

THE UTILIZATION OF THE GENERATIVE LEARNING MODEL IN HISTORY SUBJECT ON THE TOPIC OF THE DEVELOPMENT OF HINDU-BUDDHIST KINGDOMS IN INDONESIA AT SMA N 1 TILATANG KAMANG

Pemanfaatan Model Pembelajaran *Generativ Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia di SMAN 1 Tilatang Kamang

Faiza Akila^{1*} Juliandry Kurnaiawan Junaidi² Meri Erawati³

¹²³Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat Jl. Gn. Pangilun, Gn. Pangilun, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25111

akilaifaiza0505@gmail.com

(*) Corresponding Author
 akilaifaiza0505@gmail.com

How to Cite: Faiza Akila. (2026). The Utilization Of The Generative Learning Model In History Subject On The Topic of The Development Of Hindu-Buddhist Kingdoms In Indonesia at SMAN 1 Tilatang Kamang doi: 10.36526/js.v3i2. 6029

Abstract

Received : 06-08-2025
 Revised : 21-09-2025
 Accepted : 04-12-2025

Keywords:

Generative Learning, Historical Education, Constructivist Theory, Hindu-Buddhist Culture, Student Engagement

This research aims to describe the planning, implementation, and challenges in applying the *Generative Learning* model in history learning, specifically on the topic of the Development of Hindu-Buddhist Kingdoms in Indonesia. The study is based on the observed lack of student engagement and the monotony of conventional lecture methods at SMA N 1 Tilatang Kamang. The *Generative Learning* model, rooted in constructivist theory, emphasizes that students build knowledge through personal experience and interaction with their environment. A qualitative approach was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects included history teachers and students of class X-E5. The planning phase involved the preparation of teaching modules and student worksheets (LKPD) based on case studies related to cultural traditions with Hindu-Buddhist elements. The learning process was carried out in four stages: exploration, focusing, challenge, and application. These stages encouraged students to actively engage in group discussions, connect prior knowledge with new information, and critically analyze cultural phenomena. The findings revealed that the *Generative Learning* model increased student participation and understanding. This was evidenced by improved group performance, with all student groups scoring above the minimum competency criteria. However, some challenges were encountered, such as students' limited prior knowledge, difficulties in developing appropriate case studies, and time management issues during group discussions and presentations.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan, di mana interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar menjadi penentu keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sejarah, seringkali ditemukan kendala berupa rendahnya partisipasi siswa, minimnya ketertarikan terhadap materi, serta metode ceramah yang cenderung membuat proses belajar menjadi monoton. Kondisi ini menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam siswa terhadap materi sejarah.

Salah satu model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah *Generative Learning*. Model ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial. *Generative Learning* tidak hanya mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, pemecahan masalah, dan presentasi.

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Tilatang Kamang dengan materi Perkembangan Kerajaan Hindu- Budha di Indonesia. Materi ini karena menagandung nilai nilai budaya dan sejarah yang dapat dikaitkan dengan kehidupan masyarakat saat ini. Melalui model pembelajaran *Generative Learning*, siswa dapat mengidentifikasi dan menganalisis budaya lokal yang merupakan warisan kebudayaan Hindu-Budha, seperti tradisi balimau dan penggunaan kemenyan. Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan dan pelaksanaan model pembelajaran *Generative Learning* serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi peneliti selama pemanfaatn model ini pada mata pelajaran sejarah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan model pembelajaran *Generative Learning* pada mata pelajaran sejarah materi perkembangan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, respon siswa, serta kendala yang dihadapi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Tilatang Kamang, Kabupaten Agam, Sumatera Barat, pada bulan April- Mei 2025. Subjek penelitian ini meliputi guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas X E-5 sevagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan melalui tiga cara utama , yaitu observasi yang dilakukan secara langsung, wawancara yang dilakukan dengan wakil bidang kurikulum , guru pengampu mata pelajaran sejarah serta beberapa peserta didik.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, modul ajar, dan LKPD berbasis studi kasus. Modul ajar dirancang sesuai dengan sintaks *Generative Learning*, yaitu tahap eksplorasi, pemfokusan, tantangan, dan penerapan. Teknik analisis data yang digunakan, yang mencakup tiga tahapan: (1) Reduksi data, yaitu merangkum dan memilih data penting; (2) penyajian data, dalam bentuk narasi deskriptif; dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi, untuk menemukan pola atau makna dari hasil temuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April–Mei 2025 di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang, Kabupaten Agam, Sumatra Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan model pembelajaran *Generative Learning* pada mata pelajaran Sejarah, khususnya pada materi *Perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia* di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang. Model pembelajaran ini dipilih sebagai solusi atas permasalahan rendahnya keaktifan siswa, menurunnya minat belajar sejarah, serta kejenuhan yang muncul akibat penggunaan model pembelajaran konvensional yang monoton dan berpusat pada guru. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang proses pembelajaran yang lebih interaktif melalui model *Generative Learning*.

Sebelum proses pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu menyusun perangkat ajar berupa modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis studi kasus. Modul ajar disusun dengan mengacu pada empat sintaks utama model *Generative Learning*, yaitu tahap eksplorasi, pemfokusan, tantangan, dan penerapan. LKPD dirancang untuk mengarahkan siswa menganalisis budaya lokal seperti tradisi *balimau* dan penggunaan *kemenyan*, yang kemudian dikaitkan dengan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Studi kasus ini bertujuan menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa dan mendorong mereka untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung pada bulan Mei 2025 dengan subjek siswa kelas X-E5. Pada tahap eksplorasi, siswa diajak menggali pemahaman awal melalui pertanyaan terbuka terkait kebudayaan Hindu-Buddha. Tahap

pemfokusan diisi dengan bimbingan guru untuk membentuk konsep melalui LKPD. Tahap tantangan dilakukan dengan diskusi kelompok mengenai akar budaya dari berbagai tradisi lokal, dan diakhiri dengan tahap penerapan, yaitu presentasi hasil diskusi dan refleksi bersama.

Hasil dari pelaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Penilaian dilakukan dengan membagi siswa ke dalam enam kelompok. Masing-masing kelompok dinilai berdasarkan hasil diskusi dan presentasi mereka.

No	Kelompok	Nilai
1	Kelompok 1	80
2	Kelompok 2	80
3	Kelompok 3	100
4	Kelompok 4	90
5	Kelompok 5	100
6	Kelompok 6	80

Hasil nilai menunjukkan bahwa kelompok 1, 2, dan 6 memperoleh skor 80, kelompok 4 memperoleh nilai 90, sedangkan kelompok 3 dan 5 mendapatkan skor sempurna yaitu 100. Seluruh kelompok mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Generative Learning* berhasil membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Selain nilai yang tinggi, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar juga terlihat jelas. Siswa tampak antusias dalam berdiskusi, saling bertukar pendapat, dan berani menyampaikan ide mereka. Beberapa siswa bahkan menunjukkan perubahan persepsi terhadap tradisi lokal. Misalnya, pada awalnya banyak siswa beranggapan bahwa tradisi *balimau* semata-mata merupakan bagian dari ajaran Islam. Namun melalui diskusi yang terarah dan refleksi mendalam, siswa mulai memahami bahwa tradisi tersebut juga memiliki akar dalam budaya Hindu-Buddha. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang berlangsung bersifat generatif, yaitu ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pemaknaan terhadap informasi baru yang mereka temui.

Penerapan model ini tidak luput dari berbagai tantangan. Pertama, keterbatasan pengetahuan awal siswa mengenai kebudayaan Hindu-Buddha menyebabkan mereka kesulitan membedakan antara unsur budaya Hindu-Buddha dan unsur budaya Islam. Kedua, peneliti mengalami kendala dalam merancang studi kasus yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, karena materi sejarah bersifat kompleks dan perlu disederhanakan tanpa kehilangan makna. Ketiga, pembelajaran dengan model ini membutuhkan waktu yang relatif lebih lama, terutama pada tahap diskusi kelompok dan presentasi, sehingga kurang efektif jika tidak didukung oleh manajemen waktu yang baik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, model *Generative Learning* memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri secara aktif. Penerapan model ini terbukti mampu menstimulasi keterlibatan intelektual siswa terhadap materi sejarah yang bersifat konseptual dan reflektif. Siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga dilatih untuk memahami nilai dan makna sejarah dalam konteks kehidupan masa kini. Secara empiris, peningkatan yang terjadi tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada keterampilan sosial, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Mereka menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan mampu menyampaikan gagasan secara sistematis di depan kelas. Pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui diskusi dan studi kasus telah memberikan ruang partisipasi yang luas, yang jarang ditemui dalam pembelajaran sejarah secara konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian ini, model *Generative Learning* memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga mendorong pengembangan sikap ilmiah dan kemampuan berpikir kritis.

PENUTUP

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan, pelaksanaan, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Generative Learning* pada mata pelajaran Sejarah materi *Perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia* di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang. Berdasarkan hasil analisis dan temuan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik, meskipun masih terdapat beberapa hambatan dalam proses pelaksanaannya.

Pertama, terkait dengan perancangan model *Generative Learning*, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis studi kasus. Modul ajar dirancang berdasarkan sintaks *Generative Learning* yang meliputi empat tahap: eksplorasi, pemfokusan, tantangan, dan penerapan. LKPD dikembangkan dengan pendekatan studi kasus terhadap praktik kebudayaan lokal seperti *balimau* dan penggunaan *kemenyan*, yang dihubungkan dengan pengaruh budaya Hindu-Buddha. Perencanaan ini memungkinkan guru mengarahkan proses pembelajaran secara sistematis dan kontekstual. Materi yang diajarkan tidak hanya dipahami secara tekstual oleh siswa, tetapi juga dikaitkan dengan realitas yang mereka temui di lingkungan sekitar, sehingga lebih bermakna secara personal dan sosial.

Kedua, dari aspek pelaksanaan model pembelajaran *Generative Learning*, proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang aktif dan kolaboratif. Siswa terlibat secara langsung dalam diskusi kelompok, bertukar gagasan, dan mempresentasikan pemikiran mereka di depan kelas. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan mengedepankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik mampu menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan awal mereka, serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam menyikapi kasus kebudayaan yang dikaji. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh kelompok siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah 80. Hal ini menunjukkan bahwa model *Generative Learning* efektif dalam membantu siswa memahami materi secara mendalam.

Ketiga, berkaitan dengan masalah yang dihadapi selama pelaksanaan model, terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan pengetahuan awal siswa mengenai konsep kebudayaan Hindu-Buddha, yang membuat sebagian dari mereka kesulitan dalam membedakan unsur budaya Hindu-Buddha dengan budaya Islam. Selain itu, peneliti juga menghadapi tantangan dalam menyusun studi kasus yang sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa. Manajemen waktu menjadi kendala tambahan, karena model ini membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang untuk proses diskusi dan presentasi kelompok. Secara keseluruhan, model pembelajaran *Generative Learning* terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang aktif, partisipatif, dan bermakna. Model ini mendorong siswa untuk tidak hanya memahami materi, tetapi juga berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Temuan penelitian ini sejalan dengan prinsip-prinsip teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Dengan demikian, model *Generative Learning* layak untuk terus dikembangkan dan diterapkan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S. (2022). *164 Model Pembelajaran*. Pusat Penerbit LPPM.
Andi Setiawan, M. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Chairunisa, E. D., & Ngationo, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu (sejarah) kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(1), 1–10.
- Ekawati, M. (2019). Teori belajar menurut aliran psikologi kognitif serta implikasinya dalam proses belajar dan pembelajaran. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 391960.
- Fauziah, N. (n.d.). *Penerapan model pembelajaran generatif (Generative Learning) disertai media pictorial riddle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun 2015*
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (Vol. 4, Issue 1).
- Pangestu, R. D., Zain, S. S., & Siska, Y. (n.d.). *Penerapan model pembelajaran generatif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah pada materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Gedong Tataan tahun pelajaran 2021/2022*.
- Pranata, A. (2013). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPA siswa pada konsep cahaya* [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].
- Rachmayani, A. N. (2023). Metode penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 45–60.
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (6th ed.). Pearson Education.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(2), 79–88.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.
- Syah, M. E., & Pertiwi, D. S. (2024). *Psikologi Belajar*. Feniks Muda Sejahtera.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215.