adalah sebuah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelasikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Dengan demikian, hasil belajar tidak terpaku pada ketiga ranah tersebut melainkan pada perubahan perilaku dari setiap individu dengan melalui berbagai proses interaksi dan pembelajaran baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

Straus, dkk. (Fauhah dan Rosy, 2021: 327) merinci ketiga ranah di atas sebagai berikut.

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan) C1, (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi) C2, (3) *application* (penerapan) C3, (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran) C4, (5) *synthesis* (pemaduan) C5, dan (6) *evaluation* (penilaian) C6.

2. Ranak afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan di atas hasil belajar mempunyai tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik dan penelitian ini hanya memfokuskan pada satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu ranah kognitif. Pengembangan dari ranah kognitif dalam *Taxonomy Education Objectives*  tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 (Kumiyati, 2021: 13-14).

**Tabel 1** Jenis dan indikator hasil belajar pada ranah kognitif

**(Kumiyati, 2021: 13-14)**

| No | Level | Indikator |
| --- | --- | --- |
| 1 | Pengetahuan | Mengidentifikasi, mendefinisikan, menetapkan, memilih, menyebutkan, menggambarkan, mencocokkan. |
| 2 | Pemahaman | Menerjemahkan, merubah, menyamarkan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan. |
| 3 | Penerapan | Menggunakan, mengoperasikan, menciptakan/membuat perubahan, menyelesaikan, memperhitungkan, menyiapkan, menentukan. |
| 4 | Analisis | Membedakan, memilih, membedakan, memisahkan, membagi, mengidentifikasi, merinci, menganalisis, membandingkan. |
| 5 | Menciptakan, membangun | Membuat pola, merencanakan, menyusun,  mengubah, mengatur, menyimpulkan, merencanakan. |
| 6 | Evaluasi | Menilai, membandingkan, membenarkan, mengkritik, menjelaskan, menafsirkan, merangkum,  mengevaluasi. |

* 1. **Model Generatif**

Menurut Situmeang (Isrok’atun dan Rosmala, 2018: 98) “model pembelajaran generatif lebih menitikberatkan pada upaya untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan dalam pikirannya”.

Menurut Osborne dan Wittrock (Isrok’atun dan Rosmala, 2018: 97) ada empat tahapan dalam model pembelajaran generatif, yaitu sebagai berikut.

1. *The Preliminary Step* (Tahap Persiapan)

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pengetahuan awalnya mengenai materi yang akan dibahas. Guru dapat memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk mengemukakan kasus dalam keseharian hidup meraka yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa memiliki pemahaman terhadap materi yang akan dibahas. Selain itu, pada tahap ini guru dapat mengecek pengetahuan prasyarat yang diperoleh siswa pada pembelajaran sebelumnya. Pengetahuan prasyarat ini merupakan modal awal untuk dapat melanjutkan pada materi yang akan dibahas.

1. *The Focus Step* (Tahap Memfokuskan)

Pada tahap ini siswa mengaitkan informasi awal dengan informasi yang akan dibahas. Guru hanya memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Siswa dapat menggunakan fasilitas yang telah dipersiapkan oleh guru, untuk menyelesaikan atau menemukan solusi dari persoalan matematika dengan aktivitas diskusi kelompok. Oleh karena itu, pada tahap ini siswa dituntut aktif untuk berdiskusi.

1. *The Challenge Step* (Tahap Tantangan)

Tahap tantangan merupakan tahap mengambil kesimpulan dengan mencatat atau menulis hasil diskusi yang dilakukan dalam kelompok. Selain itu, hasil diskusi kelompok dapat disampaikan dalam diskusi kelas. Disini siswa dapat berpendapat tentang hasil temuannya dan mereka juga dapat mengetahui hasil yang ditemukan oleh kelompok lain. Apabila terjadi perbedaan pendapat, disinilah guru harus mengarahkan dan membimbing siswa untuk menemukan suatu kebenaran konsep matematika yang sedang dibahas.

1. *The Application Step* (Tahap Aplikasi)

Tahap aplikasi merupakan tahap penerapan konsep matematika hasil temuan dan diskusi yang telah dilakukan. Pada tahap ini, guru dapat menyajikan suatu permasalahan matematika yang berbeda dan menuntut siswa untuk menyelesaikannya dengan menggunakan konsep yang telah mereka temukan. Guru dapat memberikan beberapa soal latihan kepada siswa agar mereka lebih memahami konsep baru yang didapatkannya tersebut.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, model generatif adalah model yang membatu siswa dalam mengembangkan gagasan serta membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar maupun hasil belajar. Peneliti menggunakan keempat langkah tersebut dalam melakukan tindakan kelas.

1. **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan sebuah penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu model tindakan kelas John Elliot. Ada empat komponen yang dikenalkan dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan ***(planning)***, tindakan ***(action)***, observasi ***(observing)*** dan refleksi (*reflecting*).

Berikut ini yang tergambar dalam bagan penelitian tindakan kelas Model John Elliot:

Siklus Pelaksanaan PTK

**Pelaksanaan**

**Refleksi**

**Perencanaan**

**Pengamatan**

**Pelaksanaan**

**Perencanaan**

**Pengamatan**

**Refleksi**

**Gambar 1** Siklus penelitian tindakan kelas oleh John Elliot

(Juanda, 2016: 124)

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahapan ini peneliti menyiapkan semua rencana mulai dari meminta izin kepada kepala sekolah dan guru kelas II SDN Kadujajar III, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan menyiapkan pedoman observasi dan lembar tes untuk mengamati keaktifan dan hasil belajar siswa.

1. Pelaksanaan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan oleh peneliti sebagai guru dan sebagai observer. Observasi keaktifan belajar siswa juga dibantu oleh seorang rekan peneliti. Penelitian dilakukan di kelas II SDN Kadujajar III pada pembelajaran matematika mengenai materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan model generatif yang telah dipersiapkan sebelumnya melalui lembar RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan langkah-langkah yang disediakan. Dalam penelitian ini akan mengamati keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi dan lembar tes yang telah disediakan.

1. Pengamatan (*observing*)

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Observasi keaktifan belajar dilihat dari aspek berdiskusi atau berpartisipasi dalam kelompok, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan. Pengambilan data diambil dengan menggunakan lembar observasi dan lembar tes.

1. Refleksi (*reflecting*)

Peneliti sebagai guru melakukan pengkajian terhadap tindakan yang sudah

dilaksanakan berdasarkan data-data yang sudah terkumpul. Apabila ditemukan masalah pada saat refleksi maka guru melakukan evaluasi dan mencoba untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan tersebut dengan cara membuat perencanaan ulang, tindakan ulang, pengamatan dan refleksi ulang untuk siklus berikutnya, sehingga permasalahan dapat teratasi.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar siswa. Langkah yang ditempuh dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi dan tes tertulis.

* 1. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi partisipan karena observasi ini dilakukan untuk pengamataan sendiri dimana peneliti memasuki dan mengikuti semua kegiatan yang sedang dilakukan. Lembar observasi yang digunakan peneliti mengacu pada aspek-aspek keatifan belajar yang dibuat Anisa (2017: 1-3).

**Tabel 2** Lembar observasi keaktifan belajar siswa

**(Anisa, 2017: 1-3)**

| No | Nama siswa | Aspek yang dinilai | | | | | | | | | Jumlah skor | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keantusiasan siswa dalam berdiskusi | | | Bertanya | | | Menjawab pertanyaan | | |
| 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dst |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Jumlah | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Total | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Persentase | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tingkat Pencapaian | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Anisa (2017: 1-3) merinci deskriptor penilaian keaktifan belajar siswa sebagai berikut.

1. **Aspek penilaian keantusiasan siswa dalam berdiskusi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skor 3 | : | Jika siswa aktif berdiskusi dan menyelesaikan tugas bersama kelompok hingga selesai. |
| Skor 2 | : | Jika siswa hanya berdiskusi tapi tidak menyelesaikan tugas bersama kelompok |
| Skor 1 | : | Tidak melakukan diskusi dan tidak menyelesaikan tugas kelompok atau melakukan aktivitas di luar yang diamati (mengobrol dengan teman-temannya). |

1. **Aspek penilaian keaktifan siswa saat bertanya**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skor 3 | : | Jika siswa berani bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajarinya. |
| Skor 2 | : | Jika siswa kurang dalam bertanya tentang materi yang dipelajarinya. |
| Skor 1 | : | Jika siswa tidak mengajukan pertanyaan atau melakukan aktivitas di luar kegiatan. |

1. **Aspek penilaian keaktifan siswa saat menjawab pertanyaan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skor 3 | : | Jika siswa berani menjawab pertanyaan dengan benar. |
| Skor 2 | : | Jika siswa ada keinginan menjawab pertanyaan namun jawaban kurang tepat. |
| Skor 1 | : | Jika siswa tidak menjawab pertanyaan. |

* 1. Tes

Tes yang dilakukan penelitian kepada subjek yaitu dengan memberikan sepuluh soal

esai. Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian keberhasilan belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian tindakan dengan membandingkan nilai yang diperoleh.

**Tabel 3** Kisi-kisi penilaian soal

| Indikator | No Soal | Tingkat Kesukaran | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| C1 | C2 | C3 |
| 3.1.1 Siswa dapat mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang.  3.1.2 Siswa dapat mengalikan bilangan satu angka dengan satu angka.  3.1.3 Siswa dapat mengingat fakta perkalian sampai 50. | 3 | √ |  |  |
| 4 |  | √ |  |
| 2 | √ |  |  |
| 1 |  | √ |  |
| 6 |  |  | √ |
| 7 |  |  | √ |
| 3.2.1 Siswa dapat mengenal pembagian sebagai pengurangan berulang sampai habis. | 8 |  |  | √ |
| 9 |  |  | √ |
| 10 |  |  | √ |
| 3.2.2 Siswa dapat membagi bilangan dua angka dengan bilangan satu angka.  3.2.3 Siswa dapat mengingat fakta pembagian sampai 50 | 5 |  | √ |  |

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN** 
   1. **HASIL**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian menggunakan model generatif di kelas II SDN Kadujajar III, Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi untuk meminta data awal. Data awal yang diminta peneliti ialah hasil ulangan tengah semester (UTS) mengenai materi bilangan cacah dan pengukuran. Hal ini dijadikan sebagai acuan kedepannya sebelum melaksanakan tindakan kelas. Setelah melaksanakan tes awal, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus I untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian. Pada siklus I keaktifan belajar masih tergolong rendah. Dilihat ketiga aspek, aspek keantusiasan siswa dalam berdiskusi mencapai 47%, aspek bertanya 50%, dan aspek menjawab pertanyaan mencapai 39,21%. Dari total keseluruhan ketiga aspek yang diamati keaktifan belajar siswa memperoleh skor 139 dengan persentase sebesar 45,42% dan berada pada kategori kurang (K). Pada siklus II keaktifan belajar siswa dari aspek keantusiasan siswa dalam berdiskusi mendapatkan skor 95 dengan persentase 93,13%, aspek bertanya mendapatkan skor 88 (86,27%), dan aspek menjawab pertanyaan mendapatkan skor 79 (82,35%). Sehingga total dari keseluruhan keaktifan belajar siswa mendapatkan skor 268 (87,6%) dan berada dikategori Baik (B). Dengan demikian, keaktifan belajar siswa mengalami kenaikan dari 45,42% menjadi 87,6%. Sehingga keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 42,18%.

**Tabel 4** Perbandingan keaktifan belajar siswa siklus I dan siklus II

|  |  |
| --- | --- |
| Persentase | |
| Siklus I | Siklus II |
| 45,42% | 87,6 % |

Berdasarkan Tabel 4, perbandingan keaktifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan melalui Diagram 1 berikut.

**Diagram 1** Perbandingan keaktifan belajar siswa siklus I dan siklus II

Selain mengamati keaktifan belajar siswa, peneliti juga mengamati hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian menggunakan model generatif. Hasil data awal dari 34 orang siswa hanya 14 orang siswa yang tuntas dengan persentase 41,18% dan 20 orang yang belum tuntas dengan persentase 58,82%. Pada siklus I mencapai 21 orang siswa yang tuntas dengan persentase 61,76% dan 13 orang siswa yang belum tuntas ( 38,24%). Pada siklus II terdapat 31 orang yang tuntas (91,17%) dan 3 orang belum tuntas (8,83%).

**Tabel 5** Perbandingan hasil belajar data awal, siklus I, dan siklus II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hasil Nilai | Hasil Tes Data Awal | Hasil Tes Siklus I | Hasil Tes Siklus II |
| 1. | Jumlah siswa tuntas | 14 siswa (41,18%) | 21 siswa (61,76%) | 31 Siswa (91,17%) |
| 2. | Jumlah siswa belum tuntas | 20 siswa (58,82%) | 13 siswa (38,24%) | 3 Siswa (8,83%) |

Perbandingan antara hasil belajar data awal, siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam bentuk Diagram 2

8,83%

91,17%

38,24%

61,76%

58,52%

41,18%

**Diagram 2**Perbandingan hasil belajar data awal, siklus I dan siklus II

* 1. **PEMBAHASAN**

Dilihat dari data siklus I keaktifan belajar memperoleh hasil 45,42% dengan kategori kurang (K) dan data siklus II memperoleh hasil 87,6% dengan kategori baik (B) sehingga proses pembelajaran menggunakan model genaratif mengalami peningkatan sebesar 42,18% dengan target ketuntasan 80% telah mencapai di siklus II. Dengan demikian, penggunaan model generatif dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil belajar dari data awal ada 14 orang yang tuntas dengan persentase 41,18% dengan kategori kurang (K), 20 orang belum tuntas dengan persentase 58,82% dengan kategori kurang (K), pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 20,58% dengan ketuntasan siswa sebanyak 21 orang (61,76%) dan belum tuntas sebanyak 13 orang (38,24%) dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang baik sebesar 29,94% dengan ketuntasan siswa sebanyak 31 orang siswa (91,17%) dan belum tuntas mencapai 3 orang (8,83%), Sehingga nilai ketuntasan sebesar 80% telah tercapai. Dengan demikian, penggunaan model generatif dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan di kelas II, SDN Kadujajar III, Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang, dalam penggunaan model generatif pada pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dapat disimpulkan sebagai berikut.

* + - 1. Model generatif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, dilihat pada data awal siklus I ada 45,42% yang tuntas dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 87,6%. Artinya selama proses pembelajaran berlangsung hampir seluruh siswa aktif dalam ketiga aspek keantusisan siswa dalam berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan.
      2. Model generatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. Hal ini dilihat dari data awal ada 14 orang yang tuntas dengan persentase 41,18%, siklus I ada 21 orang yang tuntas dengan persentase 61,76%, dan siklus II ada 31 orang yang tuntas dengan persentase 91,17%. Sehingga telah mencapai target yang ditentukan yaitu 80% dan dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa telah menguasai materi pelajaran dengan baik.

**REFERENSI**

Isrok’atun dan Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Karso. (2018). *Pembelajaran Matematika di SD*. [Online]. Tersedia: http://repository.ut.ac.id/4026/1/PDGK4203-M1.pdf.

Kanza N.R.F., Lesmono, A.D., dan Widodo, H.W*.* (2020). “Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dengan Pendekatan STEM pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember”. *Jurnal Pembelajaran Fisika.* Vol. 9, 71-77. [Online]. Tersedia: https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/17955/8302

Nugraha, A.K. (2019). Konvergensi. *Jurnal Pendidikan.* [Online], Vol 6, 7-18. Tersedia: https://www.google.co.id/books/edition/JUrnal\_Pendidikan\_Konvergensi/BurRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

Winarti. (2013). “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap dengan Metode Menjodohkan Kotak”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan.* Vol. VIII, (2), 123–132.

Warnida. (2018). *“*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Generatif pada Siswa Sekolah Dasar*”.* *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora.* Vol. 4, (1), 46–54.

Mosharafa. (2012). “Model Pembelajaran Generatif dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”*. Jurnal Pendidikan Matematika.* Vol. 1, 29–34.

Kamus Besar Bahasa Indonesia*.* (Tanpa Tahun). Keaktifan. [Online]. Tersedia: https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/keaktifan.

Perwinta, D. (2021). *Metode Team Accelerated Instruction (TAI) Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar.* Tangerang Selatan: Pascal Books.

Purwanto, N. (2012). *Prinspip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lutfiah, H., dkk. (2022). *Manajemen Kelas.* Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Fauhah, H. dan Rosy, B. (2021). “Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Vol. 9, (2), 321-334.*

Kumiyati, W. (2021). *Livisa Solusi Meningkatkan Aktivitas Belajar Tari Nampak.* Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.

Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research).* Yogyakarta: Deepublish (CV Budi Utama).

Anisa. (2017). *Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa.* [Online]. Tersedia: https://www.academia.edu/7355155/lembar\_observasi\_keaktifan\_belajar\_siswa\_docx\_revisian.