

Pengaruh Penerapan Pembelajaran Generatif Berbasis Masalah Terbuka Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah *Writing IV*

Fitri Ningsi^{1,a}, Supriadin^{1,b}, Mariamah^{1,c,*}, Ramli^{1,d}

¹STKIP Taman Siswa Bima

^aningsifitri899@gmail.com, ^bsupriadin@gmail.com, ^cmariamahmariamah85@yahoo.co.id, ^dramlialfatih88@gmail.com

*Corresponding Author

Artikel Info	Abstrak
Tanggal Publikasi 2019-06-30	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan <i>kreativitas</i> mahasiswa semester IV mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Inggris di STKIP taman Siswa Bima melalui penerapan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain <i>tes awal untuk kedua kelompok-perlakuan-tes akhir</i> . Mahasiswa yang dipilih sebagai populasi sekaligus sampel penelitian adalah mahasiswa semester IV yang hanya satu kelas (akan dibagi dua kelompok). Sebelum menerapkan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui <i>kreativitas</i> mahasiswa dalam membuat/menyusun karya tulis. Kemudian dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka pada mata kuliah <i>writing</i> yang dilaksanakan selama enam kali pertemuan dan dipertemuan ke tujuh diberikan posttes. Analisis data untuk mengujian hipotesis digunakan uji-t pada taraf signifikan 5 % dan $dk = n_1 + N_2 - 2$ (30-2) dengan syarat H_a diterima jika nilai t -hitung lebih besar dari t -tabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai t tabel dengan $N_1 + N_2 - 2 = 28$ sebesar 1,7011. Hasil analisis data bahwa nilai t hitung diperoleh sebesar 3,937 dengan dk (28). Dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel (1,7) maka dapat diketahui bahwa hipotesis yang diterima adalah H_a dan H_o ditolak yang berarti Terdapat peningkatan kreatifitas mahasiswa melalui pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka.
Kata Kunci Kreativitas Pembelajaran Generatif Masalah Terbuka	

1. PENDAHULUAN

Sasaran dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dari setiap mata kuliah bukan saja pada kemampuan kognitif dan psikomotorik, akan tetapi pada aspek afektif juga sangat diperlukan untuk dikembangkan seperti kreatifitas mahasiswa yang diasumsikan akan dapat meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa pada mata kuliah *writing*. Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai dosen pengampu mata kuliah *writing* di STKIP Taman Siswa Bima, permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa adalah mahasiswa juga kurang kreatif dalam mengembangkan kalimat-kalimat yang tepat pada setiap paragraf yang mereka tulis. Dengan adanya permasalahan-permasalahan ini, peneliti sebagai dosen pengampu harus memiliki upaya untuk pengembangan kreatifitas mahasiswa sehingga menjadi insan yang mampu mengenal potensi diri sendiri, berkepribadian yang baik dan mandiri serta memiliki kepekaan terhadap masalah yang dihadapi baik dalam dirinya maupun dengan orang lain.

Adapun upaya yang dilakukan yang diperkirakan dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa adalah menerapkan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka. Pembelajaran generatif merupakan bagian dari konstruktivisme yang lebih menekankan pada pengonstruksian pengetahuan baru secara aktif berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh mahasiswa, mahasiswa juga diberi kebebasan mengungkapkan ide-ide/gagasan terhadap masalah yang diberikan sehingga mahasiswa akan lebih kreatif dan lebih optimal dalam menyelesaikan masalah. Penerapan model

pembelajaran generatif merupakan suatu cara yang sangat baik untuk mengetahui pola berpikir mahasiswa serta bagaimana mahasiswa memahami dan memecahkan masalah dengan baik agar dalam pembelajaran nanti dosen pengampu dapat merancang strategi yang tepat dalam pembelajaran, seperti bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan bagi mahasiswa (Siti: 2015).

Kaitanya dengan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka pada mata kuliah *writing*, mahasiswa akan diberi masalah terbuka yaitu menulis dengan tema bebas sehingga para mahasiswa dapat menentukan tema sendiri, hal ini akan mendorong mahasiswa lebih kreatif mengemukakan ide-ide mereka dengan tema yang ditentukan sendiri oleh masing-masing mahasiswa. Harapannya kemampuan menulis mahasiswa pun semakin meningkat

Beberapa ciri-ciri kepribadian kreatif antara lain memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, sering mengajukan pertanyaan dengan baik dan benar, memberikan banyak ide dan gagasan atau usulan terhadap suatu persoalan, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan yang luas dan dalam, unggul dalam salah satu bidang, mampu melihat suatu persoalan dari berbagai segi/sudut pandang yang berbeda, mempunyai rasa humor yang tinggi, memiliki daya imajinasi, dan orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan berbagai masalah (Utami: 2002).

Perlu disadari bahwa mahasiswa sebagai calon guru harus memiliki kreatifitas dalam pembelajaran agar dapat menilai kreatifitas siswanya. Hal yang tidak kalah penting bahwa seorang guru akan mengembangkan kemampuan siswa untuk meningkatkan kreatifitas siswanya. Mahasiswa dengan potensi kreatif yang ada dalam dirinya dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal/ luas pikirannya, sangat berkeinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit dibandingkan tugas yang ringan, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan dari berbagai pertanyaan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas apapun yang diberikan, berpikir fleksibel dan tidak kaku, menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang berikan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak dan jelas, kemampuan membuat analisis yang baik, memiliki semangat bertanya serta meneliti dan memiliki daya absrtaksi yang cukup tinggi, serta memiliki kemauan membaca yang cukup luas (Slameto: 2003)

Menurut pendapat Hamzah B. Uno dan nurdin Mohamad, 2011: 252), bahwa indikator kreativitas sebagai berikut: “1) memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu; 2) sering mengajukan pertanyaan; 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; 4) mampu menyatakan pendapat; 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Menurut ahli lain seperti yang ditulis oleh Sukmadinata (2005: 104-105), bahwa seseorang yang kreatif adalah seseorang yang memiliki ciri-ciri kepribadian seperti: mandiri, bertanggung jawab, ada kemauan untuk bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, percaya diri, terbuka dan memiliki toleransi, serta kaya akan pemikiran. Berdasarkan teori di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa aspek dari kreatifitas antara lain flesibilitas, originalitas, elaborasi, dan kefasihan. Adari 4 aspek ini kemudian di buat rincian indikator.

Tabel 1. Indikator kreativitas

No	Aspek yang diukur	Indikator- indikator kreativitas
1	Fleksibilitas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi ➤ Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda ➤ Mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda
2	Originalitas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik ➤ Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri ➤ Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas
3	Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanggapi pertanyaan- pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas ➤ Berani menerima atau melaksanakan tugas berat ➤ Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan ➤ Agresif bertanya
4	Kefasihan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan ➤ Mandiri dalam belajar ➤ Menggambar Teknik

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain one group *pretest-posttest* dengan jenis penelitian eksperimen semu. Sampel penelitian terdiri dari satu kelas yang akan diterapkan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka yaitu mahasiswa semester III yang mengampu mata kuliah *writen*. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dan setelah perlakuan akan diberikan tes akhir. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka) dan variabel terikat yaitu kreatifitas dan *self efficacy*. Untuk mengukur variabel terikat digunakan instrumen tes berupa menulis karangan.

Berikut ini akan diuraikan tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian: a) Tahap I: memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa terkait kreatifitas *self effesacy* dalam membuat karya tulis. Pemberian tes awal ini dilakukan setelah instrumen dialkukan validasi ahli; b) Tahap II: *treatment* yaitu penerapan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka. Semua perangkat penelitian sudah disiapkan mulai dari RPS, RTM dan pedoman penilaian; c) Taham III: *posttest* yaitu memberikan ter akhir untuk mengetahui kemampuan akhir mahasiswa terkait variabel terikat

Adapun hipotesis penelitian yang berbunyi:

- Ha : Terdapat peningkatan kreatifitas mahasiswa melalui pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka
Ho : tidak terdapat peningkatan kreatifitas mahasiswa setelah menggunakan pembelajaran generatif bermasis masalah terbuka

Adapun rumus uji-t sebagai berikut:

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata pada distribusi sampel 1

- \bar{X}_2 = Rata-rata pada distribusi sampel 2
 SD_1^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 1
 SD_2^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 2
 N_1 = Jumlah individu pada sampel 1
 N_2 = Jumlah individu pada sampel 2

Kriteria penolakan dan penerimaan hipotesis pada taraf kepercayaan 5 % apabila nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel maka H_a diterima, begitupun sebaliknya. Sebelum analisis statistik dengan menggunakan uji-t. Terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas data dan homogenitas. Uji normalitas data dapat menggunakan bantuan program SPSS.

Indikator capaian penelitian ini adalah: 1) kreatifitas mahasiswa dalam menyusun karya ilmiah dapat ditingkatkan dengan kriteria tinggi, 2) mahasiswa sebagai calon guru dapat menerapkan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data deskriptif dari kreativitas belajar mahasiswa dari data tes akhir dengan menggunakan bantuan program SPSS dapat dilihat pada Tabel 2. Adapun nilai rata-rata kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen sebesar 73, 2667 sedangkan nilai rata-rata pada kelas control sebesar 57, 2667. Nilai minimum kreativitas pada kelas control sebesar 42 dan nilai maksimum sebesar 75. Untuk kelas eksperimen nilai minimum sebesar 52 dan nilai maksimum sebesar 96. Data hasil uji selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini. Untuk pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji t dengan bantuan SPSS. Adapun bunyi hipotesisnya adalah:

- H_a : Terdapat peningkatan kreatifitas mahasiswa melalui pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka
 H_o : tidak terdapat peningkatan kreatifitas mahasiswa setelah menggunakan pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka

Hasil analisis data dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 3,937 pada taraf signifikan 5% dengan dk (28). Dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel (1,7) maka dapat diketahui bahwa hipotesis yang diterima adalah H_a dan H_o ditolak yang berarti Terdapat peningkatan kreatifitas mahasiswa melalui pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka.

Menurut pendapat La Moma menyatakan bahwa pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis konstruktivisme, dimana lebih menekankan pada pengintegrasian secara aktif pengetahuan baru diperoleh dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki mahasiswa sebelumnya. Model pembelajaran generatif menuntut para mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya dalam proses perkuliahan. Selain itu, mahasiswa juga diberi kebebasan untuk mengungkapkan ide-ide atau gagasan dan alasan terhadap permasalahan yang diberikan sehingga akan lebih memahami pengetahuan yang dibentuknya sendiri dan proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih optimal (Moma: 2012). Melalui model pembelajaran generatif dapat membantu dosen karena dosen dapat: memahami cara berfikir mahasiswa; membantu memodifikasi jawaban mahasiswa; mengetahui dari mana dan bagaimana mahasiswa dapat menemukan jawaban tersebut.

Pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada pengintegrasian secara aktif pengetahuan baru dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki mahasiswa sebelumnya. Pengetahuan baru itu akan diuji dengan cara menggunakannya dalam menjawab persoalan yang terkait. Jika pengetahuan baru itu berhasil (Moma: 2012).

Menjawab permasalahan yang dihadapi, maka pengetahuan baru itu akan disimpan dalam

memori jangka panjang. Dalam pembelajaran generatif, siswa diberi kesempatan untuk mengkonstruksi/ membangun pengetahuan secara mandiri serta berani mengeluarkan ide, kritik, berdebat, menghargai pendapat teman, dan menghargai adanya perbedaan di antara pendapat teman. Proses tersebut terdapat dalam tahapan-tahapan pembelajaran generatif.

Pembelajaran generatif terdiri atas empat tahap, yang terdiri dari: tahap pertama yaitu Eksplorasi Tahap ini disebut juga dengan tahap awal. Pada tahap eksplorasi, dosen membimbing mahasiswa untuk melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, ide, atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman sehari-harinya atau diperoleh dari pembelajaran pada semester sebelumnya. Untuk mendorong mahasiswa agar mampu melakukan eksplorasi, dosen dapat memberikan stimulus berupa suatu permasalahan yang dapat menunjukkan data dan fakta yang terkait dengan konsepsi yang akan dipelajari. Pada langkah berikutnya dosen mengajak dan mendorong mahasiswa untuk berdiskusi tentang permasalahan yang baru diamati. Dosen harus mengarahkan proses diskusi guna mengidentifikasi konsepsi mahasiswa. Pada proses pembelajaran ini dosen berperan memberikan dorongan dan bimbingan (Wena:2013)

Pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pengintegrasian secara aktif pengetahuan baru yang dimiliki mahasiswa dengan menggunakan pengetahuan yang sudah ada. Dalam pembelajaran generatif, mahasiswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan secara mandiri serta berani mengeluarkan ide yang dimiliki, kritik, berani berdebat dengan cara-cara yang baik, menghargai pendapat teman dalam berdiskusi, dan menghargai adanya perbedaan di antara pendapat teman (Sriwiani:2011)

4. KESIMPULAN

Nilai t hitung diperoleh sebesar 3,937 pada taraf signifikan 5% dengan dk (28). Dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel (1,7) maka dapat diketahui bahwa hipotesis yang diterima adalah H_a dan H_o ditolak yang berarti Terdapat peningkatan kreatifitas mahasiswa melalui pembelajaran generatif berbasis masalah terbuka

Daftar Pustaka

- Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad. (2015). Belajar dengan Pendekatan Paikem: Jakarta. PT Bumi Aksara
- La moma. 2012. MENUMBUHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS MELALUI PEMBELAJARAN GENERATIF SISWA SMP. PROSIDING ISBN : 978-979-16353-8-7. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema " Kontribusi Pendidikan Matematika dan Matematika dalam Membangun Karakter Guru dan Siswa" pada tanggal 10 November 2012 di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY
- Siti Mawaddah, Hana Anisah. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) Di SMP. EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2015, hlm 166 - 175 166
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sriwiani, Y. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Generatif Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematik Siswa SMA. Tesis S2. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung. <http://repository.upi.edu/10339/>. Diakses, 13 Agustus 2018.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Utami Munandar. (2002). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Wena, M. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.