

Implementasi Model Generative Learning menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII

Lusi Hardiyani¹, *Yoyo Zakariya²

^{1,2}STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

E-mail: yoyo_tik@upmk.ac.id

Article History: Submission: 2024-06-27 || Accepted: 2024-10-15 || Published: 2024-12-10

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-06-27 || Diterima: 2024-10-15 || Dipublikasi: 2024-12-10

Abstract

This research aims to improve student learning outcomes in informatics subjects through the application of the generative learning model with Wordwall media and to measure student responses to this application. Uses of Wordwall include programming concept quizzes, matching games, and programming simulations. This research uses quantitative methods with a one group pretest-posttest pre-experimental design. Data collection was carried out through tests (pretest-posttest) and questionnaires. The t test results showed a significant increase in student learning outcomes with an average posttest score of 80.00 compared to the pretest of 67.50 (difference of 12.50). The Tcount value is 9.442 > Ttable 2.060 with a significance of 0.000, indicating a significant difference between conventional and generative learning methods. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall significantly improves student learning outcomes in informatics subjects.

Keywords: Learning model; Generative Learning; Wordwall.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran informatika melalui penerapan model pembelajaran generative learning dengan media Wordwall serta untuk mengukur respons siswa terhadap penerapan tersebut. Penggunaan Wordwall meliputi kuis konsep pemrograman, permainan pencocokan, dan simulasi pemrograman. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimen one group pretest-posttest. Pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest-posttest) dan angket. Hasil uji t menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa dengan rata-rata skor posttest sebesar 80,00 dibandingkan pretest sebesar 67,50 (selisih 12,50). Nilai Thitung 9,442 > Ttabel 2,060 dengan signifikansi 0,000, menunjukkan perbedaan signifikan antara metode konvensional dan generative learning. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika.

Kata kunci: Model Pembelajaran; Generative Learning; Wordwall.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang berakibat terjadinya perubahan pada diri pribadinya. Prinsip ini mengandung arti bahwa yang harus diutamakan adalah kegiatan belajar peserta didik dan bukannya sesuatu yang diberikan kepada peserta didik. Pembelajaran informatika yang biasanya menggunakan metode ceramah yang sering membuat peserta didik bosan dan kehilangan daya tariknya terhadap pembelajaran. Penjelasan dengan kata-kata akan menghabiskan banyak waktu, pemahaman peserta didik pun akan didapatkan hanya dari penyampaian dari seorang pendidiknya saja, peserta didik akan sulit mengembangkan dirinya bahkan sulit memahami apa yang di sampaikan atau diajarkan. Peserta didik akan cenderung diam di dalam kelas hanya memperhatikan seorang pendidiknya tanpa berusaha untuk aktif berpendapat atau menyampaikan apa yang sudah dia ketahuai atau pahami sebelumnya. Suasana kelas pun akan cenderung membosankan sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa nantinya.

Upaya yang harus dilakukan agar peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran diantaranya diperlukan suatu media yang dapat menciptakan interaksi dalam kelas dan peserta dapat mengetahui dan memahami pembelajaran itu sendiri. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif harus didukung oleh tersedianya sumber belajar, suasana pembelajaran yang dapat membantu belajar peserta didik. Oleh karena itu model pembelajaran yang diterapkan saat ini harus diubah ke model pembelajaran yang efektif seperti model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa, model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk dapat membuat keputusan dan membuat kerangka kerja, serta pemecahan masalah yang kompleks dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran generatif (*generative learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pengintegrasian atau menyatukan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama yang sudah dimiliki oleh siswa sehingga diharapkan terjadi proses adaptasi saat menghadapi stimulus baru yang diterima. suatu model pembelajaran konstruktivisme yang lebih menekankan pada siswa, dimana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, dan peran guru hanya sebagai fasilitator dan mediator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah lanskap dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Keterampilan informatika kini menjadi salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan. Namun, pembelajaran informatika di banyak sekolah masih didominasi oleh metode ceramah yang cenderung pasif dan kurang menarik. Padahal, pembelajaran informatika seharusnya mampu membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Metode ceramah yang monoton seringkali membuat siswa merasa bosan dan kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang abstrak. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika cenderung menurun. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengubah paradigma pembelajaran informatika menjadi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa."

Saat ini, keterampilan informatika menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh generasi muda agar mampu beradaptasi dengan tuntutan zaman. Di era digital, kemampuan dalam menggunakan, memahami, dan mengembangkan teknologi menjadi salah satu syarat utama untuk bersaing di dunia global. Oleh karena itu, pembelajaran informatika di sekolah seharusnya dapat membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dan memadai untuk menghadapi perubahan tersebut. Namun, kenyataannya di banyak sekolah, pembelajaran informatika masih didominasi oleh metode ceramah yang pasif dan kurang interaktif. Pendekatan ini cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk memahami konsep-konsep informatika yang seringkali bersifat abstrak. Keterbatasan dalam metode penyampaian materi menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan konteks nyata dalam kehidupan mereka. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika menurun, dan hasil belajar yang dicapai tidak maksimal.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran generatif menggunakan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 2 Mandirancan pada materi pemrograman dasar. Dengan membandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model generative learning dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai keunggulan model pembelajaran generatif. Selain itu, penelitian ini juga akan mengukur perubahan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika serta kemampuan mereka dalam menganalisis masalah dan merancang solusi dalam konteks pemrograman.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian pre-eksperimen *one group pretest-posttest*. Peneliti meneliti model *generative learning* menggunakan wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mandirancan. Data yang diambil adalah mengenai hasil belajar menggunakan model pembelajaran. Sumber data yang diambil yaitu proses pembelajaran, pemberian soal dan angket yang dilakukan oleh siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan pemberian soal dan angket. Teknik analisis data Teknik analisis data dalam penelitian ini kuantitatif menggunakan statistik. Statistik

yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini yaitu statistik inferensial. Statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya digeneralisasikan (diinferensialkan) untuk populasi dimana sampel diambil. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah Uji Normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik inferensial kolmogorov smirnov dengan menggunakan SPSS 26 for windows dengan kriteria jika nilai signifikansi $p > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, namun jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji statistik inferensial (t-test) paired samples test bertujuan untuk menguji sample yang berpasangan (pasangan *pretest* dan *posttest*) dengan menggunakan program SPSS 26 for windows dengan kriteria pengujian, hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$. Sebaliknya H_1 ditolak apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$. Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar satu sama dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05.

Peneliti juga melakukan uji validitas dan uji reliabilitas, uji reliabilitas ini alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu angket/kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII G yang berjumlah 28 orang terdiri dari 16 laki-laki dan 12 perempuan. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan observasi ke sekolah dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran informatika yaitu bapak Iwan Herawandi, S.Kom terkait metode apa yang dipakai dalam pembelajaran dikelas, bagaimana situasi atau kondisi saat pembelajaran dikelas dan berdiskusi terkait model pembelajaran *generative learning* menggunakan media wordwall yang akan digunakan pada penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika terutama pada materi sistem komputer. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan memberikan lembar soal *pretest* dan *posttest* tentang materi sistem komputer dan pemberian angket *pretest* mengenai metode pembelajaran konvensional sebelum diberikan perlakuan dan angket *posttest* mengenai model *generative learning* menggunakan wordwall setelah diberikan perlakuan. Melalui analisis statistik diharapkan dapat menyediakan data-data yang dapat dipertanggungjawabkan untuk menarik kesimpulan yang benar dan mengambil keputusan yang baik terhadap hasil penelitian. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 2 Mandirancan yang beralamat di Jl. Raya Desa Pakembangan No.227.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Generative Learning* Menggunakan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII SMP Negeri 2 Mandirancan” yang telah dilakukan. Jumlah Responden dalam penelitian ini sebanyak 28 terdiri dari 16 laki-laki 12 perempuan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dengan memberikan pre-test (sebelum diberikan perlakuan) dan post-test (sesudah diberikan perlakuan) kepada peserta didik dengan memakai model *generative learning* menggunakan wordwall berdasarkan hasil Uji t diperoleh nilai dari hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui tabel 1 dan tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *pretest* dan *posttest*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pretest	67.50	28	11.746	2.220
	Hasil Posttest	80.00	28	12.766	2.412

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis *pretest* dan *posttest*

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Pretest - Hasil Posttest	-12.500	7.005	1.324	-15.216	-9.784	-9.442	27	.000

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) diketahui rata-rata kenaikan hasil *posttest* sebesar 80,00 sedangkan kenaikan nilai *pretest* sebesar 67,50 sehingga di ketahui kenaikan skor hasil belajar *posttest* lebih besar 12,500 lebih besar dibandingkan dengan *pretest*. Diketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 9,442 dengan signifikasi 0,000. Nilai T_{tabel} adalah 2,060. Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($9,442 > 2,060$) dan nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ($p=0,000 > 0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai *Pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *generative learning* menggunakan wordwall dari pada pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional pada materi sistem komputer mata pelajaran informatika kelas VIII G SMPN 2 Mandirancan.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *pretest* dan *posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	.191	28	.010	.932	28	.068
Hasil Posttest	.179	28	.023	.933	28	.072

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas Tabel 3 menunjukan bahwa hasil uji normalitas pada soal *pretest* yang diberikan kepada siswa kelas VIII G memperoleh nilai Sig = 0,010 untuk soal/tes awal (*pretest*). Maka dapat disimpulkan bahwa nilai Sig 0,010 > 0,05 dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada soal *posttest* yang diberikan kepada kelas VIII G diperoleh nilai Sig = 0,023 untuk soal/tes akhir (*posttest*). Berdasarkan nilai yang diperoleh Sig 0,023 > 0,05 dinyatakan berdistribusi normal.

B. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini menunjukan bahwa penerapan model *generative learning* menggunakan wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas VIII SMP Negeri 2 Mandirancan. Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest*, terlihat peningkatan yang signifikan pada nilai *pretest* 67.50 sedangkan nilai *posttest* memperoleh hasil 80,00 dengan selisih peningkatan 12,500 lebih besar dibandingkan dengan *pretest*. uji normalitas menunjukan bahwa data *pretest* dan *posttest* di nyatakan berdistribusi normal, memenuhi syarat untuk melakukan uji paired sample t-test. Diketahui nilai T_{hitung} sebesar 9,442 dengan signifikasi 0,000. Nilai T_{tabel} adalah 2,060. Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($9,442 > 2,060$) dan nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ($p=0,000 > 0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai *Pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *generative learning* menggunakan wordwall. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Analisis kualitatif terhadap tanggapan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik pada pembelajaran informatika setelah penerapan model *generative learning*. Mereka juga menyatakan bahwa aktivitas interaktif pada Wordwall membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik. Namun, beberapa siswa menyebutkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang terlalu kompleks. Temuan ini menunjukkan pentingnya untuk menyesuaikan tingkat kesulitan tugas dengan kemampuan siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian “Penerapan Model *Generative Learning* Menggunakan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam mata pelajaran informatika Kelas VIII SMP Negeri 2 Mandirancan” Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode konvensional dengan hasil belajar dengan model *generative learning* menggunakan di mata pelajaran informatika pada materi sistem komputer kelas VIII di SMPN 2 Mandirancan, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t di peroleh bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($9,442 > 2,060$) dan nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ($p=0,000 > 0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai *Pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Aktifitas belajar siswa yang diajarkan dengan model *generative learning* menggunakan wordwall lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya yakni metode konvensional atau hanya menggunakan buku paket dan terfokus hanya kepada penyampaian guru saja. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase rata-rata dari *Pretest* dan *posttest* dari kelas VIII G, hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) diketahui rata-rata kenaikan hasil *posttest* sebesar 80,00 sedangkan kenaikan nilai *pretest* sebesar 67,50 sehingga diketahui kenaikan skor hasil belajar *posttest* lebih besar 12,500 lebih besar dibandingkan dengan *Pretest*.

B. Saran

Setelah dilakukannya penelitian di sekolah SMPN 2 Mandirancan peneliti memiliki beberapa masukan dalam penerapan model *generative learning* menggunakan wordwall yakni, seluruh guru dapat menerapkan model *generative learning* menggunakan wordwall ini dalam proses pembelajaran dikelas. Penggunaan model ini tidak hanya membantu siswa memahami pembelajaran tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar. Selain itu penggunaan model dan media ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mereka lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Setiap model pembelajaran ataupun media yang dipakai memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Oleh karena itu seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat membawa dampak yang positif yang besar terhadap pemahaman dan prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriani, M. F., & Yusliani, E. (2020). Meta analisis pengaruh penerapan model pembelajaran generatif terhadap hasil belajar ipa dan fisika peserta didik. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 81–88.
- Aliah, A., Salwah, & Ekawati, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Generatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Siswa Kelas Vii SMP. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 40–49. <https://ejournal.my.id/proximal/article/view/485>
- Baunsele, A. B., Wora, T. W., Sooi, A. G., & Nitsae, M. (2023). Pemanfaatan Media Gambar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 143–150. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.295>
- Dianti, A., Rusdi, & Yensy, N. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran* ..., 4(1), 9–16. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/JPPMS/article/view/7959>
- Fajri, B. L., & Ria Wantika, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo. *Journal of Mathematics Education and Science*, 5(2), 117–120. <https://doi.org/10.32665/james.v5i2.505>
- Harum, C. L., Syukri, M., Yusrizal, Y., & Nurmaliah, C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbasis PhET Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa

- pada Materi Gelombang. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 164–174. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.15776>
- Imansyah, M. N. (2022). Efektivitas Buku Ajar Sistem Operasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 137–145. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.100>
- Khusnul Khotimah, D. K. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Lingkaran. *KPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), 211–218.
- Lestari, S., Andinasari, A., & Retta, A. M. (2020). Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 3(1), 44. <https://doi.org/10.30738/indomath.v3i1.6356>
- Sadewi, K. I. A., Ardana, I. K., & Wiyasa, I. K. N. (2020). Model pembelajaran generatif berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 203–211
- M.Amin, M. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA melalui Model Pembelajaran Picture And Picture. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 72–79. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.120>
- Maryanti, I., & Faisal Yusa. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Learning Terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika Di SMP Muhammadiyah 05A Medan T.P 2020/2021. *Jurnal SOMASI (Sosial Humaniora Komunikasi)*, 2(1), 87–91. <https://doi.org/10.53695/js.v3i2.875>
- Ningsi, G. P., Pantaleon, K. V., Men, F. E., Gunur, B., Jundu, R., & Izzah, I. (2023). Model Pembelajaran Generatif dalam Setting Team Accelerated Instruction (TAI) Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2338–2348. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2594>
- Suprianto, Agus ismail, A. M. I. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran generatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli*. 3, 11–18.
- Jusniani, N., & Nurmasidah, L. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 12–19. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i2.1404>
- N.Y Fiki Ahmad, Kholifah Nur Siti, & Agnavia Nuzul Desi. (2021). Study Literatur Penerapan Model Generative Learning. *JPIK : Jurnal Pendidikan IPA Dan Keilmuan*, 1(1), 28–35.
- Noor, T., Azizah, A., Arifin, S., Puspitasari, I., Surabaya, U. M., Universitas, D., & Surabaya, M. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa*. 6(Nurkholis 2013), 3168–3175.
- Nurjanah, N., Kusuma, J. W., & Nur, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas Viii Di Mts Nur Et-Taqwa Cikande. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(2), 446–452. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i2.178>
- A Zebar, Sari Ramadhani, & Dara Aisyah. (2024). Analysis of the Implementation of the Generative Learning Model on the Achievement of Class X SMA Budisatrya Medan. *Outline Journal of Education*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.61730/oje.v3i1.190>

- Nurdiyanto, T., Rafida, I., & Zulkardi, Z. (2019). Penerapan Model Generative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Limit Kelas Xi Mipa 1 Sma Negeri 2 Palembang. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–54. <https://doi.org/10.36706/jls.v1i1.9568>.
- The, I., To, A., Exposition, I., Structures, T., Generative, T., Models, L., Class, I. N., Students, I. X., & Smp, O. F. (2022). *TEKS EKSPOSISI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (GENERATIVE LEARNING) PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 3 LINTANG KANAN*. 2(2), 109–125.
- Muhammad, A. S., Tyas, H. S., Puspitasari, C., Faradina, J., & Sumardjono. (2021). Binaan Pascasarjana Unpas Universitas Pasundan Bandung. *Jurnal Sosiohumaniora Kodepena: Information Center for Indonesian Social Sciences*, 2(NOVEMBER), 223–240.
- Dianti, A., Yensy, N. A., & Rusdi, R. (2021). Improvement of student mathematics learning outcome on polyhedra topic by applying generative learning model in the class. *Journal of Physics: Conference Series*, 1731(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1731/1/012045>