

ABSTRAK

Afriend Yudisman, 2026. “Model Pembelajaran Kolaboratif Dan Inkuiri Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Self Efficacy Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMK Negeri 9 Bengkulu Utara.” Tesis, Program Studi Magister Pedagogi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing I. Dr. Tomi Hidayat, M.Pd dan Pembimbing II Dr. Risnanosanti, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa pada mata pelajaran PKn di SMKN 9 Bengkulu Utara. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengembangkan ide, berpikir kritis, serta kurang memiliki keyakinan terhadap kemampuan dirinya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 9 Bengkulu Utara tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 89 siswa dan seluruhnya dijadikan sampel penelitian menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir kreatif dan angket *self-efficacy*. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji *One Way ANOVA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa antara model pembelajaran kolaboratif, inkuiri, dan pembelajaran konvensional dengan nilai signifikansi sebesar $0,161 > 0,05$. Meskipun demikian, secara deskriptif model pembelajaran inkuiri memperoleh rata-rata lebih tinggi dibandingkan model kolaboratif. Selain itu, tidak terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa yang signifikan antara model pembelajaran kolaboratif, inkuiri, dan pembelajaran konvensional dengan nilai signifikansi sebesar $0,189 > 0,05$. Secara deskriptif, model pembelajaran kolaboratif menunjukkan rata-rata *self-efficacy* yang lebih tinggi dibandingkan model lainnya, namun perbedaannya belum signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kolaboratif, inkuiri, dan konvensional memberikan pengaruh yang relatif sama terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara.

Kata Kunci: model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, kemampuan berpikir kreatif, *self-efficacy*, PKn.

ABSTRACT

Afriend Yudisman. 2026. *Collaborative and Inquiry Learning Models for Enhancing Creative Thinking Skills and Self-Efficacy in Civic Education among Grade XI Students at SMK Negeri 9 Bengkulu Utara*. Master's Thesis, Master's Program in Pedagogy, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Bengkulu. Supervisor I: Dr. Tomi Hidayat, M.Pd.; Supervisor II: Dr. Risnanosanti, M.Pd.

This study was motivated by the low level of students' creative thinking skills and self-efficacy in Civic Education subjects at SMKN 9 Bengkulu Utara. Learning activities that are still teacher-centered cause students to be less active in developing ideas, thinking critically, and having confidence in their own abilities. Therefore, learning models that can facilitate students' active involvement are needed, one of which is collaborative and inquiry learning models. This study aimed to determine the differences in students' creative thinking skills and self-efficacy taught using collaborative learning models, inquiry learning models, and conventional learning methods in Civic Education subjects for grade XI students at SMKN 9 Bengkulu Utara. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The population consisted of all grade XI students of SMKN 9 Bengkulu Utara in the 2025/2026 academic year, totaling 89 students, all of whom were selected as research samples using the total sampling technique. Data were collected through creative thinking skill tests and self-efficacy questionnaires. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and One-Way ANOVA tests. The results showed that there was no significant difference in students' creative thinking skills among collaborative learning, inquiry learning, and conventional learning models, with a significance value of $0.161 > 0.05$. However, descriptively, the inquiry learning model obtained a higher average score compared to the collaborative learning model. In addition, there was no significant difference in students' self-efficacy among collaborative learning, inquiry learning, and conventional learning models, with a significance value of $0.189 > 0.05$. Descriptively, the collaborative learning model showed a higher average self-efficacy score compared to other models, although the difference was not statistically significant. Therefore, it can be concluded that collaborative, inquiry, and conventional learning models have relatively similar effects on students' creative thinking skills and self-efficacy in Civic Education subjects for grade XI students at SMKN 9 Bengkulu Utara.

Keywords: collaborative model, inquiry model, creative thinking ability, self-efficacy, Civics Education.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berpikir kreatif ialah suatu kompetensi yang mana pada dasarnya harus tercapai oleh siswa sebagaimana mestinya hal ini tergambar pada Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 pasal 3 yang mana diharap siswa mampu mengembangkan potensi agar menjadi individu yang kreatif sehingga mampu bersaing secara global dengan memiliki kemampuan dalam hal menciptakan ide baru yang diperoleh dari berpikir kreatif Supriyadi (2019).

Berdasarkan Kurikulum 2023, dengan dilakukannya pembelajaran sesuai kepada siswa, diharap mampu mempunyai keterampilan kompetensi lulusan yang perlu diperoleh siswa sekolah dasar dalam bidang pengetahuan adalah memiliki pengetahuan praktis dan konsep berlandaskan rasa ingin tahunya mengenai ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan kebudayaan dalam pandangan kemanusiaan berbangsa, bernegara dan berperadaban berkaitan dengan fakta serta peristiwa yang terjadi baik di rumah, sekolah, juga di tempat bermain Wahyudin *et al.*, (2024).

Keterampilan berpikir kreatif ini masuk kedalam kelompok kemampuan berpikir tingkat tinggi atau dikenal juga dengan HOTS, keterampilan dapat dilihat dari data yang dibuat oleh TIMSS (*Trend in Mathematics and Science Study*) yang mana diselenggarakan IEA (*International Association for the Evaluation of Educational*) di tahun 2017 dan 2021 menafsirkan, dalam pembelajaran taraf kemampuan berpikir siswa di Indonesia tingkat tinggi, terbilang rendah Wulan *et al.*, (2022). Hal ini disebabkan oleh minimnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar yang efektif sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kurang terlatih. Di Indonesia siswa cenderung pasif, interaksi yang terjadi di kelas pun terjadi searah, sehingga tidak menghidupkan suasana dan kurang menciptakan pembelajaran yang *meaningfull*. Tentunnya membiasakan pelajar berpikir secara luas dalam mencari jalan keluar untuk menyelesaikan sebuah tantangan merupakan definisi dari kemampuan berpikir kreatif Mutakin *et al.*, (2023).

Sementara hal yang tidak kalah pentingnya yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan dalam *Self efficacy*, merupakan keyakinan seorang individu

mengenai kemampuannya dalam mengorganisasi dan menyelesaikan suatu tugas yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu Purwasih *et al.*, (2025). *Self efficacy* menentukan bagaimana orang-orang merasakan berfikir, memotivasi dirinya, dan berperilaku. Siswa menganggap bahwa mereka tidak memiliki kemampuan yang mencukupi untuk belajar. Kurangnya rasa yakin pada diri sendiri bahwa dia mampu untuk belajar dan memiliki rasa ketertarikan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. *Self efficacy* merupakan salah satu aspek pengetahuan tentang diri individu atau kemampuan individu dalam memperkirakan kemampuan dirinya yang meliputi kepercayaan diri, kemampuan menyesuaikan diri, kapasitas kognitif, kecerdasan dan kapasitas bertindak pada situasi yang penuh tekanan Giorgi *et al.*, (2026). Jika seseorang memiliki *self efficacy* yang rendah, maka akan mempengaruhi belajarnya. Siswa yang memiliki *self efficacy* yang tinggi, maka akan cenderung memiliki kepercayaan diri yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, namun jika siswa yang memiliki *self efficacy* yang rendah, maka akan cenderung merasa dirinya tidak mampu melakukan kegiatan pembelajaran.

Khettabi & France (2022) dalam penelitiannya memaparkan bahwa *Self efficacy* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar dan pembelajaran siswa *Self efficacy* mendorong siswa responsif untuk memperbaiki metode pembelajarannya dan dapat memprediksi hasil yang dicapainya. *Self efficacy* tentang kemampuan akademik nya memainkan peran essensial dalam membentuk motivasi belajar untuk mencapai kemampuan akademik.

Self-efficacy sangat penting bagi siswa untuk mengontrol motivasi mencapai harapan-harapan akademik. *Self-efficacy* jika disertai dengan tujuan-tujuan yang spesifik dan pemahaman mengenai prestasi akademik, maka akan menjadi penentu suksesnya perilaku akademik di masa yang akan datang Sucitno (2020). Namun efikasi diri yang dimiliki setiap siswa pasti berbeda, perbedaan ini di dasarkan pada tingkat keyakinan dan kemampuan setiap siswa. Siswa yang memiliki efikasi diri yang baik akan berhasil dalam kegiatan belajarnya dan dapat melakukan tugas-tugas akademiknya dengan lancar. Berbeda jika *self-efficacy* yang dimiliki siswa rendah maka siswa akan cepat menyerah pada setiap permasalahan yang di hadapi. Dalam hal ini peneliti melihat terdapat gejala dimana

siswa tidak memiliki pikiran yang positif dalam belajar matematika ataupun mengerjakan tugas, siswa seharusnya memiliki pikiran yang positif agar siswa bisa selalu percaya dan yakin dengan apa yang dikerjakan, siswa seharusnya memiliki pikiran yang positif agar siswa bisa selalu percaya dan yakin dengan apa yang dikerjakan

Salah satu proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi untuk peningkatan dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri. Model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri merupakan cara belajar yang ditandai oleh adanya masalah nyata atau *a real-world problems* yang akan mendukung siswa untuk berkembang dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pernyataan Agus *et al.*, (2024) menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif dan inkuiri adalah suatu metode atau cara pembelajaran yang ditandai oleh adanya masalah nyata, *a real-world problems* sebagai konteks, bagi mahasiswa untuk belajar kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan.

Pembelajaran kolaboratif adalah situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama. Tidak seperti belajar sendirian, orang yang terlibat dalam Kolaboratif memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu sama lain (meminta informasi satu sama lain, mengevaluasi ide-ide satu sama lain, memantau pekerjaan satu sama lain, dll) Suryani (2023). Lebih khusus, Kolaboratif didasarkan pada model di mana pengetahuan dapat dibuat dalam suatu populasi di mana anggotanya secara aktif berinteraksi dengan berbagi pengalaman dan mengambil peran asimetri (berbeda). Kolaboratif mengacu pada lingkungan dan metodologi kegiatan siswa melakukan tugas umum di mana setiap individu tergantung dan bertanggung jawab satu sama lain. Hal ini juga termasuk percakapan dengan tatap muka dan diskusi dengan komputer (*forum online, chat rooms, dll.*). Metode untuk memeriksa proses Kolaboratif meliputi analisis percakapan dan analisis wacana statistik.

Selain model pembelajaran tersebut, salah satu model pembelajaran yang juga dapat digunakan dalam upaya memfasilitasi *self efficacy* dan perkembangan kemampuan berpikir kreatif adalah model pembelajaran inkuiri merupakan model

pembelajaran yang dapat menuntun siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dimana siswa dituntut untuk dapat menemukan sendiri suatu konsep atau prinsip dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja merumuskan prosedur, menganalisis hasil, dan mengambil kesimpulan secara mandiri sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suyanti (2020) bahwa pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan sendiri konsep dan prinsip yang dipelajari. Keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir siswa secara optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Baroto (2020) bahwa mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara menghidupkan dan melatih memori siswa agar bekerja dan berkembang secara optimal.

Inkuiri merupakan salah satu tingkatan Pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMA, dimana siswa belum terlatih untuk menemukan konsep secara mandiri sehingga diperlukan suatu penuntun berupa pertanyaan-pertanyaan ilmiah. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Maisyaroh (2023) bahwa siswa SMA masih sulit mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat ilmiah dan memerlukan penyelidikan jawaban untuk dapat menemukan konsep. Upaya peningkatan model pembelajaran inkuiri dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan metode praktikum dengan memberikan siswa kesempatan untuk melakukan penyelidikan terkait konsep yang dipelajari.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sofiyah (2021) bahwa untuk meningkatkan model inkuiri dapat menggunakan kegiatan praktikum, dimana siswa melakukan kegiatan percobaan atau penyelidikan untuk menemukan konsep-konsep atau prinsi-prinsip yang telah ditetapkan pendidik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Komalasari (2021) pembelajaran yang mengaitkan isi materi yang diajarkan kepada siswa dengan konteks yang ada dalam kehidupan sehari-hari dapat bertujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul model Pembelajaran Kolaboratif

dan inkuiri untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara?
 - a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara?
 - b. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara?
 - c. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara?
2. Apakah terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara?
 - a. Apakah terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara?
 - b. Apakah terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara?

- c. Apakah terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat dirumuskan tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model pembelajaran kolaboratif, inkuiri, dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara
 - a. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara
 - b. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara
 - c. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan *self efficacy* siswa dengan penerapan model pembelajaran kolaboratif, inkuiri, dan konvensional pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara
 - a. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan *self efficacy* siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara.

- b. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan *self efficacy* siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara.
- c. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran kolaboratif dan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran PKn.
 - b. Meningkatkan *self-efficacy* (keyakinan terhadap kemampuan diri) siswa sehingga lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas, mengemukakan pendapat, dan menghadapi berbagai permasalahan pembelajaran.
 - c. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kolaborasi, diskusi, penyelidikan, dan pemecahan masalah sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.
- 2. Bagi Guru
 - a. Menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa pada mata pelajaran PKn.
 - b. Memberikan referensi kepada guru mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kolaboratif dan model pembelajaran inkuiri dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.
 - c. Mendorong guru untuk meningkatkan kompetensi profesional dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik..

3. Bagi Sekolah

- a. Menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa.
- b. Memberikan informasi empiris bagi sekolah mengenai implementasi model pembelajaran kolaboratif dan model pembelajaran inkuiri sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- c. Mendukung terciptanya budaya pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.
- d. Menjadi salah satu referensi bagi SMKN 9 Bengkulu Utara dalam meningkatkan mutu pembelajaran PKn serta kualitas pendidikan secara berkelanjutan. Bagi Peneliti Menambah wawasan dan pengalaman saat peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk siswa di masa yang akan datang.

