

jurnal **EDUKASI**

STRATEGI PELAKSANAAN MANAJEMEN PENINGKATAN MUTU
BERBASIS SEKOLAH

Oleh Jajat Sudrajat

KONTRIBUSI MOTIVATOR GURU TERHADAP PELAKSANAAN
KEGIATAN EKSTRAKURIKULER BOLA VOLI DI SMPN 1 CISITU

Oleh Cecep Supriadi

STRATEGI DAN PERANAN GURU DALAM PENGEMBANGAN
KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI

Oleh H. Endang Sukandar

DISAIN DIDAKTIS BAHAN AJAR PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS

Oleh Tatang Supriatna

MODEL PEMBELAJARAN TERPADU PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Oleh Kuswara

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (GENERATIVE LEARNING)

Oleh Asep Saepurokhman

IMPLEMENTASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL
DALAM UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Oleh Agus Jaenudin

REAKTUALISASI PENDIDIKAN BUDI PEKERTI DAN KARAKTER BANGSA
DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL

Oleh H. Sutarman



JURNAL EDUKASI

Terbit setahun dua kali pada setiap bulan Agustus dan Februari, berisi artikel hasil penelitian maupun hasil kajian (teori maupun aplikasi) seputar bahasa, sastra, pendidikan kesehatan, matematika dan ilmu pengetahuan alam, pendidikan anak usia dini, dan dunia pendidikan secara umum.

Pelindung

H. Endang Sukandar
(Ketua YPSA Sumedang)

Ketua Penyunting

Kuswara
(Ketua STKIP Sebelas April Sumedang)

Wakil Ketua Penyunting

Dadang Gunadi

Penyunting Pelaksana

Jajat Sudrajat
Asep Saepurokhman
H. Yusep Mulyana
Cecep Sodikin
Koko Kadarisman
Din Ahdin

Mitra Bestari

H. Yus Rusyana
H.J.S. Husdarta

Sirkulasi

Ece Sukmana

Keuangan

Eti Rummyati

Sekretariat Redaksi

Kampus STKIP Sebelas April Sumedang
Jl. Angkrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 (ext.104) Faksimile : (0261) 210223
E-mail : smd_stkip@yahoo.com Sumedang Jawa Barat 45323

Redaksi menerima naskah tulisan berupa artikel penelitian, hasil kajian, sesuai dengan visi dan misi yang diemban oleh jurnal ini.
Petunjuk artikel dapat dibaca pada bagian akhir jurnal ini.

Strategi Pelaksanaan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah <i>Jajat Sudrajat</i>	1 – 5
Kontribusi Motivator Guru Terhadap Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli Di SMPN 1 Cistitu <i>Cecep Supriadi</i>	6 – 11
Strategi Dan Peranan Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi <i>H. Endang Sukandar</i>	12 – 17
Disain Didaktis Bahan Ajar Pemecahan Masalah Matematis <i>Tatang Supriatna</i>	18 – 23
Model Pembelajaran Terpadu Pada Pelajaran Bahasa Indonesia <i>Kuswara</i>	24 – 28
Penerapan Model Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>) <i>Asep Saepurokhman</i>	29 – 36
Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika <i>Agus Jaenudin</i>	37 – 41
Reaktualisasi Pendidikan Budi Pekerti Dan Karakter Bangsa Dalam Sistem Pendidikan Nasional <i>H. Sutarman</i>	42 – 44

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (*GENERATIVE LEARNING*)

Oleh: Asep Saepurokhman, Drs., M.Pd.

ABSTRAKS

Proses belajar mengajar perlu dilakukan secara terencana, jelas, dan terarah pada tujuan tertentu. Guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan perlu menciptakan suatu kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengaktifkan struktur kognitif dan membangun struktur-struktur baru dalam rangka mengakomodasi pengetahuan-pengetahuan baru yang terus berkembang. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu sarana dalam pengembangan kreativitas berpikir siswa guna menggali berbagai kompetensi yang dimilikinya sehingga mereka dapat berkompetisi dalam kehidupannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi sesuatu yang penting guna mencetak para pembelajar yang handal (*powerful learners*) serta dapat membantu siswa belajar dalam mengarungi kehidupan dan menyelami perkembangan zaman yang semakin pesat. Salah satu model pembelajaran yang diperkirakan dapat mengembangkan kreativitas berpikir siswa adalah model pembelajaran generatif (*Generative Learning*).

1. Pendahuluan

Manusia dalam kehidupannya membutuhkan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan agar manusia dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kualitas diri dan kehidupannya serta tidak tertinggal oleh perkembangan zaman yang bergerak cukup pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Agar dunia pendidikan tidak tertinggal oleh perkembangan zaman, tentunya perlu pembaharuan dalam berbagai segi, termasuk pengembangan dan penguasaan terhadap model-model pembelajaran.

Guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan perlu memiliki wawasan yang cukup memadai terhadap berbagai model pembelajaran. Dikatakan demikian, karena pada dasarnya model pembelajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran yang juga meliputi perilaku kita sebagai guru pada saat model tersebut digunakan. Guru perlu diberikan kebebasan dalam penentuan dan pengembangan model pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Rosyada (2007:xii) yang berpendapat bahwa, "Setidaknya ada tiga aspek yang menjadi perhatian dalam demokratisasi penyelenggaraan pendidikan di sekolah yaitu demokratisasi dalam penyusunan kurikulum, demokratisasi dalam proses dan penyiapan program pembelajaran,

serta implementasi proses pembelajaran". Dengan demikian, guru perlu diberi kesempatan untuk mengelola pembelajaran agar benar-benar sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Salah satu bentuk kebebasan tersebut yaitu penentuan dan pengembangan model pembelajaran, sehingga dapat menggali berbagai potensi dan aspirasi yang dimiliki siswa.

Model pembelajaran dipilih dan didesain guru guna memperlancar proses belajar mengajar, khususnya dalam pencapaian tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Joyce (2009:9) berpendapat bahwa, "Model pembelajaran tidak hanya dirancang untuk mencapai ruang lingkup tujuan-tujuan kurikulum, tetapi juga dirancang untuk membantu para siswa meningkatkan kekuatan mereka sebagai pembelajar (*to help student increase their power as learners*)". Dengan demikian, saat mereka menguasai berbagai informasi dan keterampilan yang merupakan hasil dari setiap pengalaman belajar bukan hanya soal isi pelajaran yang dapat mereka kuasai, tetapi juga meningkatnya kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran masa depan dan membuat program-program belajar untuk diri mereka sendiri secara mandiri. Hal ini sejalan dengan Dewey dalam Joyce (2009:30) yang menyatakan bahwa, "Siswa belajar dengan cara berinteraksi dengan lingkungan mereka dan mereka belajar bagaimana cara belajar (*learn how to learn*)". Oleh karena itu, model pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang menjangkau segala bidang

pendidikan, mulai dari perencanaan materi, kurikulum, rancangan instruksional, termasuk penggunaan program-program multimedia. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran atau para pendidik dalam mendesain aktivitas belajar siswa secara sistematis, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai secara optimal.

Dalam pemilihan model pembelajaran, guru perlu mempertimbangkannya dari berbagai segi, sehingga model yang dipilih dapat digunakan sebagai sarana pencapaian tujuan pembelajaran.

Pertimbangan-pertimbangan tersebut di antaranya korelevansi dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, serta sarana atau fasilitas yang tersedia dalam mendukung pencapaian kompetensi yang harus dimiliki siswa. Pertimbangan-pertimbangan di atas perlu dilakukan, karena pada dasarnya tidak ada model pembelajaran yang paling baik di antara model-model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran yang berhasil dengan baik digunakan oleh seorang guru, belum tentu berhasil digunakan oleh guru lainnya dalam waktu dan situasi yang berbeda. Oleh karena itu, penguasaan guru terhadap suatu model pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran.

2. Orientasi Model Pembelajaran Generatif

Model pembelajaran generatif sebenarnya merupakan turunan dari teori pembelajaran konstruktivisme (*constructivist theories of learning*). Teori konstruktivisme ini menekankan bahwa, "Siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut sudah tidak sesuai lagi dengan keadaan" (Trianto, 2007:13). Oleh karena itu, agar siswa benar-benar dapat memahami dan memiliki kemampuan dalam menerapkan berbagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, mereka perlu melakukan sesuatu dan dihadapkan pada berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi harus memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan dan membangun kapasitas pengetahuan dan ide-idenya dengan jalan memecahkan berbagai masalah dan bekerja sama untuk menciptakan hubungan sosial dan intelektual yang produktif dan bermakna bagi

kehidupan siswa. Dalam suatu proses belajar mengajar siswa perlu diberikan kebebasan dalam belajar sesuai dengan ide-ide yang mereka miliki. Dengan demikian, siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri serta merekonstruksi pengetahuannya tersebut berdasarkan informasi-informasi baru yang mereka peroleh dari proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata agar hasil belajar yang diperoleh siswa benar-benar bermakna serta bermanfaat bagi kehidupannya.

Lebih lanjut Joyce (2009:13) menyatakan bahwa, "Dalam proses pembelajaran, otak menyimpan informasi, mengolahnya, dan mengubah konsepsi-konsepsi yang sudah ada sebelumnya". Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya sekedar proses menyerap informasi, gagasan, dan keterampilan, tetapi merupakan suatu proses rekonstruksi yang dilakukan otak. Pengetahuan tidak hanya ditransmisikan oleh guru, tetapi harus dibangun dan dimunculkan sendiri oleh siswa agar mereka dapat merespons berbagai informasi dan permasalahan dalam kehidupan.

Model pembelajaran generatif berbasis pada pandangan konstruktivisme, dengan asumsi dasar bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran siswa. Otak bukanlah *blank slate* yang dengan pasif belajar dan mencatat serta memasukan berabagi informasi baru yang datang dari luar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nur (2002:2) bahwa, "Perubahan kognitif hanya dapat terjadi jika konsepsi-konsepsi yang telah dipahami sebelumnya diolah melalui proses ketidakseimbangan dalam memahami informasi-informasi baru". Dengan demikian, jika terjadi suatu keraguan dalam diri siswa karena informasi baru bertentangan dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya, sebenarnya telah memperlihatkan pada kita bahwa proses belajar sedang terjadi pada siswa tersebut. Oleh karena itu, dalam model pembelajaran generatif, siswa sendiri yang aktif membangun pengetahuannya, sedangkan guru berperan sebagai stimulator, fasilitator dan mediator.

Lebih lanjut Osborne dan Wittrock (1995) berpendapat bahwa, "Pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada pengintegrasian secara aktif pengetahuan baru dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya". Setiap pengetahuan baru akan diuji

dengan cara menggunakannya dalam menjawab berbagai persoalan atau gejala yang terkait dengan pengetahuan baru tersebut. Jika suatu pengetahuan baru berhasil menjawab permasalahan yang dihadapi maka pengetahuan baru itu akan disimpan dalam memori jangka panjang siswa.

Pada saat proses belajar mengajar, para siswa sebagai pembelajar bukanlah penerima pasif berbagai informasi atau pengetahuan, mereka aktif dan bekerja untuk membangun pemahaman yang berarti dari informasi yang ditemukan. Dengan kata lain, intisari dari model pembelajaran generatif adalah bahwa otak tidak menerima informasi dengan pasif melainkan juga aktif mengkonstruksi suatu interpretasi dari informasi tersebut dan kemudian membuat kesimpulan. Dikatakan demikian, karena model pembelajaran generatif sebenarnya merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada anggapan bahwa belajar pada dasarnya merupakan proses pengembangan intelektual yang terjadi pada diri pembelajar. Oleh karena itu, motivasi, perhatian, konsep awal, dan pengalaman belajar siswa perlu mendapat perhatian khusus dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model ini.

Pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada cara-cara memperkuat dorongan internal manusia untuk memahami lingkungan dengan menggali dan mengorganisasi informasi, merasakan adanya masalah dan mengupayakan pemecahannya, serta mengembangkan bahasa untuk dapat mengungkapkannya (Osborne dan Witrock, 1995:40). Oleh karena itu, sangat tepat jika kita katakan bahwa sebenarnya otak atau pikiran manusia bukanlah penerima pasif suatu informasi baru, tetapi berupaya mengolah dan menafsirkan informasi tersebut berdasarkan pengetahuan dan wawasan yang sudah dimiliki orang tersebut. Dalam pembelajaran generatif selalu melibatkan aktivitas mental manusia, khususnya dalam berpikir. Hal ini menunjukkan bahwa belajar berkaitan erat dengan proses berpikir manusia. Berpikir merupakan aktivitas mental manusia dan aktivitas mental tersebut akan terjadi apabila ada stimulus atau sesuatu yang menyebabkan manusia untuk berpikir, misalnya berbagai permasalahan atau informasi tertentu yang disajikan dalam suatu pembelajaran. Mental berpikir seseorang yang telah mengikuti suatu proses pembelajaran akan berkembang sesuai dengan proses belajar yang dilakukan orang tersebut.

Aktivitas mental dalam pembelajaran generatif terlihat seperti fungsi memori yang terdapat dalam otak manusia. Osborne dan Witrock (1995:51) menyatakan bahwa aktivitas mental dalam pembelajaran generatif berlangsung ketika memori jangka pendek terhubung dengan memori jangka panjang. Memori jangka pendek merupakan suatu tempat yang digunakan untuk menampung informasi atau gagasan baru. Pada hakikatnya setiap individu selalu menyediakan *link* guna membangun pengetahuan baru dan menyatunya pengetahuan baru tersebut dalam struktur kognitif yang sudah ada, sehingga akan menghasilkan struktur kognitif baru yang lebih efektif. Dikatakan demikian, karena memori seseorang akan meningkat secara drastis jika ia hanya mempunyai sebagian informasi yang diingatnya. Pada memori jangka pendek ini suatu gagasan tidak hanya ditempatkan dan dihapus, tetapi juga dihubungkan dengan pengetahuan memori jangka panjang. Setelah koneksi dihasilkan, gagasan tidak lagi terisolasi di dalam memori jangka pendek tetapi masuk dan tersimpan dalam memori jangka panjang, sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan atau membangun suatu solusi bila diperlukan. Dengan demikian, pembelajaran generatif dapat digunakan sebagai suatu cara untuk mengetahui pola berpikir, pemahaman terhadap suatu masalah, dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah tertentu dalam proses belajar mengajar.

Dalam model pembelajaran generatif, siswa dituntut aktif membangun pengetahuannya sendiri. Sebagai fasilitator, peran guru yaitu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam memunculkan gagasan-gagasan awal, memberikan penjelasan, mengungkapkan kejanggalan dan ketidaktepatan, serta aktivitas diskusi siswa. Perbedaan konsep antara siswa yang satu dengan lainnya dalam kegiatan diskusi dapat mengarahkan mereka pada ketidakpuasan. Ketidakpuasan merupakan langkah awal yang diperlukan dalam perubahan konsep guna pemerolehan konsep yang benar. Hal ini sejalan dengan Nur (2002:3) bahwa, "Seseorang belajar jika ia bekerja dalam zona perkembangan terdekat, yaitu daerah perkembangan sedikit di atas perkembangannya saat ini". Seseorang yang sedang belajar konsep tertentu, paling bagus kalau konsep yang dipelajarinya tersebut berada sedikit di atas pengetahuan atau konsep yang sudah dimilikinya. Dengan demikian, siswa yang belajar pada zona terdekatnya tersebut, dapat menguasai

suatu konsep jika mendapat sedikit bantuan dari orang lain atau teman sebaya. Dengan demikian, dalam kegiatan belajar mengajar dengan model generatif diperlukan adanya kerja sama antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru dalam upaya penyelesaian suatu permasalahan yang sedang dipelajari siswa.

Tytler dalam Trianto (2007:18) berpendapat bahwa, "Terdapat empat peran utama guru dalam pembelajaran generatif yaitu sebagai stimulator rasa ingin tahu, membangkitkan ide siswa, nara sumber, dan senior *co-investigator*". Sebagai stimulator, guru berperan untuk menggugah perhatian belajar siswa. Rasa ingin tahu siswa perlu ditumbuhkan misalnya dengan cara memberikan pertanyaan atau mendemonstrasikan sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dipelajari siswa. Selanjutnya guru juga perlu berperan sebagai pembangkit semangat agar ide-ide yang dimiliki siswa bisa muncul. Dengan peran tersebut, berbagai pikiran kritis serta argumen-argumen siswa diharapkan dapat diungkapkan dengan baik. Sebagai nara sumber, guru perlu mempersiapkan diri untuk menjawab berbagai pertanyaan yang muncul dari siswa. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan dengan baik berbagai informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dipelajari serta alat-alat pendukung yang diperlukan dalam pemecahan masalah tersebut. Sebagai senior *co-investigator*, guru bertindak sebagai model pada saat berkomunikasi dan mengajukan berbagai pertanyaan, sehingga dapat menjadi contoh dan berimplikasi terhadap munculnya sikap saling menghargai antara siswa yang satu dengan lainnya pada saat proses belajar mengajar.

Dengan menggunakan model pembelajaran generatif, siswa dapat terlibat secara aktif, khususnya dalam mengutarakan berbagai konsep yang mereka miliki dengan disertai argumentasi. Oleh karena itu, pembelajaran perlu perlu dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat berkreasi serta beradu argumentasi dengan siswa lainnya. Dengan aktivitas seperti itu, siswa akan terbiasa menghargai konsep orang lain dan terbiasa mengutarakan pendapatnya tanpa dibebani rasa ingin menang atau takut kalah. Hal tersebut tentunya akan bermanfaat bagi kehidupan mereka pada saat berada di tengah-tengah masyarakat.

3. Tahap-tahap (Syntax) Model Pembelajaran Generatif

Menurut Osborne dan Witrock (1995:67) pembelajaran generatif terdiri dari beberapa tahapan yaitu, "(1) *the preliminary step* (tahap persiapan), (2) *the focus step* (tahap pemokus), (3) *the challenge step* (tahap tantangan), (4) *the application step* (tahap penerapan). Berikut ini akan penulis intisarkan tentang tahapan-tahapan pembelajaran generatif tersebut secara ringkas.

a. *The Preliminary Step* (Tahap Persiapan)

Tahap pertama yaitu tahap persiapan (*the preliminary step*) disebut juga tahap eksplorasi atau pendahuluan. Pada tahap ini, guru membimbing siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, ide, atau konsepsi awal yang sudah diperoleh siswa sebelumnya. Konsep awal tersebut dapat digunakan sebagai dasar atau titik tolak program pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam rangka mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi, guru dapat memberikan stimulus berupa pertanyaan, permasalahan, tugas-tugas yang berkaitan dengan konsepsi yang akan dipelajari siswa. Berbagai stimulus tersebut diberikan sebagai dasar peningkatan motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap konsepsi yang akan mereka pelajari.

Lebih lanjut, Wena (2009:178) berpendapat bahwa, "Gejala, data, dan fakta yang didemonstrasikan sebaiknya dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, mengkaji fakta, data, dan gejala serta memusatkan pikiran terhadap permasalahan yang akan dipecahkan". Dengan kata lain, aktivitas pemberian stimulus yang dilakukan guru harus menjadi suatu sarana dalam pemusatan perhatian, pemunculan rasa ingin tahu, serta pendorong kemampuan berpikir kritis siswa terhadap gejala, fakta, atau permasalahan yang akan dipelajari. Melalui aktivitas tersebut, siswa didorong untuk mencari penyelesaian suatu permasalahan yang berkaitan dengan gejala dan fakta sesuai dengan konsepsi atau pengetahuan awal yang sudah diperoleh siswa sebelumnya. Dalam kondisi seperti itu mungkin saja muncul keraguan dan pertanyaan dalam diri siswa tentang permasalahan yang berkaitan dengan konsepsi yang akan dipelajari.

Selanjutnya siswa didorong untuk berdiskusi tentang gejala, fakta, atau permasalahan yang diamati. Siswa perlu diberikan arahan agar dari proses diskusi tersebut dapat diidentifikasi konsepsi awal yang dimilikinya. Dalam proses tersebut, guru berperan memberikan dorongan, bimbingan, arahan, dan motivasi agar

siswa memiliki keberanian dan kemauan untuk mengungkapkan ide, pendapat, atau hipotesis tertentu. Pendapat, ide, maupun hipotesis yang diungkapkan siswa mungkin ada yang benar dan mungkin juga ada yang salah (*miscoception*). Dalam kondisi yang demikian, guru tidak dalam posisi membenarkan atau menyalahkan konsepsi siswa, karena siswa sendiri yang akan menjawabnya dalam eksperimen yang mereka laksanakan. Dengan kata lain, siswa diberi kebebasan untuk menemukan jawaban, melakukan eksperimen, dan membuat kesimpulan sendiri dengan berdasar pada konsepsi awal yang telah mereka miliki tanpa ada unsur interferensi dari guru. Dalam kondisi tersebut, mungkin saja muncul keraguan dalam diri siswa dan hal inilah sebenarnya yang menjadi esensi dari pembelajaran generatif.

b. *The Focus Step* (Tahap Pemokusan)

Tahap kedua yaitu *the focus step* atau pemokusan yang terarah terhadap suatu konsep baru yang akan dipelajari siswa. Pada tahap ini siswa melakukan berbagai aktivitas untuk membuktikan dugaan suatu kebenaran atau suatu keraguan terhadap suatu permasalahan yang berkaitan dengan konsepsi tertentu. Guru perlu merancang tugas-tugas pembelajaran sedemikian rupa, sehingga memberi peluang dan merangsang siswa untuk membuktikan dugaannya dengan caranya sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Wena (2009:179) yang mengatakan bahwa, "Tugas-tugas pembelajaran yang disusun/dibuat guru hendaknya tidak seratus persen merupakan petunjuk atau langkah-langkah kerja, tetapi harus memberikan kemungkinan siswa beraktivitas sesuai dengan caranya sendiri". Dengan kata lain, dalam proses tersebut siswa diberi kebebasan untuk beraktivitas dalam penyelesaian berbagai permasalahan atau penyelesaian tugas-tugas tertentu yang berkaitan dengan konsep yang dipelajarinya.

Pelaksanaan tugas tertentu dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cara kerja kelompok yang terdiri dari dua sampai dengan empat siswa. Pada fase ini biasanya muncul berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan topik atau konsep baru yang mereka pelajari. Siswa berupaya untuk menjawab berbagai pertanyaan atau permasalahan yang muncul tersebut dengan cara bekerja sama dalam kelompoknya masing-masing. Dengan demikian, dalam fase ini bisa muncul sikap saling menghargai, kerja sama dengan teman sejawat, tukar pengalaman dan pemikiran (*sharing idea*), keberanian bertanya

dan menjawab, serta kemampuan memprediksi dan menyimpulkan.

Dalam tahap pemokusan ini guru berperan sebagai fasilitator yang berkaitan dengan kebutuhan sumber belajar, pemberian bimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar, serta pemberian arahan umum tentang tindakan yang harus dilakukan dalam belajar. Selain itu, guru berperan juga sebagai motivator dalam menumbuhkan keberanian bertanya, menjawab atau mengungkapkan berbagai ide dan gagasannya, serta mendorong keberanian mengambil keputusan atau membuat kesimpulan.

c. *The Challenge Step* (Tahap Tantangan)

Tahap ketiga yaitu tahap tantangan (*the challenge step*) atau disebut juga tahap pengenalan konsep. Setelah siswa memperoleh berbagai temuan dalam kelompok kecil, selanjutnya mereka membuat beberapa simpulan. Para siswa diminta untuk mempresentasikan temuannya tersebut dalam diskusi yang lebih besar yaitu diskusi kelas. Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan untuk melakukan tukar pendapat, sehingga siswa dapat membandingkan gagasannya dengan siswa lainnya. Pertukaran pendapat (*sharing idea*) tentunya didasari dengan berbagai argumen, temuan, fakta, dan data yang dapat dipertanggungjawabkan yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Dengan demikian, sebenarnya dalam tahap ini siswa berlatih mengungkapkan pendapat, ide, kritik, serta kemampuan berdebat yang didasarkan dengan bukti, fakta, atau alasan yang kuat. Oleh karena itu, sikap saling menghargai dan menyadari adanya perbedaan pendapat antara siswa yang satu dengan lainnya dapat ditumbuhkan dengan baik pada tahap tantangan ini.

Pada saat diskusi dilakukan, guru dapat berperan sebagai moderator dan fasilitator agar jalannya diskusi dapat lebih terarah pada konsep yang dipelajari. Guru dapat juga memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya menggali guna lebih memantapkan pemahaman siswa terhadap konsep baru tersebut. Pemantapan konsep dapat dilakukan juga dengan latihan pemberian pertanyaan. Dengan demikian, pada akhir diskusi diharapkan siswa dapat memperoleh suatu kesimpulan dan memiliki pemahaman terhadap konsep yang benar.

d. *The Application Step* (Tahap Penerapan)

Tahap keempat yaitu tahap penerapan (*the application step*). Pada tahap ini siswa perlu diajak untuk mencoba memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan

menggunakan konsep baru yang telah mereka miliki. Pemberian soal, tugas rumah, atau tugas proyek merupakan bentuk pemecahan masalah yang dapat dipilih guru dalam tahap ini. Pemberian soal perlu dimulai dari yang paling sederhana sampai pada yang kompleks. Hal itu perlu dilakukan agar siswa tidak frustrasi ketika mengalami kegagalan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Dengan dimulai dari soal yang sederhana, peluang siswa untuk dapat mengerjakan soal tersebut menjadi lebih besar, sehingga motivasi belajar mereka dapat lebih meningkat. Pemberian soal dimaksudkan untuk lebih memantapkan pemahaman siswa terhadap konsep baru yang mereka pelajari. Dengan demikian, konsep baru yang dipelajari dapat tersimpan pada memori jangka panjang siswa, sehingga tingkat retensi siswa tersebut terhadap berbagai permasalahan dapat menjadi lebih baik.

Pada tahap ini guru perlu memberikan bimbingan agar siswa dapat memecahkan permasalahan dengan menggunakan konsep yang benar. Dengan pemberian bimbingan tersebut, diharapkan siswa dapat menyelesaikan berbagai masalah, mengungkapkan cara penyelesaian masalah secara verbal, mengkritisi penyelesaian masalah kelompok lain, melakukan penilaian terhadap pemecahan masalah, serta dapat menarik suatu kesimpulan. Dengan demikian, terlihat bahwa pada tahap ini siswa melakukan berbagai aktivitas seperti memecahkan masalah dengan berdasarkan konsep yang benar, mengungkapkan solusi permasalahan, berargumentasi, melakukan penilaian terhadap solusi suatu permasalahan, dan menarik suatu kesimpulan. Melalui berbagai aktivitas pembelajaran tersebut, konsep baru dapat dikonstruksi dan disimpan dalam memori jangka panjang siswa.

Dengan tahapan-tahapan pembelajaran tersebut diharapkan siswa memiliki pengetahuan, kemampuan serta keterampilan dalam mengkonstruksi atau membangun pengetahuan baru secara mandiri. Hal ini sejalan dengan Wena (2009:183) yang mengatakan bahwa, "Dengan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki sebelumnya dan menghubungkannya dengan konsep yang dipelajari, akhirnya siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan baru". Oleh karena itu, agar pembelajaran generatif ini bisa berhasil dengan baik, guru perlu mengidentifikasi berbagai pendapat siswa terhadap konsep baru yang akan mereka pelajari. Selain itu, siswa perlu mengeksplorasi berbagai konsep berdasarkan pengalaman dan situasi kehidupan nyata dan

melakukan pengujian terhadap pendapatnya agar dapat mengkonstruksi pengetahuan baru dan menyimpannya dalam memori jangka panjang siswa tersebut. Dengan demikian, lingkungan belajar siswa harus ditata sedemikian rupa, nyaman dan sekondusif mungkin, agar mereka memiliki dorongan dan kemauan untuk mengutarakan pendapatnya tanpa rasa takut atau tertekan dari kritikan yang dilakukan temannya pada saat berdiskusi.

4. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Generatif

Setiap model pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan. Demikian juga dengan model pembelajaran generatif yang memiliki beberapa keunggulan serta tidak luput dari kelemahan. Berdasarkan teori dan uraian di atas, dapat penulis kemukakan beberapa keunggulan dari model pembelajaran generatif seperti berikut ini.

1. Proses pembelajaran berpusat atau lebih menitikberatkan pada aktivitas siswa (*student centered*), sehingga hasil belajar (*learning outcomes*) yang diperoleh dapat benar-benar bermakna bagi kehidupan mereka. Guru tidak lagi mendominasi proses belajar mengajar, tetapi lebih berperan sebagai motivator, dinamisator, dan fasilitator.
2. Siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi atau mengungkapkan pikiran, pendapat, pemahaman, gagasan, atau ide-idenya terhadap suatu konsep baru berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya (*prior knowledge*), sehingga penggunaan model pembelajaran ini dapat pula dimanfaatkan sebagai salah satu sarana peningkatan keterampilan berbahasa siswa.
3. Rasa toleransi, kerja sama, demokratis, atau saling menghargai pendapat orang lain dapat ditumbuhkan dengan baik, karena proses belajar dapat meliputi semua aspek kompetensi (kognitif, afektif, dan psikomotor), sehingga dapat menjadi salah satu faktor penunjang pencapaian pembentukan manusia seutuhnya (*a fully functioning person*) yang bermanfaat untuk membekali siswa agar dapat hidup di tengah-tengah masyarakat secara bermartabat dan harmonis.
4. Siswa diberi kesempatan dan kebebasan dalam mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya, sehingga pengetahuan atau konsep baru dapat

tersimpan dalam memori jangka panjang atau tersimpan lebih lama dalam memori siswa.

5. Siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar karena mereka diberi kebebasan untuk memecahkan masalah sesuai dengan caranya sendiri. Hal ini tentunya dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi pada diri siswa ketika mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa terdapat beberapa keunggulan atau kelebihan dari penggunaan model pembelajaran generatif. Keunggulan-keunggulan tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal bila guru menguasai dan dapat melaksanakan tahap-tahap pembelajaran generatif dengan baik. Dikatakan demikian, karena penguasaan model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain memiliki berbagai keunggulan, model pembelajaran generatif pun tidak luput dari berbagai kelemahan. Tidak ada satu model pembelajaran pun yang tidak memiliki kelemahan atau kekurangan. Oleh karena itu, pemahaman guru terhadap berbagai kelemahan dari suatu model pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Berdasarkan teori dan uraian model pembelajaran generatif sebelumnya, beberapa kelemahan yang diperkirakan muncul dari penggunaan model pembelajaran ini di antaranya seperti berikut.

1. Model pembelajaran generatif menuntut siswa untuk mengeksplorasi berbagai gagasan, pemikiran, atau ide dalam upaya memecahkan suatu permasalahan berkaitan dengan konsep baru yang mereka pelajari. Siswa yang pasif akan merasa lebih tertekan dan diteror selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu melakukan penataan ruang belajar sedemikian rupa agar suasana belajar menjadi suatu yang menyenangkan serta memberikan perhatian lebih kepada para siswa-siswa yang berperilaku seperti itu.
2. Diperlukan kesabaran, ketelitian, ketekunan, dan keterampilan yang tinggi dari seorang guru dalam mengubah kebiasaan belajar siswa dari yang sifatnya konvensional menjadi yang lebih menitikberatkan pada aktivitas siswa khususnya dalam pencarian solusi dari permasalahan yang diberikan secara mandiri.
3. Diperlukan persiapan yang matang, sarana belajar yang memadai, dan waktu yang cukup banyak dalam rangka penciptaan suasana

belajar yang kondusif, sehingga dapat menjadi salah satu faktor penunjang dalam rekonstruksi pengetahuan baru yang selanjutnya disimpan dalam memori jangka panjang siswa.

4. Guru dituntut untuk memberikan perhatian yang lebih kepada setiap individu pada saat proses belajar mengajar agar pembelajaran terarah pada penguasaan konsep baru yang mereka pelajari secara optimal. Oleh karena itu, model pembelajaran ini sulit dilakukan dengan baik bila jumlah siswa dalam setiap kelas terlalu banyak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa terdapat beberapa keunggulan model pembelajaran generatif yang dapat dimanfaatkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Akan tetapi, model ini pun tidak luput dari berbagai kelemahan. Bila kelemahan-kelemahan tersebut tidak diperhatikan dan dikendalikan guru dengan sungguh-sungguh, tentunya akan menjadi salah satu faktor penyebab gagalnya proses belajar mengajar yang dilakukan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap model pembelajaran ini, agar kelemahan-kelemahan di atas dapat diminimalisir sehingga tidak mengganggu jalannya proses belajar mengajar yang dilakukan. Dengan pemahaman yang baik, termasuk terhadap keunggulan dan kelemahan model pembelajaran ini, tentunya akan berdampak positif dalam menunjang rekonstruksi berbagai pengetahuan sehingga dapat tersimpan lebih lama dalam memori jangka panjang siswa.

Daftar Pustaka

- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. New York: The McGraw Hill Company.
- Firdaus. (2007). *Pembelajaran Terkini Perpaduan Indonesia Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B. & Weill, M. (2009). *Models of Teaching*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Nur, M. (2002). *Psikologi Pendidikan, Fondasi untuk Pengajaran*. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa.
- Rosyada, D. (2007). *Paradigma Pendidikan Demokratis, Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Osborne, R.J., & Wittrock, M.C. (1995). *Learning science: A generative approach*.

Science Education. California: Wiley Periodicals, Inc.

Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi aksara.

Asep Saepurokhman, Drs., M.Pd.

Dosen Kopertis Wilayah IV yang diperbantukan pada STKIP Sebelas April Sumedang. Saat ini sedang menyelesaikan Disertasi pada Program Doktor (S3) Sekolah Pasacasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.