

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *INKUIRI* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 6 KOTA JAMBI**

ARTIKEL ILMIAH

**OLEH
WILLDAN DEFYANGGA
A1A114007**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JULI 2018**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *INKUIRI* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 6 KOTA JAMBI**

Oleh: Willdan Defryangga¹, Farida Kohar², Siti Syuhada³

1 Mahasiswa Ekonomi PIPS FKIP Universitas Jambi
2 Dosen Ekonomi PIPS FKIP Universitas Jambi
3 Dosen Ekonomi PIPS FKIP Universitas Jambi

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan dan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jambi

Email: wilddandefryangga@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Inkuiri* ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan populasi seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 6 Kota Jambi tahun pelajaran 2017/2018 dan sampel penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh dengan memberikan tes esai kepada siswa yang sebelumnya diberi perlakuan terlebih dahulu menggunakan model pembelajaran *Inkuiri* dan Konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa model pembelajaran *Inkuiri* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas XI pada materi Kerja Sama Ekonomi Internasional, diperoleh nilai rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas *Inkuiri* adalah 79.30 dan kelas konvensional adalah 63.82. ini berarti bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Inkuiri* lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas konvensional. Hasil uji hipotesis diperoleh thitung (7.70) sedangkan ttabel (1.99). Hal ini menunjukkan berarti thitung (7.70) > ttabel (1.99) sehingga H_a diterima, dan H_0 ditolak. Dengan kata lain terdapat perbedaan terhadap hasil post test antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Dan dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar kelas eksperimen lebih efektif dibanding kelas kontrol dengan indikasi rata-rata lebih tinggi.

Kata kunci: : Efektivitas, *Inkuiri*, Berpikir Kreatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Oleh karena itu, melalui pendidikan diharapkan negara dapat maju dan berkembang sesuai dengan kemajuan dan tuntutan zaman seperti pada saat sekarang ini. Disamping itu pendidikan juga dituntut maju dan berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Hal ini sejalan dengan pendapat Jamaris (2013:2) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu yang selalu mendapat perhatian oleh seluruh bangsa dan Negara di dunia. Hal ini disebabkan karena maju atau mundurnya suatu bangsa dan negaranya dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia yang menjadi tulang punggung Negara tersebut.

Untuk menepatkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka sangat diperlukan suatu proses pembelajaran untuk pengembangan ilmu pengetahuan melalui komunikasi dalam aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila komponen-komponen dalam pembelajaran itu sendiri lengkap seperti adanya guru sebagai pendidik, siswa sebagai peserta didik. Tentu dalam proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan pendidik tetapi tentu memerlukan media penunjang yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Pembelajaran yang baik sudah seharusnya bukan hanya sekedar transfer pengetahuan tetapi juga memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam berfikir selama proses pembelajaran. Guru melaksanakan proses pembelajaran umumnya hanya terfokus pada bagaimana suatu materi tuntas disampaikan kepada siswanya tanpa memikirkan bagaimana cara siswa belajar dan mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya. Di dalam proses pembelajaran siswa juga dituntut untuk dapat berpikir kreatif karena menurut Thomas, Thorne and Small dari *center for development and learning*

(dalam Nurlela, 2015:11) menyatakan bahwa berpikir kreatif meliputi mengkreasikan, menemukan, mendesain, berimajinasi, mengajukan menduga, menciptakan, dan menghasilkan sesuatu.

. Membentuk ide-ide yang kreatif berarti muncul dengan sesuatu yang tidak biasa, baru, atau memunculkan solusi atas suatu masalah. Berkaitan dengan hal tersebut, kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif dapat ditunjukkan melalui beberapa indikator, misalnya mampu mengusulkan ide baru, mengajukan pertanyaan, berani bereksperimen, dan merencanakan strategi. Berdasarkan hal itu siswa lebih dapat berkembang karena tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru tetapi juga ikut handil berpikir kreatif. Sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berani untuk bereksperimen agar proses pembelajaran tidak menjadi membosankan.

Berpikir kreatif adalah aktivitas mental untuk mengembangkan atau menemukan ide-ide asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan konsep, dan menekankan pada aspek berpikir intuitif dan rasional. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka kecakapan berpikir kreatif ini sangat penting diajarkan di sekolah (Mufiannoor, 2016: 953).

Zimmerer (dalam Nurlela, 2015:2) mengemukakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan agar kompetensi sumber daya manusia kita tidak kalah dengan bangsa lain.

Sebagaimana diketahui, dasar-dasar berpikir selama ini pada umumnya tidak dikuasai dengan baik oleh peserta didik. Hal itu dikarenakan uru sangat kurang mengajarkannya. Salah satu mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, dimana siswa dituntut untuk mampu menalar masalah-masalah yang

ada adalah mata pelajaran ekonomi. Dimana dalam mata pelajaran ekonomi siswa dituntut untuk mampu menalar masalah-masalah ekonomi yang ada di sekitar siswa maka dari itu siswa harus dapat berfikir secara kreatif untuk memecahkan permasalahan yang ada tersebut. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat atau dinilai dari hasil belajar atau nilai-nilai siswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara saya dengan guru di SMA Negeri 6 Kota Jambi tahun pelajaran 2017/2018 kelas XI IPS diperoleh data yang menunjukkan masih banyak siswa yang sulit menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban ketika guru memberikan sebuah kasus atau pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran ekonomi. Metode yang digunakan siswa dalam menyelesaikan masalah tidak bervariasi (divergen), siswa masih menggunakan cara yang pasif dalam memberikan jawaban atas suatu permasalahan yang diberikan, siswa tidak mencoba menciptakan karya seni yang kreatif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan persepsi atau konsep pembelajaran mudah ditangkap oleh siswa. Dalam berpikir kreatif, proses dasar berpikir digunakan untuk penemuan hal-hal baru, karya seni serta gagasan yang konstruktif yang berkaitan dengan suatu konsep ekonomi Guru juga mengalami kesulitan dalam menangani siswa berkemampuan rendah agar dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan termotivasi dalam pembelajaran. Selain itu, ada beberapa siswa yang belum berani mengusulkan ide atau gagasan pada saat pembelajaran, sehingga tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa itu sendiri.

Untuk mengantisipasi agar pembelajaran ekonomi ini tidak membuat jenuh dan membosankan bagi siswa, maka diharapkan guru mampu menciptakan kondisi belajar yang dapat menghasilkan

tujuan pembelajaran yang berkualitas dan berbobot. Berdasarkan hal itu maka dibutuhkan model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak menganggap Ekonomi sebagai pelajaran yang sulit.

Salah satu upaya untuk menciptakan kondisi belajar yang berkualitas tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran inquiry. Melalui model pembelajaran inquiry, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif, terutama dalam mempelajari pelajaran ekonomi, yang salah satunya menuntut siswa untuk kritis dan kreatif terhadap sumber dalam mengungkapkan fakta yang benar (Susanto, 2014: 155).

Model pembelajaran inkuri adalah model yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. inkuiri menempatkan peserta didik sebagai sunjek belajar yang aktif (Mulyasa, dalam Aqib, 2016: 83). Latihan penemuan (inkuiri) didesain untuk membimbing peserta didik secara langsung ke dalam proses ilmiah melalui latihan yang menekankan proses ilmiah dalam suatu periode waktu yang pendek. Latihan penemuan dapat meningkatkan produktivitas berpikir kreatif anak serta keterampilan dalam pemerolehan dan kemampuan analisis informasi (Aqib, 2016: 85).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Kota Jambi”**

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Berpikir Kreatif

2.1.1 Berpikir Kreatif

Danarjati (2014: 19) menyatakan bahwa pikiran adalah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk mempersentasikan dunia sebagai model dan memberikan

perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan. Kata yang merujuk pada konsep dan proses yang sama diantaranya kognisi, pemahaman, kesadaran, gagasan, dan imajinasi. Berpikir melibatkan menipulasi otak terhadap informasi, seperti saat kita membentuk konsep, terlibat dalam pemecahan masalah, melakukan penalaran, dan membuat keputusan. Berpikir adalah fungsi kognitif tingkat tinggi dan analisis proses berpikir menjadi bagian dari psikologi kognitif. Pikiran dapat mencapur, mencocokkan, menggabungkan, menukar dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi dan pengalaman. Proses ini disebut penalaran. logika adalah ilmu tentang penalaran. Kesadaran akan proses penalaran ini adalah jalan masuk kedalam kesadaran (Danarjati, 2014: 20).

2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif yang disarikan dari Thomas, Thorne and Small dari *center for development and learning*, 2008 (dalam Nurlela, 2015:11) menyatakan bahwa berpikir kreatif meliputi mengkreasikan, menemukan, mendesain, berimajinasi, mengajukan menduga, menciptakan, dan menghasilkan sesuatu. Membentuk ide-ide yang kreatif berarti muncul dengan sesuatu yang tidak biasa, baru, atau memunculkan solusi atas suatu masalah. Berkaitan dengan hal tersebut, kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif dapat ditunjukkan melalui beberapa indikator, misalnya mampu mengusulkan ide baru, mengajukan pertanyaan, berani bereksperimen, dan merencanakan strategi.

Pendapat lain tentang kemampuan berpikir adalah apa yang dikemukakan oleh Johnson (dalam Nurlela, 2015:10). Secara umum, terdapat beberapa aspek yang menunjukkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimiliki oleh seseorang yaitu kemampuan berpikir kritis, berpikir

kreatif serta memecahkan masalah. Johnson (dalam Nurlela, 2015:10) mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah sebuah proses terorganisasi yang memungkinkan peserta didik mengevaluasi bukti, asumsi, logika, dan bahasa yang mendasari pemikiran orang lain.

Berpikir kritis dan kreatif digunakan dalam upaya memecahkan masalah (*problem solving*). Pemecahan masalah yaitu menggunakan (*mentransper*) pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada untuk menjawab pertanyaan yang belum terjawab atau situasi yang sulit Ormrod (dalam Nurlela, 2015:12). Kemampuan memecahkan masalah merupakan sesuatu yang sangat penting karena masalah selalu ada dalam kehidupan manusia termasuk anak-anak yang masih menjalani pendidikan formal di sekolah. Peserta didik dapat menemukan masalah dalam aktivitas pembelajaran di sekolah, misalnya masalah dalam menentukan tema karangan, menemukan penyelesaian soal matematika, atau menemukan bahan untuk kegiatan praktikum. Kemampuan untuk memecahkan masalah yang dimiliki seseorang dapat ditunjukkan melalui beberapa indikator, misalnya mampu mengidentifikasi masalah, memiliki rasa ingin tahu, bekerja secara teliti, dan mampu mengevaluasi keputusan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi baik itu kemampuan berpikir kritis, kreatif serta kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh seseorang, tidak dapat dimiliki secara langsung melainkan diperoleh melalui latihan. Oleh karena kemampuan ini sangat penting, seharusnya kemampuan ini dilatihkan dalam semua pembelajaran di kelas. Selain menjadi divergen, individu kreatif kerap digambarkan sebagai orang-orang yang memiliki karakteristik berikut (Perkins dalam King, 2010: 22) :

1. Berpikir secara fleksibel dan suka bermain dengan pikiran: orang-orang yang berpikir secara kreatif selalu fleksibel dan bermain dengan beragam masalah, dan sifat ini

memunculkan suatu hal yang bertentangan, walau kreativitas membutuhkan kerja keras, namun kerja tersebut akan berjalan lancar bila dinggap sesuatu yang ringan.

2. Motivasi Internal: orang-orang kreatif sering kali dimotivasi oleh kepuasan dalam mencapai sesuatu
3. Keinginan untuk menghadapi resiko: orang-orang kreatif membuat lebih banyak kesalahan dibandingkan mereka yang kurang kreatif. Para pemikir kreatif belajar untuk menghadapi ketidakberhasilan dalam proyek dan melihat kegagalan sebagai kesempatan belajar.
4. Penilaian objektif dari suatu kerja : terlepas dari stereotif mengenai orang kreatif yang kerap dianggap eksentrik dan sangat objektif, kebanyakan pemikir kreatif berusaha untuk mengevaluasi kerja mereka secara objektif.

2.1.3 Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Menurut Filsaime (dalam Nurlela, 2015:3) berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Kelancaran (Fluency)
2. Keluwesan (Flexibility)
3. Keaslian atau Originalitas (originality)
4. Elaborasi (Elaboration)

Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada dibuku atau berbeda dari pendapat orang lain. Dan Elaborasi adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah

detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.

Johnson (dalam Nurlela, 2015 :4) mengemukakan berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih (*fluency*) dan fleksibel.

Sedangkan Evans (dalam Nurlela, 2015: 4) menambahkan komponen berpikir kreatif lain yaitu *problem sensitivity* yang merupakan kemampuan mengenal adanya suatu masalah atau mengabaikan fakta yang kurang sesuai (*misleading fact*) , dan *originality* yaitu kemampuan membangun ide secara tidak umum. Starko dan Fisher (dalam Nurlela, 2015: 4) menambahkan pula komponen lain, perincian (*elaboration*) yang menambah ide agar lebih jelas. Dari berbagai pandangan diatas pada dasarnya semua pendapat sejalan atau sama saja. Pada intinya, ciri atau komponen berpikir kreatif meliputi *sensitivity, fluency, flexibility, elaboration dan originality*.

Berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih (*fluency*) dan Fleksibel (*flexibility*).

2.2 Model Pembelajaran Inkuiri

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Harjanto (2008: 51) didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Senada dengan definisi ini, Murtadlo (2011: 34) menjelaskan bahwa model pembelajaran di sini dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik di kelas. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian

kompetensi peserta didik dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Aqib, 2016: 2).

Menurut Aqib (2016: 2) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, model pembelajaran cenderung perspektif, yang relative sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. Model pembelajaran sangat diperlukan untuk memandu proses belajar secara efektif. Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang memiliki landasan teoritik yang humanistic, lentur, adaptif, berorientasi kekinian, memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, mudah dilakukan, dapat mencapai tujuan, dan hasil belajar secara optimal. Model pembelajaran yang termasuk kriteria tersebut, antara lain: model pembelajaran langsung, *cooperative*, *problem solving*, *problem based instruction*, dan perubahan konseptual. Model sangat penting peranannya dalam pembelajaran karena melalui pemilihan model yang tepat dapat mengarahkan pendidik pada kualitas pembelajaran efektif.

Suatu model akan mempunyai ciri-ciri tertentu dilihat dari faktor-faktor yang melengkapinya. Ciri-ciri model pembelajaran di Amerika Serikat yang dipelopori oleh Marc Belt (dalam Aqib, 2016: 3), antara lain sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Memiliki perangkat bagian model yang terdiri atas:
 - a. Urutan langkah pembelajaran, yaitu tahap-tahap yang harus dilakukan oleh pendidik jika akan menggunakan model pembelajaran tertentu.

- b. Prinsip reaksi, yaitu pola perilaku pendidik dalam memberikan reaksi terhadap perilaku peserta didik dalam belajar.

- c. Sistem sosial, adalah pola hubungan pendidik, dengan peserta didik pada saat mempelajari materi pelajaran.

- d. Sistem pendukung adalah penunjang keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya media dan alat peraga.

- 5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran, baik dampak langsung dengan tercapainya tujuan pembelajaran maupun dampak tidak langsung dengan hasil belajar jangka panjang.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2016: 65), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Merujuk pemikiran Joyce (dalam Suprijono, 2016: 65), fungsi model adalah "*each model guides us as we design instruction to help student achieve various objectives*". Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

2.2.2 Model Pembelajaran Inkuiri

Susanto (2014: 160) menyatakan bahwa inkuiri (*inquiry*) berarti pertanyaan, pemeriksaan, atau penyelidikan. Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Pendekatan *inquiry* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Metode inkuiri adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang aktif (Mulyasa dalam Aqib, 2016:83).

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Kunandar (dalam Shoimin 2014: 85) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran di mana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Lebih lanjut, Wina (dalam Shoimin 2014:85) menyatakan bahwa strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

2.2.3 Ciri-ciri Pendekatan Model Pembelajaran Inkuiri

Susanto (2014: 163) menyatakan bahwa model pembelajaran *inquiry* ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Sangat memperhatikan proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis
2. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan berdasarkan tradisi keilmuan disiplin tertentu (walaupun perlu adanya penyederhanaan proses sehingga sesuai dengan kemampuan peserta didik).
3. Adanya proses pengolahan data dan pengujian hipotesis (yang merupakan suatu keharusan dalam *inquiry* dan bukan alternatif seperti pemecahan masalah).
4. Pembelajaran *inquiry* maupun pemecahan masalah mempunyai keunggulan yang sama yaitu kemampuan berpikir aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
5. Langkah yang dilakukan dalam *inquiry* terdiri atas : perumusan masalah, pengembangan hipotesis, pengumpulan data, pengolahan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan

Dahlan (dalam Susanto, 2014: 164) menyatakan bahwa ada tiga ciri pokok dalam pendekatan pembelajaran *inquiry*, yaitu (1) adanya aspek-aspek sosial dalam kelas yang dapat menumbuhkan terciptanya suasana diskusi kelas; (2) adanya penetapan hipotesis sebagai arah dalam pemecahan masalah; dan (3) menggunakan fakta sebagai pengujian hipotesis.

Menurut Sanjaya (dalam Susanto, 2014: 164) ada beberapa hal yang menjadi ciri utama dari pembelajaran *inquiry*, yaitu : 1) menekankan pada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan; 2) seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu yang dipertanyakan; 3) bertujuan untuk

mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini merupakan yang paling efektif dalam istilah penunjukkan hubungan sebab akibat. Desain ini melengkapi kelompok

kontrol maupun pengukuran perubahan, tetapi juga menambahkan suatu pretes untuk menilai perbedaan antara kedua kelompok sebelum studi dilakukan (Emzir, 2015: 98).

Penelitian ini akan dilaksanakan di semester genap pada tahun ajaran 2017/2018. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 6 Kota Jambi tepatnya dilaksanakan pada kelas XI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

4.1.1. Deskripsi Data *Pre Test* Kelas Ekperimen

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kemampuan awal berpikir kreatif siswa kelas eksperimen pada lampiran 25 dapat diuraikan sebagai berikut : skor maksimal = 80 ; skor minimal = 32 ; range = 48 ; banyak kelas = 6 ; panjang interval = 8 ; rata-rata nilai = 63.03 ; varians = 78.45 . Dengan demikian untuk melihat distribusi frekuensi data *pre test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Data *pre test* berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen

Kelas	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	32 – 39	1	2.3
2	40 – 47	2	4.7
3	48 – 56	4	9.3
4	57 – 64	15	34.9
5	65 – 72	17	39.5
6	73 – 80	4	9.3

4.1.2. Deskripsi Data *Pre Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kemampuan awal berpikir kreatif siswa kelas kontrol pada lampiran 26 dapat diuraikan sebagai berikut : skor maksimal = 78 ; skor minimal = 20 ; range = 58 ; banyak kelas = 6 ; panjang interval = 10 ; rata-rata nilai = 48.61 ; varians = 250.84. Dengan demikian untuk melihat distribusi frekuensi data *pre test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Data *pre test* berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol

Kelas	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	20 – 29	5	11
2	30 – 39	9	21
3	40 – 49	11	25
4	50 – 59	5	11
5	60 – 69	10	23
6	70 – 79	4	9

4.1.3. Deskripsi Data *Post Test* Kelas Ekperimen

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif siswa kelas eksperimen setelah digunakan model pembelajaran *Inkuiri* pada lampiran 27 dapat diuraikan sebagai berikut : skor maksimal = 94 ; skor minimal = 54 ; range = 40 ; banyak kelas = 6 ; panjang interval = 7 ; rata-rata nilai = 79.30 ; varians = 82.26. Dengan demikian untuk melihat distribusi frekuensi data *post test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Data *post test* berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen

Kelas	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	54 – 60	3	7
2	61 – 67	0	0
3	68 – 74	8	18.6
4	75 – 81	13	30.2
5	82 – 88	13	30.2
6	89 – 95	6	14
Jumlah		43	100

4.1.4. Deskripsi Data *Post Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif siswa kelas eksperimen setelah digunakan model pembelajaran konvensional pada lampiran 28 dapat diuraikan sebagai berikut : skor maksimal = 78 ; skor minimal = 50 ; range = 28 ; banyak kelas = 6 ; panjang interval = 5 ; rata-rata nilai = 63.82 ; varians = 79.18. Dengan demikian untuk melihat distribusi frekuensi data *post test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Data *post test* berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol

Kelas	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	50 – 54	9	20
2	55 – 59	7	16
3	60 – 64	9	20
4	65 – 69	4	10
5	70 – 74	8	18
6	75 – 79	7	16

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1. Uji Normalitas *Pre Test*

Uji normalitas data yang digunakan adalah uji Chi Kuadrat, dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas *Pre-Test*

No	Kelas	χ^2_{tabel}	χ^2_{hitung}
1	Eksperimen	58.12	13.07
2	Kontrol	59.30	6.31

Berdasarkan tabel di atas untuk kelas eksperimen diperoleh $\chi^2_{\text{hitung}} = 13.07$ dengan nilai dk 42 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari tabel kritis diperoleh $\chi^2_{\text{tabel}} = 58.12$. Dengan demikian $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ atau ($13.07 < 58.12$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95%. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh $\chi^2_{\text{hitung}} = 6.31$

dengan nilai dk 43 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari tabel kritis diperoleh $\chi^2_{\text{tabel}} = 59.30$. Dengan demikian $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ atau $(6.31 < 59.30)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95%. Untuk perhitungan dapat dilihat pada lampiran 25 dan lampiran 26.

4.2.2. Uji Normalitas *Post Test*

Uji normalitas data yang digunakan adalah uji Chi Kuadrat, dapat dilihat pada tabel 4.9 dibawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas *Pos-Test*

No	Kelas	χ^2_{tabel}	χ^2_{hitung}
1	Eksperimen	58.12	26.35
2	Kontrol	59.30	13.8

Berdasarkan tabel di atas untuk kelas eksperimen diperoleh $\chi^2_{\text{hitung}} = 26.35$ dengan nilai dk 39 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari tabel kritis diperoleh $\chi^2_{\text{tabel}} = 58.12$. Dengan demikian $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ atau $(26.35 < 58.12)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95%. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh $\chi^2_{\text{hitung}} = 13.8$ dengan nilai dk 46 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari tabel kritis diperoleh $\chi^2_{\text{tabel}} = 59.30$. Dengan demikian $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ atau $(13.8 < 59.30)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95%. Untuk perhitungan dapat dilihat pada lampiran 27 dan lampiran 28.

4.2.3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas sampel mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak. Uji yang dimaksud adalah uji *Hartley* dengan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Terima H_0 jika $F(\text{max})_{\text{hitung}} \leq F(\text{max})_{\text{tabel}}$, yang berarti varians dua populasi homogen

Tolak H_0 jika $F(\text{max})_{\text{hitung}} > F(\text{max})_{\text{tabel}}$, yang berarti varians dua populasi tidak homogen

Tabel 3.2 : Uji Homogenitas Data Sampel

Kelas	XI IPS 2	XI IPS 3	XI IPS 4
XI IPS 1	1.27	1.25	1.29
XI IPS 2		1.02	1.64
XI IPS 3			1.61
F Tabel	1.67	1.67	1.67

Dari uji homegenitas tersebut, diketahui bahwa anggota kelas-kelas yang ada adalah homogen. Dari perhitungan tersebut diketahui semua kelas memiliki data yang homogen yang terdiri dari 4 kelas (XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, dan XI IPS 4). Selanjutnya akan dipilih dua kelas sebagai sampel Berdasarkan kriteria pengujian yang digunaka, maka H_0 diterima. Jadi, data yang diperoleh, baik kelas ekperimen maupun kelas kontrol yang digunakan dalam penelitian memiliki varians yang homogen. Perhitungan selengkapnya pada lampiran 36

4.2.4. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan, apakah terdapat perbedaan antara rata-rata skor *post test* kelas eksperimen dengan rata-rata skor *post test* kelas kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis disajikan pada tabel 4.10 adapun perhitungan uji hipotesis hasil *post test* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 37.

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis

Keterangan	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	43	44
Nilai Rata-Rata	79.30	63.82
T_{hitung}	7.70	
T_{tabel}	1.99	
Kesimpulan	Berbeda	

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis seperti yang tertera di atas diperoleh t_{hitung} (7.70) > t_{tabel} (1.99). Maka H_a diterima, dengan demikian hipotesis H_o ditolak. Dengan kata lain kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran Inkuiri lebih tinggi daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di SMAN 6 Kota Jambi.

4.2.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh dua tipe model pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas XI semester 2 di SMAN 6 Kota Jambi. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Inkuiri* dan model pembelajaran konvensional.

Setelah siswa pada kedua kelas sampel mendapatkan materi yang sama dengan teknik pembelajaran yang berbeda selama 6 kali pertemuan, maka diberikan soal tes kemampuan berpikir kreatif. Tes kemampuan berpikir kreatif diberikan untuk mengetahui atau mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif dari seluruh siswa pada dua kelas sampel. Tes kemampuan berpikir kreatif diberikan dengan soal yang sama dan dalam waktu yang berdekatan

Setelah penelitian ini selesai dengan diadakannya *post-test* maka dari hasil *post-test* didapat rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (79.30) lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol (63.82). perbedaan hasil belajar ini disebabkan dari perlakuan yang diberikan. Dari hasil perhitungan post test diketahui bahwa nilai t_{hitung} (7.70) > t_{tabel} (1.99). Maka H_a diterima, dengan demikian hipotesis H_o ditolak. Artinya jika dilihat dari hasil belajar antara pembelajaran *Inkuiri* dengan pembelajaran konvensional, makadapat dikatakan pembelajaran *Inkuiri* mempunyai efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pada kelas konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan hasil yang sama. Hasil penelitian oleh Ade Yusman (2010) menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional. Penelitian oleh Yoni Sunaryo (2014) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik siswa yang pada pembelajarannya menerapkan model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dari peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik siswa yang pada pembelajarannya menerapkan model pembelajaran langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa model pembelajaran *Inkuiri* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada

kelas XI pada materi Kerja Sama Ekonomi Internasional. Hal ini secara rinci dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Diperoleh nilai rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa

kelas Inkuiri adalah 79.30 dan kelas konvensional adalah 63.82. ini berarti bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran Inkuiri lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas konvensional.

2. Hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} (7.70) sedangkan t_{tabel} (1.99). Hal ini menunjukkan berarti t_{hitung} (7.70) > t_{tabel} (1.99) sehingga H_a diterima, dan H_o ditolak. Dengan kata lain terdapat perbedaan terhadap hasil *post test* antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Dan dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar kelas eksperimen lebih efektif dibanding kelas kontrol dengan indikasi rata-rata lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Teks Book :

- Ali, Mohammad, dan Asrori, Muhammad. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amri, Sofan dan Ahmadi, Khoru Iif. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Anas, Zulfikri dan Supriyatna, Akhmad. 2014. *Hitam Putih Kurikulum 2013*. Jakarta: AMP Press
- Aqib, Zainal., dan Murtadlo, Ali. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran (Kreatif dan Inovatif)*. Bandung: Satu Nusa
- Arifi, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Danarjati, Prasetya dkk. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Emzir, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Irianto, Agus. 2015. *Statistik (Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya) Edisi Keempat*. Jakarta: Kencana
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia
- King, L. A. 2010. *Psikologi Umum, Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika
- Mufiannoor, Eddy., Hidayat, M. Thamrin, dan Soetjipto. *Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemahaman Konsep dengan Pembelajaran Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan*. Jurnal Vol 5 (2). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Nurlela, L dan Ismayati, E. 2015. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak
- Purwaningrum, Jayanti Putri. 2016. *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach*. Jurnal Vol 6 (2). Jawa Tengah: Universitas Muria Kudus
- Riduwan. 2014. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2015. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktek dan Penilaian)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Satiadarma, M. P & Wawuru, F. E. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Ober
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Sudaryono., Margono, Gaguk., Rahayu, Wardani. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. S., *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sunaryo, Yoni. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematik Siswa SMA di Kota Tasikmalaya*. Jurnal Vol 1 (2). Tasikmalaya: Universitas Terbuka
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Kencana
- Yusman, Ade. 2010. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa pada Pokok Bahasan Gerak*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta