

**MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF DAN INKUIRI
UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
DAN *SELF-EFFICACY* SISWA PADA
MATA PELAJARAN PKN KELAS XI
DI SMK NEGERI 9 BENGKULU UTARA.**

TESIS



**DISUSUN OLEH
AFRIEND YUDISMAN
NPM. 2486110016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PEDAGOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

2026

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

AFRIEND YUDISMAN

**MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF DAN INKUIRI
UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF DAN *SELF-EFFICACY* SISWA PADA
MATA PELAJARAN PKN KELAS XI
DI SMK NEGERI 9 BENGKULU UTARA**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. TOMI HIDAYAT, M.Pd
NIDN. 1501089141

Pembimbing II



Dr. RISNANOSANTI, M.Pd
NIP.196801211992022001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

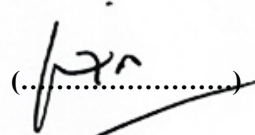
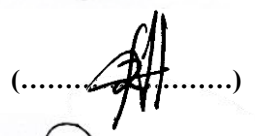
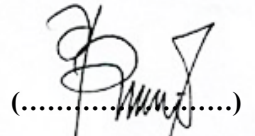


Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

PROGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

Hari : Jumat
Tanggal : 17 Juli 2026
Ruang : Ruang Pascasarjana

TIM PENGUJI

NAMA	TANDA TANGAN
1. Dr. Winda Ramadiani, M.Pd Ketua Penguji	
2. Dr. Rizki Pratama, M.Pd Anggota	
3. Dr. Tomi Hidayat, M.Pd Anggota	
4. Dr. Risnanosanti, M.Pd Anggota	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu



Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bahwa ini saya :

Nama : Afriend Yudisman

NPM : 2486110016

Program Studi : Magister Pedagogi

Angkatan : 2024

Jenjang : Magister (S2)

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “ **Model Pembelajaran Kolaboratif Dan Inkuiri Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self-efficacy* Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI DI SMK Negeri 09 Bengkulu Utara**” ini beserta seluruhnya adalah benar-benar karya saya sendiri. saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tesis saya ini

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Bengkulu, Juni 2026

Yang buat pernyataan


Yudisman

NPM. 2486110016

MOTTO

“Kesabaran Merupakan Awal Kunci Menuju Kesuksesan”



PERSEMBAHAN:

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini. tesis ini penulis persembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT yang telah memberi kekuatan dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
- ❖ Kedua orang tua ku tercinta yang selalu ada didalam hatiku dengan terukir didalam doa Semoga karya ini menjadi kebahagiaan dan kebanggaanmu yang jauh disana.
- ❖ Istriku dan anak anak ku tercinta, Wika Miharisti, S.Pd, Daffa Alshiddiq Yudisman, Annisalya Grecelina Yudisman, Satria Mahardika Yudisman yang telah menjadi teman seperjuangan, dan selalu sabar mensupport, mendukung, dan mendoakanku dalam setiap langkah penyusunan tesis ini.
- ❖ Saudara saudara ku, Mico Yudistira, S.H.,M.H Rizki Herdiansyah, S.Pd., M.Pd dan Heruwansya, S.H yang selama ini selalu menguatkan, memberi semangat, memotivasi, serta mendoakanku.
- ❖ Seluruh keluarga besar ku yang sangat aku sayangi, yang selalu membantu dan selalu menyemangatiku.
- ❖ Dosen Pembimbing dan seluruh Dosen di Program Studi Magister Pedagogi beserta staff yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran dan keiklasan
- ❖ Teman-teman magister yang aku sayangi, yang telah menjadi tempat berbagi suka dan duka selama perkuliahan.
- ❖ Almamaterku tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur tak henti penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya karena atas izin-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan proposal tesis 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”.

Penyusunan proposal tesis ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Program Studi Pendidikan Pedagogi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Dalam penyusunan proposal ini penulis menyadari masih jauh dari kata sempurna, karena didalamnya masih terdapat kekurangan-kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh penulis baik dalam segi kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam penyusunan karya tulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Proses penulisan proposal tesis ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak baik moril maupun materil, terutama kepada yang telah banyak membantu sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal tesis ini, diantaranya yaitu kepada :

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan kesehatan, kemudahan, dan kekuatan.
2. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

3. Bapak Drs. Santoso, M.Si selaku Dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
4. Ibu Dr. Winda Ramadanti, M.Pd selaku Kepala Program Studi Magister Pedagogi, serta seluruh dosen Program Studi Magister Pedagogi yang telah memberikan ilmu pengetahuan, motivasi, dan pengalaman berharga selama penulis menempuh pendidikan
5. Bapak Dr. Tomi Hidayat, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu penulis selama proses penyusunan proposal tesis ini.
6. Ibu Dr. Risnanosanti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dan terimakasih atas bantuan yang telah diberikan selama proses bimbingan penyusunan proposal tesis ini.
7. Seluruh Staff dosen Universitas Muhammadiyah Bengkulu khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Magister Pedagogi yang telah memberikan ilmu yang tidak ternilai harganya, masukan, pemikiran dan tenaga selama proses pembelajaran yang dapat menambah wawasan bagi penulis.
8. Kepala sekolah, guru, staf serta peserta didik di SMK Negeri 9 Bengkulu Utara yang membantu dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Kepala sekolah, guru, staf di SMK Negeri 6 Bengkulu Utara yang membantu dan berpartisipasi dalam penyusunan proposal tesis ini.
10. Keluarga tercinta atas doa, dukungan, dan semangat yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis
11. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satupersatu terimakasih atas do'a serta dukungan yang sangat berharga bagi penulis. Semoga

Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan proposal tesis ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Bengkulu, Agustus 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Afriend Yudisman', written in a cursive style.

Afriend Yudisman

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.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TESIS	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Model Pembelajaran Kolaboratif.....	9
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kolaboratif	9
2.1.2 Langkah-langkah Pembelajaran Model Kolaboratif	10
2.1.3 Tujuan Model Kolaboratif	11
2.1.4 Peran Model Kolaboratif	11
2.1.5 Karakteristik Model Kolaboratif.....	11
2.1.6 Keunggulan Model Kolaboratif	12
2.2 Model Inkuiri.....	13
2.2.1 Pengertian Model Inkuiri	13
2.2.2 Konsep Dasar Model Pembelajaran Inkuiri	16
2.2.3 Tahap-Tahap Model Pembelajaran Inkuiri.....	16
2.2.4 Tujuan dan Ciri Model Inkuiri	17
2.2.5 Prinsip-prinsip Penggunaan Model Inkuiri	18
2.2.6 Proses Pelaksanaan Model Inkuiri.....	19
2.2.7 Alasan Penggunaan Model Inkuiri	21

2.3 Berpikir Kreatif.....	23
2.4 Konsep <i>Self Efficacy</i>	25
2.4.1 Definisi <i>Self Efficacy</i>	25
2.4.2 Sumber Utama yang Dikembangkan Dalam Efikasi Diri	26
2.4.3 Indikator <i>Self Efficacy</i>	27
2.5 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn).....	28
2.5.1 Hakikat dan sejarah PKn.....	28
2.6 Penelitian Yang Relevan	30
2.7 Kerangka Pikir Penelitian.....	33
2.8 Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Desain Penelitian	35
3.2 Tempat dan waktu penelitian.....	36
3.3 Populasi dan sampel	36
3.4 Variabel Penelitian	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	37
3.6 Instrumen Penelitian.....	38
3.7 Prosedur Penelitian.....	41
3.8 Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
4.2. Deskripsi Subjek Penelitian.....	45
4.3. Deskripsi Data Penelitian	46
4.4 Deskripsi Hasil Penelitian	46
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Implikasi Penelitian	71
5.3 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Sampel Penelitian	46
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Uji Kemampuan Berpikir Kreatif (pretest)	46
Tabel 4. 3 Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pretest	47
Tabel 4. 4 Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pretest.....	47
Tabel 4. 5 Uji One Way ANOVA Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pretest.....	48
Tabel 4. 6 Statistik Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif	48
Tabel 4. 7 Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Posttest.....	49
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas Varians Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Posttest.....	49
Tabel 4. 9 Uji One Way ANOVA Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Posttest	50
Tabel 4. 11 Statistik Pretest Kemampuan Self Efficacy.....	51
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Kemampuan Self Efficacy Pada Pretest	51
Tabel 4. 13 Uji Homogenitas Kemampuan Self Efficacy Pada Pretest.....	52
Tabel 4. 14 Uji One Way ANOVA Kemampuan Self Efficacy Pada Pretest	52
Tabel 4. 15 Statistik Posttest Kemampuan Self Efficacy	53
Tabel 4. 16 Uji Normalitas Kemampuan Self Efficacy Pada Posttest	53
Tabel 4. 17 Uji Homogenitas Kemampuan Self Efficacy Pada Posttest	53
Tabel 4. 18 Uji One Way ANOVA Kemampuan Self Efficacy Pada Posttest.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pikir Penelitian	33
---	----



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.

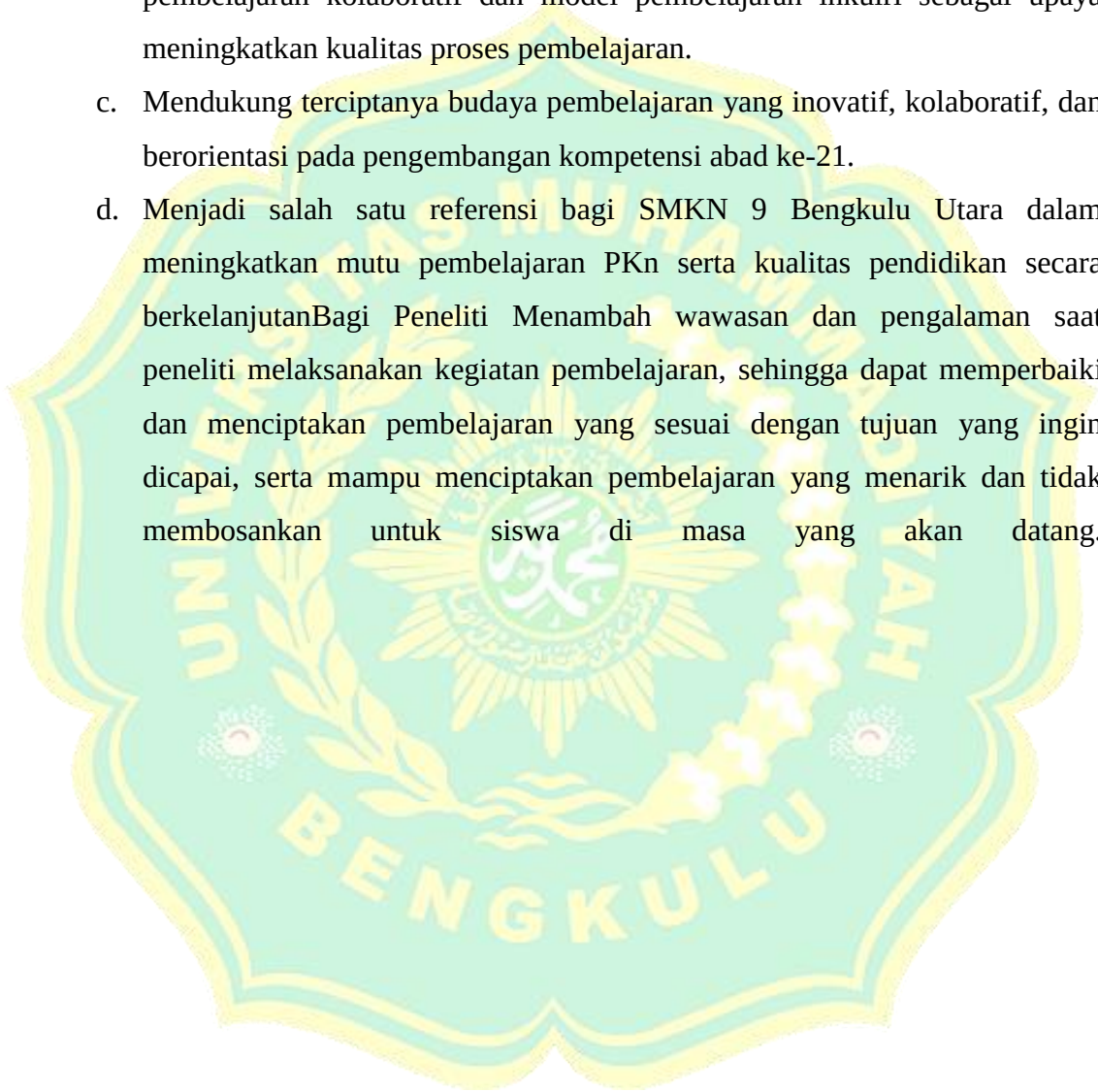
- b. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan *self efficacy* siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn Kelas XI Di SMKN 9 Bengkulu Utara.
- c. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang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



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran Kolaboratif

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kolaboratif

Deswita & Niati (2020) menyimpulkan bahwa: “Model Kolaboratif adalah proses belajar kelompok yang setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota”.

Pembelajaran kolaboratif adalah situasi belajar di mana dua orang atau lebih belajar atau berusaha mempelajari sesuatu secara bersama-sama. Dalam pembelajaran ini terjadi interaksi aktif antaranggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama Dillenbourg (2021). Major (2024), pembelajaran kolaboratif merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama melalui interaksi, saling membantu, dan berbagi tanggung jawab dalam belajar.

Farida (2020) menyimpulkan bahwa :“Model Kolaboratif atau yang biasa disebut pembelajaran kolaborasi dengan sebuah keadaan di mana dua atau lebih siswa belajar sesuatu bersama-sama. Tujuan mereka bekerja sama adalah untuk menemukan solusi, arti, pengertian atau menyelesaikan tugas bersama-sama”. Model Kolaboratif tidak hanya sekedar menempatkan para siswa ke dalam kelompok-kelompok studi, tetapi diatur pula bagaimana mengkoordinasikan mereka supaya bisa bekerja sama dalam studi.

Suryadinata (2025) menyimpulkan bahwa :“Model Kolaboratif adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk mengajar dan belajar yang melibatkan sekelompok siswa yang bekerja sama untuk menyelesaikan masalah, melengkapi tugas atau menghasilkan produk”. Kolaboratif didasarkan pada ide bahwa belajar adalah aksi sosial alamiah dengan para

partisipan yang berdiskusi satu sama lain, melalui diskusi inilah proses belajar berlangsung Namaziandost & Hwang (2026).

Terdapat beberapa perbedaan redaksi kalimat mengenai pengertian Model pembelajaran *Collaborative* di atas, di karenakan pendapat beberapa peneliti yang berbeda tentang pengertian tersebut, tapi pada Hakikatnya semua pendapat peneliti tersebut mengandung makna yang sama. Model Kolaboratif adalah suatu pembelajaran yang berorientasi pada siswa di mana siswa dapat bekerja dalam 2 atau lebih kelompok untuk saling mencari pemahaman dan penyelesaian. Setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

2.1.2 Langkah-langkah Pembelajaran Model Kolaboratif

Farida (2020) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Model kolaboratif adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas sendiri-sendiri.
- b. Semua siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis.
- c. Siswa dalam kelompok mengerjakan tugas atau masalah dalam lembar kerja.
- d. Siswa dalam kelompok menyepakati hasil diskusi.
- e. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya diupayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok di depan kelas, siswa pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi tersebut, dan menanggapi.
- f. Siswa dalam kelompok melakukan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan.
- g. Laporan dikumpulkan.
- h. Laporan siswa dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan.

2.1.3 Tujuan Model Kolaboratif

Tujuan utama penggunaan Model Kolaboratif Armianti & Sastramihardja (2021) adalah:

- a. Fokus pada belajar yang aktif
- b. Membangun skill menulis dan komunikasi lisan
- c. Memberikan tanggungjawab belajar secara eksplisit
- d. Memperjelas peran pengajar sebagai fasilitator dan mentor
- e. Dapat mencakup materi lebih banyak atau lebih baik (untuk materi yang sama)
- f. Membangun *sence* percaya diri dan mandiri pada siswa
- g. Memiliki pengalaman bekerja secara kelompok
- h. Mendukung *Peer Review*

Berdasarkan tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa Model Kolaboratif mempunyai tujuan memperjelas peran pengajar sebagai fasilitator, selain itu siswa memiliki pengalaman bekerja secara berkelompok.

2.1.4 Peran Model Kolaboratif

Armianti & Sastramihardja (2021) setiap anggota dari tim Kolaboratif memiliki peran-peran yang spesifik dan tiap anggota dapat memiliki lebih dari satu peran. Peran-peran tersebut antara lain: Pemimpin team (*learder*), sebagai fasilitator penyusun agenda, dengan menerima masukan dari para anggota tim, Team Keeper, sebagai mengawasi track waktu yang dibutuhkan untuk setiap sesi aktifitas yang dilakukan tim, *Room Scheduler*, Penyusun Sumberdaya (*Resource Arranger*), dan *Group Process Evaluator*.

Berdasarkan peran di atas dapat disimpulkan bahwa Model Kolaboratif mempunyai peran sebagai pemimpin team, sebagai fasilitator penyusun agenda, dengan menerima masukan dari para anggota tim sehingga siswa yang belum mengerti tentang materi dapat saling melengkapi.

2.1.5 Karakteristik Model Kolaboratif

Armianti & Sastramihardja (2021) Model Kolaboratif mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut :

1. Siswa memiliki *common goal*.
2. Belajar bersifat *learner centric*.
3. Siswa membangun *knowledge framework* nya sendiri.
4. Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi kelas.
5. Kurikulum dianggap sebagai seperangkat pembelajaran, materi, dan sumber.

Berdasarkan karakteristik Model Kolaboratif dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Model Kolaboratif siswa dapat membangun *knowledge frame worknya* sendiri, sehingga siswa dapat belajar berpikir kritis.

2.1.6 Keunggulan Model Kolaboratif

Farida (2020) keunggulan Model Kolaboratif yaitu: “Dasar dari pembelajaran dengan menggunakan Model Kolaboratif adalah teori interaksional yang memandang belajar sebagai suatu proses membangun makna melalui interaksi sosial”. Yang menjadi keunggulan dalam pembelajaran dengan menggunakan Model Kolaboratif adalah pencapaian akademik yang tinggi, pemahaman yang mendalam terhadap materi, belajar yang menyenangkan, serta mengembangkan keterampilan leardership.

Kedua pengertian keunggulan Model pembelajaran Kolaboratif di atas masing-masing menyebutkan bahwan Model pembelajaran Kolaboratif merupakan suatu proses peningkatan mutu belajar dalam proses pembelajaran, namun arti kedua pengertian tersebut pada hakikatnya berbeda, peneliti pertama mengartikan secara umum tentang keunggulan model ini, yang mengatakan bahwa belajar sebagai suatu proses membangun makna melalui interaksi sosial, pengertian ini menjelaskan bahwa belajar dikatakan proses membangun makna untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa untuk menjadikan siswa sebagai hasil dari proses belajar yang sesuai dengan tujuan belajar melalui interaksi sosial yang bermakna baik itu pada teman-teman siswa, para guru, kepala sekolah, petugas sekolah dan siapapun yang ada di dalam lingkungan belajar siswa.

Sedangkan peneliti kedua mengartikan keunggulan Model pembelajaran Kolaboratif adalah hasil dari penerapan Model tersebut yang dimana meningkatkan pencapaian akademik yang tinggi, pemahaman yang mendalam terhadap materi, proses belajar yang menyenangkan, dan mengembangkan keterampilan *leadership* siswa. Pengertian ini menekankan kepada pelaksanaan Model pembelajaran Kolaboratif yang merupakan suatu alat untuk menciptakan proses pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.2 Model Inkuiri

2.2.1 Pengertian Model Inkuiri

Model mengajar adalah suatu konseptual / pola terstruktur yang digunakan guru untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok atau klasikal, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik Wang *et al.*, (2026).

Makin baik model mengajar, makin efektif dalam pencapaian tujuan. Di dalam penggunaan satu atau beberapa Model, syarat-syarat berikut ini harus selalu diperhatikan.

- a. Model mengajar yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa
- b. Model mengajar yang dipergunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
- c. Model mengajar yang dipergunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mewujudkan hasil karya.
- d. Model mengajar yang dipergunakan harus dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, melukan eksplorasi dan inovasi (pembaharuan).

- e. Model mengajar yang dipergunakan harus dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
- f. Model mengajar yang dipergunakan harus dapat meniadakan penyajian yang bersifat verbalitas dan menggantinya dengan pengalaman atau situasi yang nyata dan bertujuan.
- g. Model mengajar yang dipergunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap-sikap yang utama yang diharapkan dalam kebiasaan cara bekerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Dari aspek pendekatan pengajaran dikenal jenis-jenis model, salah satunya adalah model Pembelajaran inkuiri. Sund yang dikutip oleh Trianto menyatakan “*Discovery* merupakan bagian dari inkuiri atau inkuiri merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam”. Sementara itu Ahmadi dan Tri dalam bukunya menyatakan “Inkuiri berasal dari kata “*inquire*” yang berarti menanyakan, meminta keterangan atau menyelidiki dan dalam bahasa Inggris “*inkuiri*” berarti pertanyaan atau pemeriksaan,penyelidikan” Nong *et al.*, (2025).

Proses inkuiri menuntut guru bertindak sebagai fasilitator, narasumber, dan penyuluh kelompok. Para siswa didorong untuk mencari pengetahuan sendiri, bukan dijejali dengan pengetahuan. Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual (*Contextual Teaching*). Pengetahuan dan keterampilan diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat serangkaian fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri Anggraini (2023).

Model Inkuiri memungkinkan para siswa menemukan sendiri informasi-informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya, karena model Inkuiri melibatkan siswa dalam proses-proses mental untuk penemuan suatu konsep berdasarkan informasi-informasi yang diberikan guru Darmawan (2021)

Tentang penerapan model inkuiri dalam pembelajaran Sanjaya mendefinisikan: model inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kreatif dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik Meidawati (2023). Dalam pembelajaran inkuiri, guru jarang sekali menerangkan, tetapi ia banyak mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dengan pertanyaan yang sesuai, guru dapat membantu siswa agar mampu menemukan sendiri konsep atau prinsip yang direncanakan oleh guru untuk mereka miliki.

Dengan pertanyaan, guru dapat membantu siswa menyadari ke arah mana mereka harus berpikir. Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai pada setiap individu siswa sedemikian rupa, sehingga mereka lebih mampu mengorganisasikan pendapat serta dapat lebih meningkatkan pengertian terhadap segala sesuatu yang sedang dibahas.

Pembelajaran inkuiri sangat diharapkan adanya diskusi. Dalam diskusi diharapkan terjadi interaksi antara siswa, guru dan terutama juga diharapkan terjadinya interaksi antar siswa secara optimal. Pada diskusi, guru dapat mengarahkan kegiatan-kegiatan mental siswa sesuai dengan yang telah direncanakan. siswa lebih banyak terlibat sehingga tidak hanya mendengarkan informasi atau ceramah dari guru saja, melainkan mendapat kesempatan untuk masalah-masalah yang disajikan dalam diskusi. Dengan pertanyaan atau masalah ini, maka dalam usaha menjawabnya atau memberikan pendapatnya, siswa "dipaksa" untuk belajar menganalisis, mensintesis, mengevaluasi atau melakukan kegiatankegiatan mental lainnya. Ini merupakan pelatihan yang baik bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka ber-"inkuiri".

Seperti yang telah diungkap diatas maka sasaran utama dalam kegiatan pembelajaran inkuiri adalah :

- a. Keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar

- b. Keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran
- c. Mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

Siswa di usahakan sedemikian rupa hingga mereka memperoleh berbagai pengalaman dalam rangka "menemukan sendiri" konsep-konsep yang direncanakan oleh guru. Dengan demikian wajar bila mereka memiliki serta menyimpan konsep tersebut dengan lebih baik.

Dengan kata lain, model inkuiri ini selalu mengusahakan agar siswa terlibat dalam masalah-masalah yang dibahas. siswa diprogramkan agar selalu aktif, baik secara mental maupun secara fisik.

2.2.2 Konsep Dasar Model Pembelajaran Inkuiri

Keingintahuan manusia secara terus-menerus berkembang dengan menggunakan otak dan pikirannya. Pengetahuan yang dimiliki manusia akan bermakna (*meaningfull*) manakala didasari oleh keingintahuan itu, dalam rangka itulah strategi inkuiri dikembangkan Mardiah (2024).

Untuk mewartahi perkembangan dan keingintahuan manusia, model pembelajaran inkuiri merupakan yang sangat tepat untuk mengasah kemampuan siswa dalam hal kemampuan berfikir, sehingga dengan model pembelajaran ini akan ada manusia-manusia dengan kemampuan pemecahan masalah yang baik.

2.2.3 Tahap-Tahap Model Pembelajaran Inkuiri

Tahap proses pembelajaran inkuiri Broekema *et al.*, (2025) berisi 6 tahapan, yaitu sebagai berikut :

1. Orientasi: Guru menciptakan suasana pembelajaran yang responsif, memberikan motivasi, dan menyiapkan siswa untuk belajar.
2. Merumuskan Masalah: Guru memberikan topik atau teka-teki yang menantang siswa untuk berpikir dan merumuskan masalah yang akan dipecahkan.

3. Merumuskan Hipotesis: Siswa mengajukan jawaban sementara (dugaan) atas masalah yang sedang diselidiki.
4. Mengumpulkan Data (Eksplorasi): Siswa mencari informasi, melakukan observasi, atau eksperimen untuk menguji hipotesis.
5. Menguji Hipotesis: Siswa menentukan jawaban yang dianggap diterima berdasarkan data yang telah dikumpulkan.
6. Merumuskan Kesimpulan: Siswa menarik simpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan menyajikan temuan mereka.

2.2.4 Tujuan dan Ciri Model Inkuiri

Model ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam meneliti, menjelaskan fenomena, dan memecahkan masalah secara ilmiah. Selain itu Model inkuiri bertujuan agar siswa terangsang oleh tugas, dan kreatifan mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah, mencari sumber sendiri, dan mereka belajar bersama dalam kelompok. Dalam proses inkuiri guru dalam hal ini hanya bertindak sebagai fasilitator, nara sumber dan penyuluh kelompok. Para siswa didorong untuk mencari pengetahuan sendiri, bukan dijejali dengan pengetahuan Amiruddin (2024). Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama model pembelajaran inkuiri yang Sanjaya adalah strategi pembelajaran inkuiri yang meliputi:

1. Strategi inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.
2. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang ditanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan

sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.

3. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis, dan kreatif, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam strategi pembelajaran inkuiri siswa tak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal, namun sebaliknya siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya manakala ia bisa menguasai materi pelajaran.

2.2.5 Prinsip-prinsip Penggunaan Model Inkuiri

Prinsip-prinsip penggunaan model inkuiri dalam pembelajaran adalah :

1. Berorientasi pada Pengembangan Intelektual

Tujuan utama dari inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, model ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar. Karena itu, kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran dengan menggunakan inkuiri bukan ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran, akan tetapi sejauh mana siswa beraktivitas mencari dan menemukan sesuatu.

2. Prinsip Interaksi

Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri. Guru perlu mengarahkan (*directing*) agar siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui interaksi mereka Faizatul Husna (2024).

3. Prinsip Bertanya

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan strategi inkuiri adalah guru sebagai penanya. Kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan.

4. Prinsip Belajar untuk Berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak. Oleh karena itu, pembelajaran berpikir ini berusaha untuk memanfaatkan otak secara maksimal saat belajar.

5. Prinsip Keterbukaan

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

Prinsip-prinsip penggunaan model inkuiri tersebut harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh seorang guru, agar dalam proses pembelajaran dengan model inkuiri dalam berjalan dengan baik dan bisa mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan berorientasi pada penciptaan siswa yang mampu berpikir kreatif dan ilmiah.

2.2.6 Proses Pelaksanaan Model Inkuiri

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

1. Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran, guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang penting, keberhasilan model ini sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas

menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi adalah :

- a. Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa
- b. Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan.
- c. Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar.

2. Merumuskan masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Teka-teki yang menjadi masalah dalam berinkuiri adalah teka-teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, diantaranya;

- a. Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa.
- b. Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti.
- c. Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa.

3. Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

4. Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam model

pembelajaran ini mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

5. Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Menguji hipotesis berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung jawabkan.

6. Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan bagian dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

2.2.7 Alasan Penggunaan Model Inkuiri

Alasan penggunaan Model inkuiri dalam pembelajaran Sumantri dan Permana adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat ,guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran agar siswa dapat menguasai pengetahuan sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan.
2. Belajar tidak hanya diperoleh dari sekolah, tetapi juga dari lingkungan Kita harus menanamkan pemahaman siswa bahwa belajar tidak hanya diperoleh dari sekolah tetapi juga dari lingkungan sedini mungkin.

Model inkuiri dapat membantu guru dalam menanamkan pemahaman tersebut. Model ini mengajak siswa untuk belajar mandiri dengan maupun tanpa bimbingan dari guru. siswa mengembangkan kemampuan yang diperoleh dari lingkungannya untuk menemukan suatu konsep dalam pembelajaran.

3. Melatih siswa untuk memiliki kesadaran sendiri tentang kebutuhan belajarnya Model ini menekankan pada keaktifan siswa menemukan suatu konsep pembelajaran dengan kemampuan yang dimilikinya. Dengan langkah pembelajaran tersebut maka siswa akan dapat memiliki kesadaran tentang kebutuhan belajarnya.
4. Penanaman kebiasaan belajar berlangsung seumur hidup dapat dilaksanakan dengan model pembelajaran inkuiri. Dalam model ini siswa diarahkan untuk selalu mengembangkan pola pikirnya dalam mengembangkan konsep pembelajaran. siswa dituntut untuk selalu mencari pengetahuan yang menunjang pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran. Hal inilah yang menjadi langkah awal guru dalam penanaman terhadap siswa tentang pengertian bahwa, belajar berlangsung seumur hidup dan Menemukan sendiri tentang konsep yang dipelajari siswa akan lebih memahami ilmu. dan ilmu tersebut akan tetap bertahan lama.

2.2.8 Kelebihan dan kekurangan Model Inkuiri

Kelebihan dan kekurangan yang ada dalam penerapan model inkuiri diantaranya:

1. Kelebihan model inkuiri
 - a. Siswa ikut berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan belajarnya, sebab model inkuiri menekankan pada proses pengolahan informasi pada siswa. Model ini memungkinkan sikap ilmiah dan menimbulkan semangat ingin tahu para siswa
 - b. Dengan menemukan sendiri, siswa merasa sangat puas dengan demikian kepuasan mental sebagai nilai intrinsik siswa terpenuhi.
 - c. Guru tetap memiliki kontak pribadi

- d. Penemuan yang diperoleh siswa dapat menjadi kepemilikan yang sangat sulit dilupakan.
 - e. Memberikan kesempatan pada siswa untuk maju berkelanjutan sesuai dengan kemampuan sendiri.
 - f. Memungkinkan bagi siswa untuk memperbaiki dan memperluas kemampuan intelektual secara mandiri.
2. Kelemahan Model Inkuiri
- a. Kurang berhasil bila jumlah siswa dalam jumlah yang banyak dalam satu kelas
 - b. Sulit menerapkan model ini karena guru dan siswa sudah terbiasa dengan model ceramah dan tanya jawab
 - c. Pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri lebih menekankan pada penguasaan kognitif dan mengabaikan aspek keterampilan, nilai dan sikap
 - d. Kebebasan yang diberikan kepada siswa tidak selamanya dapat dimanfaatkan secara optimal dan sering terjadi siswa kebingungan
 - e. Memerlukan sarana dan fasilitas.

2.3 Berpikir Kreatif

Bergili (2025) berfikir kreatif merupakan seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan individu dalam menghadapi masalah dari suatu kondisi sehingga mereka mencoba menggunakan imajinasi, kecerdasan, wawasan dan ide-ide ketika mereka menghadapi suatu situasi/ masalah tersebut. Kreatif atau kreativitas bisa dikatakan sebuah kategori berpikir tingkat atas dan merupakan bagian kognitif pada tingkat berpikir C4, C5 dan C6 yaitu analisis, evaluasi dan pencipta (membuat sebuah karya), kemampuan berpikir kreatif suatu pemikiran untuk menghasilkan inovasi baru yang dituangkan dalam sebuah ide-ide atau gagasan yang diaplikasikan langsung dalam penyelesaian suatu masalah yang terjadi, baik itu di sekolah maupun di masyarakat Ali (2023).

Berdasarkan pendapat di atas dalam disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan berpikir lebih dari biasanya dengan mengoptimalkan

hayalan tau imajinasi dalam pemecahan masalah dengan sudut pandang yang berbeda beda. Kemampuan berpikir kreatif memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan kemampuan berpikir biasa. Berfikir kreatif memiliki banyak kebermanfaatan dalam pembelajaran. Faizatul Husna (2024) berfikir kreatif mendorong siswa untuk menggunakan berbagai pendekatan dan menyelesaikan permasalahan, mengenalisa dengan berbagai sudut pandang, mengadaptasi gagasan dan menemukan solusi baru. Berfikir kreatif sering diartikan sebagai berfikir divergen atau menyebar (meluas).

Guru yang memfasilitasi penilaian berfikir kreatif siswa akan menunjukan beberapa kebermanfaatan dari segi kepribadian dalam mengajar yaitu : a) persiapan yang bagus dan memiliki pengetahuan yang luas b) memiliki ketertarikan tinggi dalam mendisiplinkan siswa c) memiliki bakat untuk mendorong siswa menghasilkan ide dan mencari pengetahuan baru, d) menghormati kepribadian individu siswa e) mampu menggunakan berbagai macam teknik mengajar f) bersifat fleksibel dan terbuka terhadap kritik dan saran dari siswa dan g) percaya pada ide-ide siswa.

Fatmawati (2022) berpendapat bahwa keterampilan berfikir kreatif sangat dihargai di tempat kerja, serta di berbagai besar aspek kehidupan lainnya. Kemampuan berfikir kreatif biasanya dikaitkan dengan keterampilan kognitif dan kemampuan untuk menghasilkan solusi baru untuk masalah tertentu. Puncak dari berfikir kreatif merupakan kemampuan untuk mengambil keputusan dimana yang bekerja dalam otak telah mampu berfikir secara konvergen, dalam arti mampu mengambil keputusan yang terbaik dari sejumlah alternatif pilihan jawaban. Kemampuan berfikir divergen dengan berorientasi pada satu jawaban yang baik atau benar sebagaimana di tuntun soal-soal pada umumnya, menuntut siswa untuk menemukan berbagai alternative jawaban dari soal yang diberikan, Hal tersebut mendukung pengembangan kreatifitas siswa-siswa dalam mengambil keputusan yang terbaik dari jawaban yang diberikan.

Siswa dikatakan kreatif jika melakukan hal-hal seperti: a) menyadari pentingnya pengetahuan dasar secara mendalam dan berkelanjutan untuk memperelajari hal-hal baru b) membuka ide baru dan secara aktif mencarinya c)

menemukan sumber materi untuk ide dalam berbagai media, orang dan suatu peristiwa secara mendalam d) mencari cara untuk mengatur mengorganisasikan ide kedalam kategori berbeda dan mengkombinasikannya serta mengevaluasi apakah hasilnya menarik, baru, atau bermanfaat dan e) menggunakan trial dan error ketika menentukan bagaimana untuk memproses, menggambarkan kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar Dewi & Sutisna (2021).

Berdasarkan pendapat Dewi & Sutisna (2021) karakteristik yang dimilikinya adalah (1) *Fluent*, memiliki banyak ide dan solusi (2) *Flexible*, memiliki banyak variasi dan alternatif jawaban serta mampu melihat permasalahan dari sudut pandang berbeda, (3) *Original*, memiliki ide unik dan tidak biasa, (4) *Elaborate* menambahkan rincian pada ide-ide yang didapat. Masing-masing karakteristik kemampuan berpikir kreatif memiliki indikator yang berbeda-beda.

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan menggunakan tes, masing-masing aspek kemampuan berpikir kreatif Guilford (2024), memiliki indikator yaitu Kemampuan Berpikir Lancar (*Fluency*) dimana siswa memiliki kemampuan untuk merumuskan jawaban sehingga siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah fakta; siswa mampu mengungkapkan gagasan sehingga lancar mengungkapkan gagasan dari permasalahan yang disajikan; siswa mampu mengkritisi objek atau situasi dengan melihat kesalahan dari suatu objek.

2.4 Konsep *Self Efficacy*

2.4.1 Definisi *Self Efficacy*

Self efficacy merupakan dasar dari teori social cognitive yang dikenalkan oleh Albert Bandura. Menjelaskan bagaimana pengalaman sosial, belajar observasional, dan determinisme timbal balik berperan dalam pengembangan kepribadian. Efficasi diri merupakan keyakinan seseorang untuk menentukan bagaimana merasa berpikir, berperilaku, dan memberi motivasi diri sendiri. Dilakukan dengan tujuan sebagai perwujudannya orang akan percaya terhadap kinerja yang dapat mempengaruhi kehidupan setiap individu Bandura (2023). Definisi *Self efficacy* para ahli, sebagai berikut:

1. Pervin dan John tahun 1997

Self efficacy merupakan unsur yang mampu membuat getaran pemikiran yang biasa dan terbatas menjadi suatu bentuk pandangan yang termasuk dalam koridor spiritual, sehingga dapat menjadi memotivasi setiap individu.

2. Feist tahun 1998

Efikasi diri merupakan keyakinan setiap individu mengenai kemampuan dalam dirinya dan menjadi dasar dalam melaksanakan suatu kegiatan dengan adanya tujuan dan sebagai dasar untuk mencapai hasil yang diharapkan.

3. Ghufuran dan Risnawati

Self efficacy merupakan suatu aspek pengetahuan mengenai diri yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari seperti sikap dan tindakan yang diambil untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan mempertimbangkan resiko yang mungkin akan terjadi.

2.4.2 Sumber Utama yang Dikembangkan Dalam Efikasi Diri

Self efficacy (Efikasi diri) memiliki 4 sumber utama yang dikembangkan antara lain : pengalaman langsung dan prestasi, pengalaman orang lain, persuasi lisan, kondisi fisik dan emosional Bandura (2023) :

1. Pengalaman Langsung dan Pencapaian Prestasi (*mastery experience*)

Cara yang paling efektif untuk membangun kemandirian diri adalah melalui pengalaman langsung dan pencapaian. Ketika seseorang mengalami kesuksesan, mereka mengharapkan hasil yang lebih cepat dan mudah, tetapi ketika mereka mengalami kegagalan, mereka lebih mudah jatuh. Dalam proses pembentukan pribadi yang tangguh, kesulitan dan kegagalan memang diperlukan, dan akan menjadi pengajaran bagi setiap orang bahwa sukses membutuhkan usaha, dan keyakinan pada kesuksesan dapat mendorong setiap orang untuk bangkit dan berusaha terus menerus untuk mencapai kesuksesan.

2. Pengalaman Orang lain (*vicarious experience*)

Pengalaman orang lain dapat menjadi cara kedua untuk menciptakan dan memperkuat keyakinan diri dengan belajar dari

pengalaman yang dimiliki orang lain dan melakukan hal yang sama dan apa yang diperbuat untuk memperoleh seperti yang didapatkan orang lain.

Dengan adanya orang lain terhadap kegagalan maka dapat membuat individu mempengaruhi pola pandang mengenai dirinya sendiri sehingga akan menurunkan usaha yang dilakukan dalam berbagai hal.

3. Persuasi Verbal (*verbal persuasion*)

Komunikasi verbal dapat mempengaruhi Tindakan atau perilaku setiap individu. Melalui komunikasi verbal, seseorang akan menerima sugesti bahwa akan memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang akan diterima. Seseorang yang sering diberikan dorongan dan keyakinan untuk sukses akan menunjukkan Tindakan dalam pencapaian kesuksesan dan akan gagal bila mendapat pengaruh tidak baik dari lingkungannya.

4. Kondisi Fisik dan Emosional (*physiological state*)

Ketidaknyamanan, kelemahan, dan nyeri dapat menjadi hambatan pada kondisi fisik sehingga dapat mempengaruhi Efikasi diri dan kondisi emosional yang dirasakan pada seseorang dapat mempengaruhi tentang pengambilan keputusan yang berkaitan dengan *self efficacy*.

2.4.3 Indikator *Self Efficacy*

Bandura (2023) terdapat indikator dari Efikasi diri yang dimiliki setiap individu sesuai dengan kemampuan yang dimiliki terdiri dari 3 bagian yaitu :

1. *Magnitude*

Magnitude merupakan berfokus pada tingkat kesulitan yang dihadapi individu berkaitan pada usaha yang dilakukan dan berimplikasi terhadap perilaku yang dipilih berdasarkan pada harapan akan keberhasilan. Implikasi terhadap pemilihan tingkah laku yang akan dilakukan tingkah laku yang dirasa mampu dilakukannya dan menghindari tingkah laku yang berada diluar batas kemampuan yang dirasa sendiri.

2. *Generality*

Generality merupakan berkaitan dengan tingkat cakupan perilaku yang dapat dilakukan oleh individu dan bagaimana individu mampu menggeneralisasikan tugas dan pengalam sebelumnya Ketika menghadapi suatu masalah. Hal ini dilihat dari kemampuan setiap individu dalam mengerjakan tugas dalam melakukan self care management.

3. *Strength*

Strength berfokus pada kekuatan sebuah harapan dan keyakinan yang dimiliki oleh individu terhadap dirinya sendiri. Saat individu memiliki pengalaman kegagalan yang dapat menyebabkan lemahnya harapan sementara individu yang memiliki harapan yang kuat akan berusaha terus menerus atau berusaha keras walaupun mengalami kegagalan.

2.5 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn)

2.5.1 Hakikat dan sejarah PKn

Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

PPKn merupakan mata pelajaran yang sangat relevan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut.

Nama PKn sebenarnya bukan hal yang baru pada kurikulum pendidikan nasional. Pada Kurikulum 1994 nama PPKn juga muncul, kemudian pada kurikulum 2006 “hilang”, dan pada Kurikulum 2013 Pancasila dimunculkan kembali. Pada kurikulum 2006 disebutkan bahwa

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sedangkan pada kurikulum 2013 Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Adisel (2021) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berfikir kritis dan bertindak dengan menanamkan kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan yang menjamin hak masyarakat. Sedangkan Wideta (2020) Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) ditandai oleh kegiatan yang sudah diprogramkan oleh sekolah.

Kegiatan ini meliputi kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan perilaku yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan dengan kegiatan yang menyangkut pengalaman yang dikaitkan dengan kehidupan nyata seperti kehidupan dalam keluarga dan masyarakat.

Tujuan mata pelajaran Kewarganegaraan adalah sebagai berikut ini:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara. Dalam pembelajaran di sekolah, pembelajaran PKn dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mengaitkan pembelajaran PKn dengan kehidupan nyata dapat membentuk perilaku sesuai dengan nilai-nilai yang diharapkan.

2.6 Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan yaitu model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri dan berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy*. Penelitian akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hakim *et al.*, (2023) bertujuan untuk mengungkap pengaruh model pembelajaran inkuiri dengan penerapan modeling dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa. Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent pre-test and post-test control group*. Sebanyak 87 siswa dari tiga kelas dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan teknik cluster random sampling. Perlakuan diberikan selama enam kali pertemuan yang dibagi menjadi satu pertemuan setiap minggu. Instrumen yang digunakan adalah skala *self-efficacy* pendidikan jasmani yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan teori *self-efficacy* dari Bandura.

Pada kedua kelompok eksperimen, terdapat peningkatan yang signifikan pada *self-efficacy* siswa melalui penerapan model pembelajaran inkuiri dengan single-mastery modeling maupun model pembelajaran inkuiri dengan multiple-coping modeling. Model pembelajaran inkuiri dengan multiple-coping modeling terbukti lebih efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa dibandingkan dengan model pembelajaran inkuiri dengan single-mastery modeling dan model pembelajaran langsung. Penelitian yang dilakukan oleh Hakim *et al.*, (2023) memiliki relevansi dengan penelitian ini karena sama-sama mengkaji pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap peningkatan *self-efficacy* siswa. Penelitian Hakim *et al.* menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri,

khususnya dengan pendekatan *multiple-coping modeling*, mampu meningkatkan *self-efficacy* siswa secara signifikan dibandingkan model pembelajaran langsung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khoerudin (2023) bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui teknik *divergent thinking* dan *mind mapping*. Sampel penelitian terdiri dari 60 orang peserta didik kelas VIII SMP di Kota Bandung. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kualitas keterampilan berpikir kreatif pada kelompok eksperimen yang diberikan teknik *divergent thinking* dan *mind mapping* dengan kelompok kontrol yang hanya diberikan pembelajaran konvensional.

Hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dari *pre-test* dengan rata-rata 80,01. Selain itu, hasil uji menggunakan *effect size* terdapat pengaruh sebesar 0,912. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknik *divergent thinking* dan *mind mapping* dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Khoerudin *et al.*, (2023) memiliki relevansi dengan penelitian ini karena sama-sama menekankan pentingnya penggunaan model dan strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kemampuan serta keyakinan diri peserta didik selama proses belajar. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan teknik *divergent thinking* dan *mind mapping* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Selviani (2023) bertujuan untuk melihat bagaimana implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif pada perkembangan interaksi sosial peserta didik. Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Deskriptif. Subjek uji coba dalam penelitian ini siswa kelas VII SMP Islam Amelia, Kecamatan Pondok Aren, Kabupaten Tangerang Selatan tahun pelajaran 2022/2023. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini terlihat ketika di suatu praktek, siswa aktif dan energik itu tanda nya guru telah sukses dalam membawakan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran kolaboratif dan mereka pun aktif belajarnya kemudian interaksi sosialnya meningkat dari proses pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran menjadi tidak monoton dan siswa tidak merasa ngantuk terhadap materi yang disampaikan melalui model pembelajaran kolaboratif ini. Penelitian yang dilakukan oleh Selviani memiliki relevansi dengan penelitian ini karena sama-sama menekankan pentingnya penerapan model pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan interaksi sosial siswa, membuat pembelajaran lebih aktif, tidak monoton, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno & Amir (2023) bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif. Subjek penelitian adalah kelas X MIPA 1 dengan jumlah 39 peserta didik. Disain Penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes keterampilan pemecahan masalah pada materi pokok suhu dan kalor berupa pretest dan *posttest*. Teknik analisis data yaitu dengan analisis deskriptif.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan skor rata-rata keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas XMIPA 1SMA Negeri 2 Parepare sebelum diajar dengan model pembelajaran kolaboratif adalah 43,58 dengan standar deviasi sebesar 6,43 dan setelah diajar dengan model pembelajaran kolaboratif adalah 54,64 dengan standar deviasi 6,19. Penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno dan Amir memiliki relevansi dengan penelitian ini karena sama-sama mengkaji efektivitas model pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan keterampilan pemecahan

masalah peserta didik secara signifikan, yang terlihat dari adanya peningkatan skor rata-rata setelah diberikan perlakuan.

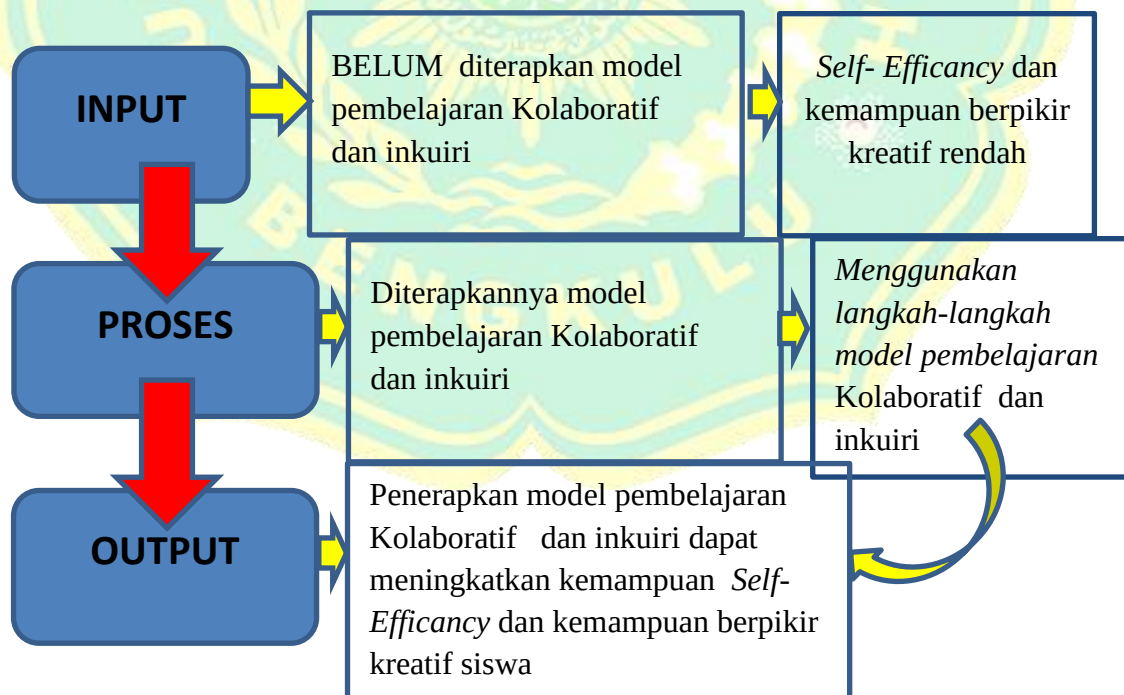
2.7 Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang ada menyatakan aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang membawa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Adapun hasil belajar adalah kesempurnaan hasil yang dicapai dari suatu kegiatan/perbuatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Model pembelajaran Kolaboratif dan inkuiri, menekankan pada perubahan sikap dan keterampilan siswa dengan mengolah informasi yang didapat. Oleh sebab itu, model pembelajaran ini cocok untuk mengatasi masalah yang ada pada mata pelajaran PKn kelas XI SMK Negeri 9 Bengkulu Utara.

Menggunakan model pembelajaran ini akan menekankan aktivitas siswa pada pembelajaran, merubah sistem pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berikut ini adalah skema kerangka pikir dari penelitian ini.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pikir Penelitian

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, kerangka berpikir, dan rumusan masalah penelitian, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1 (Kemampuan Berpikir Kreatif)

H0: Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional. .

Hipotesis 2 (*Self-Efficacy*)

H0: Tidak terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1.Desain Penelitian

3.5.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini, akan membantu pelaksanaan penelitian agar terarah. Penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen merupakan penelitian yang lebih dekat dengan penelitian kuantitatif. Penelitian ini sedikitnya membutuhkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pendekatan penelitian kuantitatif Arahman (2024) merupakan penelitian yang arah dan fokus penelitiannya adalah membangun teori dari data dan fakta yang ada.

Pendekatan penelitian kuantitatif disusun lebih sistematis, terstruktur, dan jelas dari awal sampai akhir penelitian dan tidak dipengaruhi oleh keadaan di lapangan. Penelitian kuantitatif menitikberatkan pada pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara variabel, bukan prosesnya, penyelidikan dipandang dalam kerangka bebas nilai. Eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya paling valid), karena dilakukan dengan pengontrolan secara ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar yang diekperimenkan Nugaraha *et al.*, (2025).

Dalam penelitian ini ketiga kelompok diberi tes awal (*pretest*) dengan test yang sama, kemudian untuk kelas eksperimen 1 diberikan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif dan kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran inkuiri, kemudian kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, setelah ketiga kelompok diberikan perlakuan, kemudian diberikan test akhir (*posttest*).

Adapun rancangan penelitian nyatakan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 pretest -posttest controll group

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen 1	O_1	X_1	O_2
Eksperimen 2	O_1	X_2	O_2
Control	O_1	CO	O_2

Keterangan :

O_1 = tes awal (*pretest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O_2 = tes akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

X_1 = perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif

X_2 = perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri

X_3 = perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional

3.2.Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 9 Bengkulu Utara. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2026 sampai 09 April 2026 semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026.

3.3.Populasi dan sampel

3.3.1 Populasi penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 9 Bengkulu Utara tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 89 orang siswa yang terdiri atas 3 kelas.

3.3.2 Sampel penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *total sampling* karena seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Pada penelitian ini terdiri dari 89 orang siswa yang semuanya dijadikan sampel terdiri dari 3 kelas. Kelas agribisnis tanaman Perkebunan berjumlah 30 siswa, desain komunikasi visual berjumlah 30 siswa, manajemen perkantoran dan layanan bisnis berjumlah 29 siswa.

3.4.Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri

2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah berpikir kreatif dan *self efficacy*

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh dari lapangan akurat dan valid, maka peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang terjun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian dan menyatu dengan sumber data dalam situasi alamiah, berbagai sumber, dan berbagai cara. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.5.1 Angket

Angket digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui model pembelajaran kolaboratif dan model pembelajaran inkuiri untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Efficacy* di Sekolah, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner atau angket. Seperti yang jelaskan oleh Arikunto (2021) mendefinisikan bahwa “Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, angket merupakan alat pengumpulan data yang disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian dan diberikan kepada responden untuk memperoleh data yang diperlukan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang alternatif jawabannya telah disediakan oleh peneliti sehingga responden hanya memilih jawaban yang sesuai dengan kondisi dirinya. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator *self-efficacy* yang telah ditetapkan dan menggunakan skala penilaian untuk mengukur tingkat keyakinan diri siswa.

Selain menggunakan angket, penelitian ini juga menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif sebagai instrumen penelitian. Tes diberikan kepada siswa pada saat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*). Dengan demikian, data penelitian diperoleh melalui

dua instrumen, yaitu tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan angket untuk mengukur *self-efficacy* siswa.

3.6. Instrumen Penelitian

instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial dari indikator tersebut kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan Sugiyono (2021). Dalam penelitian ini variabel yang digunakan terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Hal tersebut dijelaskan Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa “variabel independen sebagai variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen, sedangkan variabel dependen adalah variabel terikat yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”.

Berdasarkan pendapat di atas, penelitian ini menggunakan dua variabel diantaranya variabel independen yang diamati”. Titik tolak penyusunan instrumen data kuantitatif adalah variabel-variabel yang telah dirumuskan sebelumnya. Dari indikator-indikator tersebut diberikan definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indikator yang dapat diukur dan variabel dependen. Variabel independen (X) dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kolaboratif dan model pembelajaran Inkuiri, karena merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya suatu variabel dependen. Sedangkan variabel dependen (Y) dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy*, yang merupakan variabel terikat yang dipengaruhi atau menjadi suatu akibat dari variabel independen.

3.6.1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Peneliti menggunakan tes dalam penelitian ini dikarenakan kemampuan berpikir kreatif siswa bervariasi dengan begitu peneliti menggunakan berupa soal-soal uraian sebanyak 7 butir soal dengan menggunakan indikator berpikir kreatif (Guilford, 2024) yang terdiri dari keluwesan (*flexibility*), kecepatan mencari ide (*fluency*), kebaruan (*originality*), keterincian (*elaboration*) . Sebelum diberikan kepada siswa soal-

soal tersebut terlebih dahulu di validasi oleh guru dan dosen Maghfiroh (2019).

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Kemampuan Berpikir Kreatif

NO	Ciri-ciri berpikir kreatif	Indikator	Aspek penilaian HOTS	Bentuk soal	No Item
1	Keterincian (<i>Elaboration</i>)	Memperinci detail-detail suatu objek sehingga menjadi menarik	Memerinci (C6)	Uraian	1
2	Kemampuan berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Merencanakan dan menggunakan berbagai strategi penyelesaian pada saat menghadapi masalah tertentu.	Memprediksi (C6)	Uraian	2
3	Kemampuan berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Merencanakan dan menggunakan berbagai strategi penyelesaian pada saat menghadapi masalah tertentu	Mengkritik (C6)	Uraian	3
4	Kebaharuan (<i>Originality</i>)	Menemukan strategi lain yang unik dan tidak biasa dalam menyelesaikan masalah.	Mencipta (C6)	Uraian	4
5	Keterincian (<i>Elaboration</i>)	Memperinci detail-detail suatu objek sehingga menjadi menarik	Memerinci (C6)	Uraian	5
6	Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	Menghasilkan gagasan, jawaban dan pertanyaan yang bervariasi	Mengevaluasi (C6)	Uraian	6
7	Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	Menghasilkan gagasan, jawaban dan pertanyaan yang bervariasi	Menilai (C6)	Uraian	7

3.6.2 Angket atau Kuisisioner *Self - Efficacy*

Ridwan (2022) menyatakan bahwa, “Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna.”. “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Sedangkan kuesioner Alkausar (2024) adalah “Suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula.” Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket *self- efficacy* yang disusun berdasarkan indikator Bandura (2023)

terdiri dari *magnitude*, *generality*, *strength* dan diadopsi dari firmansyah (2020).

Tabel 3. 2 Kisi- kisi Angket *Self - Efficacy*

NO	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Total
			Positif	Negatif	
1	Magnitude	Keyakinan terhadap kemampuan dalam mengambil tindakan yang diperlukan.	5	9	2
		Keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi hambatan dalam kesulitan tugas yang dihadapi.	1,2	12	3
		Memiliki pandangan yang positif terhadap tugas yang dikerjakan.	7	3,6	3
2	Generality	Mampu menyikapi situasi dan kondisi yang beragam dengan sikap positif	16	4	2
		Menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah untuk mencapai keberhasilan	17	20	2
		Menampilkan sikap yang menunjukkan keyakinan diri pada seluruh proses pembelajaran.	18	19	2
3	Strength	Memiliki keyakinan diri yang kuat terhadap potensi diri dalam menyelesaikan tugas.	15	11	2
		Memiliki semangat juang dan tidak mudah menyerah ketika mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas	13	14	2
		Memiliki komitmen untuk menyelesaikan tugas akademik dengan baik	10	8	2
Total			10	10	20

3.6.3 Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kolaboratif dan

inkuiri selama kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan modul ajar sesuai dengan sintaks.

3.7. Prosedur Penelitian

Meleong (2020) bahwa, “tahap-tahap penelitian terdiri atas: 1) Pra lapangan, 2) Kegiatan lapangan, dan 3) Analisis intensif”. Adapun yang menjadi tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Tahap Pra Penelitian

Tahap ini merupakan langkah awal bagi peneliti untuk mengenali kondisi lapangan dan gambaran umum permasalahan penelitian yang akan dikaji. Tahapan ini berlangsung pada periode tertentu sehingga ketika beranjak pada tahap penelitian yang sesungguhnya, peneliti sudah mengetahui batasan-batasan obyek yang ingin dikaji dan digali kebenarannya sehingga penelitian berjalan lebih efisien. Langkah awal peneliti dalam melaksanakan pra penelitian ini adalah,

- a. Membuat surat izin pra penelitian yang dibuat oleh jurusan dan fakultas serta surat izin dari universitas sesuai prosedur yang ditetapkan
- b. Melakukan kajian pustaka dan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai obyek penelitian.
- c. Melakukan kunjungan langsung ke lapangan berupa kegiatan studi lapangan serta observasi secara umum kondisi di lapangan yakni SMK Negeri 9 Bengkulu Utara.
- d. Mengumpulkan informasi awal yang sesuai dengan masalah penelitian.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan kunjungan ke lapangan dan memperoleh berbagai informasi yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian dengan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data seperti yang telah peneliti rancang yakni meliputi penyebaran angket atau kuisioner, wawancara, maupun observasi. Selain itu pada tahap ini instrumen penelitian digunakan. Pada tahap ini peneliti dituntu untuk menjadi obyektif dan tidak melakukan berbagai tindakan yang dapat mengurangi obyektivitas hasil

penelitian. Adapun langkah-langkah yang ditempuh peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- a. Mempersiapkan perizinan penelitian secara administratif berdasarkan prosedur yang ditetapkan oleh universitas.
- b. Melakukan wawancara kepada narasumber yang peneliti tetapkan sebagai subyek dalam penelitian ini. Hasil wawancara dituangkan dalam bentuk catatan lengkap.
- c. Menyebarkan Angket atau kuisisioner kepada siswa yang merupakan populasi penelitian secara random atau acak berdasarkan teknik sampling
- d. Melaksanakan observasi di lapangan pada saat pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri 9 Bengkulu Utara untuk kemudian mencatat hal-hal penting yang terjadi. Catatan dibuat langsung dalam catatan lapangan. Hasil catatan akan menjadi informasi tambahan berupa sudut pandang peneliti sendiri berdasarkan obyek yang peneliti amati.

3.7.3 Tahap Analisis Data

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam prosedur penelitian. Pada tahap ini, setelah peneliti memperoleh informasi yang cukup di lapangan, tindak lanjutnya yakni dilakukan analisis data. Pada tahap ini penulis berusaha untuk mengolah data penelitian dengan berbagai teknik yang ada sehingga hasil penelitian akan lebih jelas, akurat, ilmiah, dan mudah dimengerti oleh pembaca.

3.8. Analisis Data

Teknik analisis data melalui uji berikut ini

3.8.1 Uji prasyarat

- a. Uji normalitas

Pada uji normalitas menggunakan program SPSS 26 dengan menggunakan uji kolmogorov Smirnov. Adapun uji Kolmogorov Smirnov adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak dan sfesifik pada suatu populasi. Dalam pengujian, suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikasi lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) . Jika bilangan sig lebih dari 0,05 maka artinya data berasal dari populasi berdistribusi

normal, sebaliknya jika bilangan sig kurang dari 0,05 maka artinya data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal Meleong (2020).

3.8.2 Uji homogenitas

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan menggunakan program SPSS 26. Penarikan kesimpulan pada uji homogenitas didasarkan pada pedoman sebagai berikut : Perhatikan nilai signifikansi (sig) yang didapatkan. Jika nilai sig. yang didapat lebih dari 0,05 maka semua kelompok data memiliki varians yang homogeny, sebaliknya jika nilai sig kurang dari 0,05 maka semua kelompok data tidak memiliki varian yang homogen.

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Analisis Varians Satu Arah (One Way ANOVA). Uji One Way ANOVA digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif dan self-efficacy siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional. Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

1. Menyusun Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1 (Kemampuan Berpikir Kreatif)

Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI SMKN 9 Bengkulu Utara.

Hipotesis 2 (*Self-Efficacy*)

Terdapat perbedaan self-efficacy siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI SMKN 9 Bengkulu Utara.

2. Menyusun Hipotesis Statistik

a. Kemampuan Berpikir Kreatif

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$$

Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional.

H_a : Minimal terdapat satu rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang berbeda pada ketiga model pembelajaran.

b. *Self-Efficacy*

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$$

Tidak terdapat perbedaan rata-rata *self-efficacy* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional.

H_a : Minimal terdapat satu rata-rata *self-efficacy* siswa yang berbeda pada ketiga model pembelajaran.

3. Menentukan Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 5% ($\alpha = 0,05$).

4. Menentukan Kaidah Pengujian

Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil uji One Way ANOVA dengan ketentuan sebagai berikut.

Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata antar kelompok.

Jika nilai Sig. $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata antar kelompok.

5. Melakukan Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) melalui uji One Way ANOVA. Nilai Fhitung dan nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kriteria pengujian untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 9 Bengkulu Utara yang beralamat di Jalan Persada Nomor 01, Desa Air Tenang, Kecamatan Napal Putih, Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berada di bawah naungan Pemerintah Provinsi Bengkulu.

SMK Negeri 9 Bengkulu Utara memiliki beberapa program keahlian yaitu:

1. Agribisnis Tanaman Perkebunan (ATP)
2. Desain Komunikasi Visual (DKV)
3. Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB)

Kegiatan pembelajaran di sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kelas X dan XI, sedangkan kelas XII masih menggunakan Kurikulum 2013 revisi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). Pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain:

1. Peneliti merupakan tenaga pendidik di sekolah tersebut sehingga memudahkan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Sekolah memiliki karakteristik siswa yang heterogen sehingga relevan untuk mengkaji kemampuan berpikir kreatif dan self efficacy siswa.
3. Model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran PKn.

4.2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 9 Bengkulu Utara tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian terdiri dari:

Tabel 4. 1 Sampel Penelitian

Kelas	Model Pembelajaran	Jumlah Siswa
XI ATP	Kolaboratif	30
XI DKV	Inkuiri	30
MPLB	Konvensional	29
	Jumlah	89

Kelas XI Agribisnis Tanaman diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kolaboratif, sedangkan kelas XI Desain Komunikasi Visual menggunakan model pembelajaran inkuiri. Penelitian dilakukan selama beberapa pertemuan pembelajaran dengan materi yang sama pada kedua kelas sehingga dapat dibandingkan hasil pembelajarannya.

4.3. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui beberapa instrumen yaitu:

1. Tes kemampuan berpikir kreatif
2. Angket *self efficacy* Siswa
3. Observasi aktivitas pembelajaran
4. Dokumentasi kegiatan penelitian

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

4.4 Deskripsi Hasil Penelitian

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa. Data yang dianalisis meliputi hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI, kelas dengan model pembelajaran konvensional, kolaboratif dan Inkuiri. Penyajian hasil penelitian diawali dengan deskripsi data untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

1. Berpikir Kreatif Siswa

Tabel 4. 2 Tabel Hasil Uji Kemampuan Berpikir Kreatif (*pretest*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konvensional	29	55	75	65,93	4,550
Kolaboratif	30	60	75	68,50	3,919
Inkuiri	30	60	73	66,37	3,801
Valid N (listwise)	30				

Statistik *pretest* kemampuan berpikir kreatif, terlihat gambaran kemampuan awal siswa pada kelas XI, dengan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri sebelum diberikan perlakuan. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif awal siswa pada ketiga kelas relatif tidak jauh berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan berpikir kreatif siswa pada masing-masing kelas berada pada tingkat yang hampir sama sebelum diterapkannya model pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, ketiga kelas dapat dianggap memiliki kemampuan awal yang relatif sebanding sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

1) Uji Normalitas Data

Tabel 4. 3 Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Pada *Pretest*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konvensional	,082	29	,200*	,979	30	,795
Kolaboratif	,082	30	,200*	,979	30	,795
Inkuiri	,112	30	,200*	,952	30	,193

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data *pretest* kemampuan berpikir kreatif, diketahui bahwa data dengan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* kemampuan berpikir kreatif berdistribusi normal. Dengan demikian, data tersebut memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

2) Uji Homogenitas Varians

Tabel 4. 4 Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif Pada *Pretest*

Independent Samples Test							
				Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
				F	Sig.	T	Df
Konvensional	Equal variances assumed			,302	,587	-2,999	28

Kolaboratif	Equal variances not assumed		-	27,084
			2,999	
	Equal variances assumed	,302	,587	- 28
Inkuir	Equal variances not assumed			2,999
				- 27,084
	Equal variances assumed	,022	,884	- 28
	Equal variances not assumed			3,432
				- 27,921
				3,432

Mengenai uji homogenitas varians (*Levene Test*) pada *pretest* kemampuan berpikir kreatif, terlihat bahwa nilai signifikansi pada semua metode perhitungan (mean, median, median dengan adjusted df, dan trimmed mean) lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians skor kemampuan berpikir kreatif siswa homogen, artinya penyebaran skor siswa dalam masing-masing relatif seragam. Dengan demikian, data *pretest* memenuhi salah satu syarat untuk melakukan analisis statistik parametrik pada tahap analisis selanjutnya.

3) Perbedaan Model Pembelajaran Konvensional, Kolaboratif dan Inkuiri, terhadap Kemampuan Berpikir kreatif PKN (*Pretest*)

Tabel 4. 5 Uji One Way ANOVA Kemampuan Berpikir Kreatif Pada *Pretest*

ANOVA					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	683.854	27	25.328	1.495	.098
Within Groups	1033.248	61	16.938		
Total	1717.101	88			

Mengenai uji One Way ANOVA pada *pretest* kemampuan berpikir kreatif, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,098 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa diberikan perlakuan pembelajaran.

Hasil Kemampuan berpikir Kreatif (*posttest*)

Tabel 4. 6 Statistik *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konvensional	30	70	86	78,93	4,598
Kolaboratif	30	60	75	68,50	3,919
Inkuiri	29	70	86	79,37	4,000
Valid N (listwise)	89				

Statistik *posttest* kemampuan berpikir kreatif, terlihat adanya perbedaan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran pada masing-masing kelas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri memperoleh kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran konvensional dan inkuiri dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

1) Uji Normalitas Data

Tabel 4. 7 Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Pada *Posttest*

	<i>Tests of Normality</i>					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Konvensional	,093	29	,200*	,960	29	,330
Kolaboratif	,078	29	,200*	,982	29	,886
Inkuiri	,105	29	,200*	,967	29	,486

Hasil uji normalitas pada data *posttest* kemampuan berpikir kreatif, diketahui bahwa nilai signifikansi dengan model konvensional, kolaboratif, dan inkuiri lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa data *posttest* kemampuan berpikir kreatif berdistribusi normal. Dengan demikian, data tersebut memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

2) Uji Homogenitas Varians

Tabel 4. 8 Uji Homogenitas Varians Kemampuan Berpikir Kreatif Pada *Posttest*

<i>Independent Samples Test</i>					
Levene's Test for Equality of Variances t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df
Konvensional	Equal variances assumed	,942	,340	,481	27
	Equal variances not assumed			,483	26,952
Kolaboratif	Equal variances assumed	,302	,587	-2,999	28
	Equal variances not assumed			-2,999	27,084
Inkuiri	Equal variances assumed	,085	,773	-3,109	28
	Equal variances not assumed			-3,109	27,998

Mengenai uji homogenitas varians (*Levene Test*) pada *posttest* kemampuan berpikir kreatif, terlihat bahwa nilai signifikansi pada semua metode perhitungan (mean, median, median dengan adjusted df, dan trimmed mean) lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians skor kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri relatif seragam setelah perlakuan. Dengan demikian, data *posttest* memenuhi asumsi homogenitas varians dan layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3) Perbedaan Model Pembelajaran Konvensional, Kolaboratif dan Inkuiri, terhadap Kemampuan Berpikir PKN Siswa Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Tabel 4. 9 Uji One Way ANOVA Kemampuan Berpikir Kreatif Pada *Posttest*

ANOVA Berpikir Kreatif					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	51,267	2	25,633	1,955	,161
Within Groups	354,100	27	13,115		
Total	405,367	29			

Berdasarkan tabel 4.9 uji One Way ANOVA pada *posttest* kemampuan berpikir kreatif diperoleh nilai F hitung sebesar 1,955 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,161. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,161 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas konvensional, kolaboratif, dan inkuiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada ketiga kelompok belum memberikan pengaruh yang berbeda secara nyata terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan kata lain, kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas konvensional, kolaboratif, dan inkuiri memiliki hasil yang relatif sama. Meskipun nilai rata-rata tiap kelompok kemungkinan berbeda, perbedaan tersebut tidak cukup besar untuk dinyatakan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, perlakuan pembelajaran yang diberikan belum

menunjukkan adanya perbedaan yang berarti terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Hasil *Self-efficacy*

Tabel 4. 10 Statistik *Pretest* Kemampuan *Self Efficacy*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konvensional	29	54	69	61,41	4,213
Kolaboratif	30	60	75	68,50	3,919
Inkuiri	30	60	73	66,40	3,775
Valid N (listwise)	29				

Statistik *pretest self efficacy*, terlihat gambaran kemampuan awal siswa pada kelas XI, dengan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri sebelum diberikan perlakuan. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif awal siswa pada ketiga kelas relatif tidak jauh berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal *self efficacy* siswa pada masing-masing kelas berada pada tingkat yang hampir sama sebelum diterapkannya model pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, ketiga kelas dapat dianggap memiliki kemampuan awal yang relatif sebanding sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

1) Uji Normalitas Data

Tabel 4. 11 Uji Normalitas Kemampuan *Self Efficacy* Pada *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Konvensional	,080	29	,200*	,971	29	,595
Kolaboratif	,078	29	,200*	,982	29	,886
Inkuiri	,113	29	,200*	,959	29	,304

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data *pretest self efficacy*, diketahui bahwa data dengan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* kemampuan berpikir kreatif berdistribusi normal. Dengan demikian, data

tersebut memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

2) Uji Homogenitas Varians

Tabel 4. 12 Uji Homogenitas Kemampuan *Self Efficacy* Pada *Pretest*

Levene's Test for Equality of Variances					
		F	Sig.	t	Df
Konvensional	Equal variances assumed	,003	,957	,950	27
	Equal variances not assumed			,952	26,996
Kolaboratif	Equal variances assumed	,302	,587	-2,999	28
	Equal variances not assumed			-2,999	27,084
Inkuiri	Equal variances assumed	,005	,942	-3,385	28
	Equal variances not assumed			-3,385	27,936

Mengenai uji homogenitas *varians* (*Levene Test*) pada pretest kemampuan terlihat bahwa nilai signifikansi pada semua metode perhitungan (*mean*, *median*, *median* dengan *adjusted df*, dan *trimmed mean*) lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *varians* skor kemampuan *self efficacy* siswa homogen, artinya penyebaran skor siswa dalam masing-masing relatif seragam. Dengan demikian, data *pretest* memenuhi salah satu syarat untuk melakukan analisis statistik parametrik pada tahap analisis selanjutnya.

3) Perbedaan Model Pembelajaran Konvensional, Kolaboratif dan Inkuiri, terhadap *self efficacy* siswa pada pelajaran PKN (*Pretest*)

Tabel 4. 13 Uji *One Way ANOVA* Kemampuan *Self Efficacy* Pada *Pretest*

ANOVA					
<i>Self Efficacy</i>					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	487.731	15	32.515	1.273	.241
Within Groups	1864.629	73	25.543		
Total	2352.360	88			

Mengenai uji *One Way ANOVA* pada *pretest self efficacy*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,241 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam *self efficacy* siswa dengan menggunakan tiga model pembelajaran, konvensional, kolaboratif dan inkuiri.

Hasil Uji *Self Efficacy* (posttest)

Tabel 4. 14 Statistik *Posttest* Kemampuan *Self Efficacy*

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konvensional	29	69	85	77,31	4,900
Kolaboratif	30	70	94	83,30	4,435
Inkuiri	30	68	92	79,90	4,459
Valid N (listwise)	29				

Statistik *posttest self efficacy*, terlihat adanya perbedaan hasil *self efficacy* siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran pada masing-masing kelas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri memperoleh *self efficacy* yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran inkuiri. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran konvensional dan kolaboratif dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam meningkatkan *self efficacy* siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

1) Uji Normalitas Data

Tabel 4. 15 Uji Normalitas Kemampuan *Self Efficacy* Pada *Posttest*

<i>Tests of Normality</i>						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Konvensional	,095	29	,200*	,954	29	,230
Kolaboratif	,108	29	,200*	,938	29	,089
Inkuiri	,106	29	,200*	,960	29	,320

Hasil uji normalitas pada data *posttest* kemampuan *self efficacy*, diketahui bahwa nilai signifikansi dengan model konvensional, kolaboratif, dan inkuiri lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa data *posttest* kemampuan *self efficacy* berdistribusi normal. Dengan demikian, data tersebut memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

2) Uji Homogenitas Varians

Tabel 4. 16 Uji Homogenitas Kemampuan *Self Efficacy* Pada *Posttest*

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	Df
Konvensional	Equal variances assumed	,242	,627	-,803	27
	Equal variances not assumed			-,805	27,000
Kolaboratif	Equal variances assumed	,006	,939	-2,562	28
	Equal variances not assumed			-2,562	26,994
Inkuiri	Equal variances assumed	,003	,956	-3,132	28
	Equal variances not assumed			-3,132	27,991

Mengenai uji homogenitas *varians* (*Levene Test*) pada *posttest self efficacy*, terlihat bahwa nilai signifikansi pada semua metode perhitungan (mean, median, median dengan adjusted df, dan trimmed mean) lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *varians* skor *self efficacy* siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri relatif seragam setelah perlakuan. Dengan demikian, data *posttest* memenuhi asumsi homogenitas *varians* dan layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik untuk membandingkan kemampuan *self efficacy* siswa.

3) Perbedaan Model Pembelajaran, Konvensional, Kolaboratif dan Inkuiri, terhadap Self Efficacy Siswa Pada Pelajaran PKN (*Posttest*)

Tabel 4. 17 Uji One Way ANOVA Kemampuan *Self Efficacy* Pada *Posttest*

ANOVA						
Self Efficacy						
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Between Groups	66,200	2	33,100	1,773	,189	
Within Groups	504,100	27	18,670			
Total	570,300	29				

Berdasarkan hasil uji One Way ANOVA pada variabel *Self Efficacy* diperoleh nilai F hitung sebesar 1,773 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,189. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,189 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa

tidak terdapat perbedaan *self efficacy* yang signifikan antara kelas konvensional, kolaboratif, dan inkuiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan pada ketiga kelompok belum memberikan perbedaan secara nyata terhadap *self efficacy* siswa. Dengan kata lain, tingkat keyakinan diri siswa dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi pembelajaran pada ketiga kelas memiliki hasil yang relatif sama. Walaupun terdapat perbedaan rata-rata nilai *self efficacy* antar kelompok, perbedaan tersebut belum cukup besar untuk dinyatakan signifikan secara statistik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dipahami bahwa peningkatan *self efficacy* siswa tidak hanya disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, pengalaman siswa, dukungan guru, serta kemampuan individu masing-masing siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Bagian ini menyajikan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh berdasarkan analisis data pada bab sebelumnya. Pembahasan dilakukan dengan menginterpretasikan temuan penelitian serta mengaitkannya dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan teori-teori yang relevan. Selain itu, hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu guna memperkuat argumentasi ilmiah. Pembahasan difokuskan pada perbedaan dan pengaruh model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa pada mata pelajaran PKN kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara. Uraian pembahasan disusun secara sistematis sesuai dengan rumusan masalah penelitian sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

1. Perbedaan Model Pembelajaran Kolaboratif, Inkuiri, dan Konvensional terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan hasil penelitian pada kemampuan berpikir kreatif siswa, diperoleh hasil uji One Way ANOVA pada *posttest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,161. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,161 >$

0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri. Hasil ini menunjukkan bahwa ketiga model pembelajaran memberikan pengaruh yang relatif sama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara.

Analisis terhadap hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal berpikir kreatif siswa pada ketiga kelas relatif sebanding. Hal tersebut terlihat dari jawaban siswa pada tujuh soal uraian yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Sebagian besar siswa telah mampu menjawab pertanyaan sesuai konteks, namun jawaban yang diberikan masih sederhana, cenderung hanya memuat satu alternatif penyelesaian, belum menunjukkan keberagaman ide, serta belum mampu mengembangkan alasan secara rinci. Berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian ide), dan *elaboration* (pengembangan gagasan), sebagian besar siswa masih berada pada kategori sedang hingga rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan berpikir kreatif siswa masih memerlukan pengembangan melalui pembelajaran yang mampu mendorong siswa menghasilkan ide yang lebih beragam dan kreatif.

Meskipun secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan, hasil deskriptif menunjukkan adanya perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif antar kelas. Kelas inkuiri memperoleh rata-rata sebesar 79,37, kelas konvensional sebesar 78,93, sedangkan kelas kolaboratif memperoleh rata-rata sebesar 68,50. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri dan konvensional cenderung memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran kolaboratif, namun selisih yang diperoleh belum cukup kuat untuk menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Temuan bahwa kelas pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata kemampuan berpikir kreatif (78,93) yang lebih tinggi dibandingkan kelas

kolaboratif (68,50) merupakan hasil yang menarik untuk dianalisis. Secara teoritis, pembelajaran kolaboratif diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas diskusi, pertukaran ide, dan kerja sama antarsiswa. Namun, efektivitas model kolaboratif sangat bergantung pada kualitas pelaksanaannya di kelas. Apabila interaksi dalam kelompok belum berlangsung secara optimal, maka tujuan pembelajaran kolaboratif untuk mengembangkan kreativitas juga sulit tercapai. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keunggulan suatu model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh karakteristik model tersebut, tetapi juga oleh bagaimana model tersebut diimplementasikan selama proses pembelajaran.

Apabila dibandingkan dengan hasil *pretest*, jawaban siswa pada *posttest* menunjukkan perkembangan kualitas yang cukup baik. Berdasarkan analisis terhadap tujuh soal uraian, siswa mulai mampu memberikan jawaban yang lebih lengkap, menghasilkan lebih dari satu alternatif penyelesaian masalah, serta memberikan alasan yang lebih logis dibandingkan sebelum perlakuan. Pada indikator *fluency* terlihat adanya peningkatan jumlah ide yang dikemukakan siswa. Pada indikator *flexibility* siswa mulai mampu melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang. Selanjutnya, pada indikator *originality* mulai muncul jawaban yang lebih bervariasi meskipun belum merata pada seluruh siswa. Sementara itu, pada indikator *elaboration* sebagian siswa telah mampu mengembangkan gagasan secara lebih rinci melalui pemberian penjelasan maupun contoh yang relevan. Perubahan kualitas jawaban tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan telah memberikan pengalaman belajar yang mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa, meskipun peningkatan tersebut belum menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Tidak adanya perbedaan yang signifikan antara ketiga model pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kemampuan awal siswa yang relatif hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil *pretest*, kemampuan berpikir kreatif siswa pada ketiga kelas berada pada kondisi yang relatif sebanding. Selain itu, waktu penerapan model

pembelajaran yang terbatas menyebabkan proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa belum berlangsung secara optimal.

Hasil analisis jawaban pada setiap butir soal juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif belum terjadi secara merata pada seluruh indikator. Sebagian siswa mengalami peningkatan pada aspek kelancaran berpikir dan kemampuan mengembangkan gagasan, namun masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide yang benar-benar orisinal maupun memberikan alternatif penyelesaian yang beragam. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memerlukan proses latihan secara terus-menerus dan tidak dapat berkembang secara optimal hanya melalui penerapan model pembelajaran dalam waktu yang relatif singkat.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide baru, menemukan alternatif penyelesaian masalah, berpikir fleksibel, dan mengembangkan gagasan secara rinci. Bergili (2025), berpikir kreatif merupakan rangkaian aktivitas kognitif yang digunakan individu untuk menghadapi suatu masalah dengan memanfaatkan imajinasi, wawasan, kecerdasan, dan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, Ali (2023) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan menghasilkan inovasi baru yang dituangkan dalam bentuk gagasan untuk menyelesaikan suatu masalah baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini juga mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Guilford (2024), yaitu *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian ide), dan *elaboration* (pengembangan gagasan). Keempat aspek tersebut membutuhkan proses pembelajaran yang berkelanjutan dan pembiasaan dalam jangka waktu yang cukup lama agar berkembang secara optimal. Dewi dan Sutisna (2021) juga menjelaskan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif mampu menghasilkan banyak ide, melihat permasalahan dari berbagai sudut

pandang, memiliki ide yang unik, serta mampu mengembangkan gagasan secara rinci.

Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran inkuiri, siswa diarahkan untuk aktif melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi, dan menemukan konsep secara mandiri. Proses pembelajaran tersebut membantu siswa lebih aktif dalam berpikir dan memecahkan masalah. Amiruddin (2024), model pembelajaran inkuiri bertujuan melatih kemampuan siswa dalam meneliti, menjelaskan fenomena, dan memecahkan masalah secara ilmiah. Selain itu, Sanjaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran inkuiri menekankan aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban terhadap suatu permasalahan sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, logis, dan kreatif.

Prinsip penggunaan model inkuiri juga berorientasi pada pengembangan intelektual siswa melalui aktivitas mencari dan menemukan pengetahuan sendiri. Faizatul Husna (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai proses interaksi menempatkan guru sebagai pengatur lingkungan belajar sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir melalui interaksi dan pengalaman belajar aktif. Proses pembelajaran inkuiri yang melibatkan tahapan orientasi, merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan membantu siswa belajar berpikir rasional dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan model pembelajaran lainnya. Hal ini dapat terjadi karena siswa belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang menuntut aktivitas berpikir mandiri dan penyelidikan secara aktif sehingga belum semua siswa mampu memanfaatkan proses inkuiri secara optimal. Selain itu, kelemahan model inkuiri teori adalah siswa sering mengalami kebingungan ketika diberikan kebebasan dalam proses menemukan konsep dan pembelajaran inkuiri memerlukan waktu yang lebih panjang agar proses berpikir kreatif berkembang secara maksimal.

Pada kelas kolaboratif, siswa belajar melalui diskusi kelompok dan kerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pembelajaran kolaboratif membantu siswa bertukar ide, menyampaikan pendapat, dan memperoleh berbagai sudut pandang dari anggota kelompok lainnya. Pembelajaran kolaboratif pada dasarnya menekankan proses belajar bersama melalui interaksi sosial sehingga siswa dapat membangun pengetahuan secara bersama-sama. Melalui diskusi kelompok, siswa menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan mencari solusi terhadap suatu masalah.

Rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang lebih rendah pada kelas kolaboratif dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran kolaboratif yang dikemukakan oleh Slavin (2015). Slavin menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran kolaboratif dipengaruhi oleh adanya tanggung jawab individu (*individual accountability*), ketergantungan positif (*positive interdependence*), interaksi tatap muka, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok. Apabila salah satu komponen tersebut belum berjalan secara optimal, maka proses kolaborasi cenderung didominasi oleh beberapa siswa, sedangkan anggota kelompok lainnya menjadi pasif (*free rider*). Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan setiap siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif menjadi tidak merata sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal.

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kelompok bergantung pada teman kelompoknya sehingga keterlibatan pada seluruh siswa. Kondisi tersebut memperoleh pengalaman belajar yang optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, pada kelas pembelajaran konvensional, proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru. Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas konvensional tidak berbeda secara signifikan dibandingkan kelas kolaboratif maupun inkuiri. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cukup baik, terutama apabila guru mampu mengelola pembelajaran secara efektif dan

memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya maupun berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Selviani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa tidak semua model pembelajaran inovatif secara langsung memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama apabila waktu penerapan pembelajaran relatif singkat dan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, penelitian Khoerudin et al. (2023) juga menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif membutuhkan proses latihan yang berkelanjutan agar siswa terbiasa mengembangkan ide, berpikir fleksibel, dan menemukan solusi terhadap suatu permasalahan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri memberikan pengaruh yang relatif sama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Meskipun terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antar kelas, perbedaan tersebut belum menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PKn.

a. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa antara Model Pembelajaran Konvensional dan Kolaboratif

Hasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kolaboratif belum memberikan perbedaan yang berbeda secara nyata dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Meskipun pembelajaran kolaboratif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan bertukar ide, hasil kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh masih relatif sama dengan pembelajaran konvensional.

Secara teori, pembelajaran kolaboratif membantu siswa membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan kerja sama kelompok. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat saling bertukar pendapat, memberikan ide, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Namun dalam pelaksanaannya, tidak semua siswa terlibat aktif dalam proses diskusi

kelompok. Sebagian siswa masih cenderung pasif dan bergantung pada teman kelompoknya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa interaksi sosial akan efektif apabila setiap peserta didik berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuan. Dalam penelitian ini, proses diskusi kelompok belum sepenuhnya menunjukkan keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok. Beberapa siswa lebih banyak menerima pendapat teman dibandingkan mengemukakan ide sendiri. Akibatnya, proses eksplorasi gagasan yang menjadi dasar berkembangnya kemampuan berpikir kreatif belum berlangsung secara maksimal. Akibatnya, proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif belum berlangsung secara optimal pada seluruh siswa.

Selain itu, siswa juga masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran kolaboratif karena sebelumnya lebih terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kolaboratif belum mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Selviani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran kolaboratif sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa antara Model Pembelajaran Konvensional dan Inkuiri

Berdasarkan hasil rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada kelas inkuiri lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional, perbedaan tersebut belum cukup kuat untuk dinyatakan signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri belum memberikan pengaruh yang berbeda secara nyata terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Amiruddin (2024), model pembelajaran inkuiri bertujuan melatih siswa untuk aktif mencari dan menemukan sendiri konsep pembelajaran

melalui proses penyelidikan. Selain itu, strategi inkuiri juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, logis, dan kreatif siswa. Namun demikian, proses pembelajaran inkuiri memerlukan kesiapan siswa dalam berpikir mandiri dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Tidak signifikannya perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh keterbatasan waktu penerapan model pembelajaran inkuiri sehingga siswa belum sepenuhnya terbiasa melakukan proses penyelidikan dan menemukan konsep secara mandiri. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif memerlukan pembiasaan dan latihan yang berkelanjutan agar siswa mampu berpikir lebih fleksibel, orisinal, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Namun demikian, secara deskriptif model pembelajaran inkuiri tetap menunjukkan hasil rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model inkuiri memiliki potensi dalam membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa apabila diterapkan secara lebih intensif dan berkelanjutan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori Faizatul Husna (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berpikir dan menemukan konsep sendiri dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa antara Model Pembelajaran Kolaboratif dan Inkuiri

Hasil menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran memberikan hasil yang relatif sama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Baik model pembelajaran kolaboratif maupun inkuiri sama-sama menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi kelompok maupun proses penyelidikan. Pada pembelajaran kolaboratif, siswa belajar melalui kerja sama dan interaksi sosial dalam kelompok sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk bertukar ide dan menyampaikan pendapat. Sedangkan pada pembelajaran inkuiri, siswa belajar melalui proses penemuan konsep dan penyelidikan terhadap suatu

masalah. Kedua model tersebut sama-sama memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Model inkuiri berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual dan berpikir kreatif melalui aktivitas mencari dan menemukan sendiri jawaban terhadap suatu permasalahan. Sedangkan pembelajaran kolaboratif menekankan kerja sama dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan bersama. Kedua model pembelajaran inkuiri dan kolaboratif pada dasarnya sama-sama mampu membantu siswa mengembangkan aktivitas berpikir selama proses pembelajaran.

Namun demikian, penerapan kedua model pembelajaran tersebut belum menunjukkan pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, kemampuan awal siswa, keaktifan selama pembelajaran, dan intensitas latihan berpikir kreatif yang diberikan guru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Khoerudin et al. (2023) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif tidak berkembang secara instan, tetapi membutuhkan proses pembelajaran yang terus-menerus dan latihan yang berkelanjutan. Dengan demikian, baik model pembelajaran kolaboratif maupun inkuiri memiliki potensi yang sama dalam membantu pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa apabila diterapkan secara konsisten dan optimal dalam proses pembelajaran PKn.

2. Perbedaan Model Pembelajaran Kolaboratif, Inkuiri, dan Konvensional terhadap *Self-efficacy* Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel *self-efficacy* siswa, diperoleh hasil uji One Way ANOVA pada *posttest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,189. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,189 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan *self-efficacy* siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran

konvensional, kolaboratif, dan inkuiri. Hasil ini menunjukkan bahwa ketiga model pembelajaran memberikan pengaruh yang relatif sama terhadap *self-efficacy* siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara.

Meskipun secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan, hasil deskriptif menunjukkan adanya perbedaan rata-rata *self-efficacy* antar kelas. Kelas kolaboratif memperoleh rata-rata sebesar 83,30, kelas inkuiri sebesar 79,90, sedangkan kelas konvensional sebesar 77,31. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif cenderung memberikan hasil *self-efficacy* yang lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran inkuiri dan konvensional, namun selisih yang diperoleh belum cukup kuat untuk menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Tidak adanya perbedaan yang signifikan antara ketiga model pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kemampuan awal *self-efficacy* siswa pada ketiga kelas yang relatif hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Selain itu, waktu penerapan model pembelajaran yang terbatas menyebabkan proses pembentukan *self-efficacy* siswa belum berkembang secara optimal. *Self-efficacy* tidak terbentuk dalam waktu singkat, tetapi memerlukan proses pembelajaran, pengalaman keberhasilan, latihan yang berulang, serta dukungan lingkungan belajar yang konsisten.

Selain dipengaruhi oleh implementasi model pembelajaran, tidak signifikannya perbedaan antar kelompok juga dapat disebabkan oleh ukuran efek (*effect size*) yang relatif kecil. Walaupun terdapat selisih rata-rata antar kelas, variasi skor di dalam masing-masing kelompok masih cukup besar sehingga perbedaan rata-rata tersebut belum mampu menghasilkan nilai signifikansi di bawah 0,05. Dengan kata lain, peningkatan kemampuan berpikir kreatif terjadi pada seluruh kelompok, namun besarnya peningkatan relatif serupa sehingga tidak membentuk perbedaan statistik yang bermakna.

Self-efficacy merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas, menghadapi tantangan, dan mencapai tujuan tertentu. teori *social cognitive* dari Albert Bandura, *self-efficacy* dipengaruhi oleh pengalaman keberhasilan, pengalaman orang lain, persuasi sosial, dan

kondisi psikologis individu. Siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi cenderung lebih percaya diri, tidak mudah menyerah, serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kolaboratif, siswa belajar melalui kerja sama kelompok, diskusi, dan interaksi sosial dengan teman sekelas. Proses tersebut membantu siswa memperoleh dukungan sosial selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat, menyelesaikan tugas bersama kelompok, serta memperoleh pengalaman keberhasilan secara bersama-sama. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dillenbourg yang menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif menekankan proses belajar melalui interaksi sosial dan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* siswa dibandingkan model pembelajaran lainnya. Hal ini dapat terjadi karena tidak seluruh siswa terlibat aktif selama proses diskusi kelompok berlangsung. Sebagian siswa masih cenderung pasif dan bergantung pada teman kelompoknya sehingga pengalaman belajar dan rasa percaya diri yang diperoleh belum merata pada seluruh siswa.

Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran inkuiri, siswa diarahkan untuk menemukan konsep melalui proses penyelidikan, pengamatan, pengumpulan informasi, dan penarikan kesimpulan secara mandiri. Proses tersebut membantu siswa membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya karena siswa memperoleh pengalaman langsung dalam memecahkan masalah. teori konstruktivisme sosial Vygotsky, proses belajar yang melibatkan aktivitas berpikir dan pengalaman langsung dapat membantu perkembangan kemampuan dan kepercayaan diri siswa.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri juga belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* siswa dibandingkan model pembelajaran lainnya. Hal ini dimungkinkan karena sebagian siswa belum terbiasa belajar secara mandiri dan

masih mengalami kesulitan ketika harus menemukan solusi terhadap masalah tanpa banyak bantuan dari guru maupun teman sebaya.

Sementara itu, pada pembelajaran konvensional proses pembelajaran masih lebih banyak berpusat pada guru melalui penjelasan materi dan pemberian tugas. Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* siswa pada kelas konvensional tidak berbeda secara signifikan dibandingkan kelas kolaboratif maupun inkuiri. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cukup baik apabila guru mampu mengelola kelas secara efektif serta memberikan motivasi selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hakim et al. (2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif tidak selalu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* siswa apabila waktu penerapan pembelajaran relatif singkat dan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, penelitian Herung et al. (2020) juga menjelaskan bahwa peningkatan *self-efficacy* siswa memerlukan proses pembelajaran yang berkelanjutan agar siswa terbiasa aktif, percaya diri, dan mampu menyelesaikan tugas secara mandiri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional, kolaboratif, dan inkuiri memberikan pengaruh yang relatif sama terhadap *self-efficacy* siswa. Meskipun terdapat perbedaan rata-rata hasil *self-efficacy* antar kelas, perbedaan tersebut belum menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap *self-efficacy* siswa pada mata pelajaran PKn.

a. Perbedaan *Self-efficacy* Siswa antara Model Pembelajaran Konvensional dan Kolaboratif

Hasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kolaboratif belum memberikan pengaruh yang berbeda secara nyata dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap *self-efficacy* siswa. Meskipun pembelajaran kolaboratif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling bertukar ide, hasil *self-efficacy* siswa yang diperoleh masih relatif sama dengan pembelajaran konvensional.

Hal ini dapat disebabkan karena tidak semua siswa terlibat aktif dalam proses kerja kelompok. Sebagian siswa masih terlihat pasif dan cenderung bergantung pada anggota kelompok lainnya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Akibatnya, pengalaman keberhasilan dan rasa percaya diri yang terbentuk belum berkembang secara optimal pada seluruh siswa.

Selain itu, siswa juga masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran kolaboratif karena sebelumnya lebih terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kolaboratif belum mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* siswa.

b. Perbedaan *Self-efficacy* Siswa antara Model Pembelajaran Konvensional dan Inkuiri

Berdasarkan hasil rata-rata *self-efficacy* pada kelas inkuiri lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional, perbedaan tersebut belum cukup kuat untuk dinyatakan signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri belum memberikan pengaruh yang berbeda secara nyata terhadap *self-efficacy* siswa.

Tidak signifikannya perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh keterbatasan waktu penerapan model pembelajaran inkuiri sehingga siswa belum sepenuhnya terbiasa melakukan proses penyelidikan dan menemukan konsep secara mandiri. Selain itu, *self-efficacy* memerlukan pembiasaan dan pengalaman belajar yang berulang agar siswa mampu memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuan dirinya sendiri. Namun demikian, secara deskriptif model pembelajaran inkuiri tetap menunjukkan hasil rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model inkuiri memiliki potensi dalam membantu meningkatkan *self-efficacy* siswa apabila diterapkan secara lebih intensif dan berkelanjutan.

c. Perbedaan *Self-efficacy* Siswa antara Model Pembelajaran Kolaboratif dan Inkuiri

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan *self-efficacy* siswa antara kelas kolaboratif dan kelas inkuiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran memberikan hasil yang relatif sama terhadap *self-efficacy* siswa. Baik model pembelajaran kolaboratif maupun inkuiri sama-sama menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik melalui kerja sama kelompok maupun proses penyelidikan.

Pada pembelajaran kolaboratif, siswa memperoleh dukungan sosial dan pengalaman belajar bersama melalui diskusi kelompok dan kerja sama antaranggota kelompok. Sedangkan pada pembelajaran inkuiri, siswa memperoleh pengalaman belajar melalui proses penemuan konsep dan penyelesaian masalah secara mandiri. Kedua model tersebut sama-sama membantu siswa membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun demikian, penerapan kedua model pembelajaran tersebut belum menunjukkan pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap *self-efficacy* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* siswa tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, kemampuan awal siswa, pengalaman belajar sebelumnya, dukungan guru, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hakim *et al.*, (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dan inkuiri sama-sama mampu membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa, meskipun peningkatannya tidak selalu menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Selain itu, penelitian Herung *et al.*, (2020) juga menjelaskan bahwa peningkatan *self-efficacy* memerlukan proses pembelajaran yang berlangsung secara konsisten dan berkelanjutan agar siswa terbiasa aktif, mandiri, dan percaya diri dalam belajar. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri memberikan pengaruh yang relatif sama terhadap *self-efficacy* siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMKN 9 Bengkulu Utara, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI SMKN 9 Bengkulu Utara.
2. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan *self-efficacy* siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas XI SMKN 9 Bengkulu Utara.

5.2 Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran PKn:

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa model pembelajaran tidak semua model pembelajaran inovatif secara langsung memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir siswa.

2. Implikasi Praktis

Guru disarankan untuk memanfaatkan model pembelajaran inkuiri sebagai salah satu alternatif pembelajaran guna mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa. Di sisi lain, model pembelajaran kolaboratif tetap layak diterapkan sebagai variasi strategi pembelajaran untuk memperkuat *self-efficacy*, kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial siswa. Oleh karena itu, pemilihan

model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran PKn menjadi lebih aktif, partisipatif, dan bermakna..

3. Implikasi Kebijakan Pendidikan

Pihak sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, dan kepercayaan diri siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran inkuiri dan kolaboratif secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model inkuiri dapat lebih diarahkan pada kegiatan yang mendorong siswa untuk menemukan, menyelidiki, mengembangkan ide, dan memecahkan masalah sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat lebih terfasilitasi. Sementara itu, model kolaboratif dapat digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa bekerja sama, bertukar pendapat, berkomunikasi, dan membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya dalam proses pembelajaran PKn.
2. Bagi Siswa, siswa diharapkan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik melalui kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah pada pembelajaran inkuiri maupun melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan pertukaran gagasan pada pembelajaran kolaboratif. Keaktifan tersebut diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya (*self-efficacy*).
3. Bagi Sekolah, sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyediaan fasilitas pembelajaran, sumber belajar, serta kesempatan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menerapkan model pembelajaran inkuiri dan kolaboratif. Dukungan tersebut penting agar guru dapat memilih dan menerapkan model

pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian mengenai model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri dengan melibatkan variabel, karakteristik siswa, jenjang pendidikan, materi pembelajaran, atau desain penelitian yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji penerapan kedua model secara lebih mendalam atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran lainnya untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai upaya memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, J., Hasmawati, & Muhlis, R. (2021). Peran Pemerintah Desa dalam Memperkuat Interaksi Sosial pada Pemerintah Desa Kuntum Mekar Halmahera Utara. *Jurnal Geocivic*, 4(2), 48–55.
- Adisel, & Suryati. (2021). Pengembangan Nilai-Nilai Demokratis Mahasiswa Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Indonesia Journal of Civic Education*, 1(2), 69–75.
- Agus, I. M., Wijaya, A., Santyasa, I. W., & Sudatha, I. G. W. (2024). Model Inquiry-Based Virtual Lab terhadap Hasil Belajar , Kemampuan Berpikir Kreatif , dan Efikasi Diri Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 295–305.
- Ahmadi, I. Z. M. A. (2024). Pembelajaran Sosial Emosional: Menghadirkan Pendidikan yang Berpihak Kepada Siswa Melalui Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya*, 8, 579–596.
- Ali, H., Arifin, N. Y., Anggraini, V., Agus, & Ibrahimy. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6550–6557.
- Alkausar, R., Novita, R., & Bina. (2024). Minat Dan Motivasi Siswa Terhadap Permainan Cabang Olahraga Di Sman Se-Kabupaten Aceh Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(1), 1.
- Amiruddin, A. (2024). Metode Inkuiri dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 4(4), 13.
- Anggraini, D. (2023). Penerapan pembelajaran kontekstual pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(6), 39–46.
- Arahman, A., Marissa, N., Pardosi, V., Mangunsomg, S. E., & Virma, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX di SMP Negeri 5 Percut terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Journal Of Social Science Research*, 4, 3028–3038.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Armianti, & Sastramihardja. (2021). Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.

- Collaborative Learning Framework*, 1(2), 40–41.
- Bandura. (2023). *Self-efficacy : The Exercise of Control*. W.H. Freeman and Company.
- Barkley, E. F., Cross, K. P., & Major, C. H. (2024). *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*. Jossey-Bass.
- Baroto, R. T. S. (2020). Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Ketrampilan Dan Minat Belajar Siswa Dalam Melakukan Instalasi Sistem Operasi Dasar Di Kelas X TKJ 1 Smk Negeri 1 Lumajang. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 9–18.
- Broekema, W., Jong, W., & Perlstein, S. (2025). From crisis to inquiry : A framework for designing and assessing crisis inquiries from a learning perspective. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 123(2), 105355. <https://doi.org/10.1016/j.ijdr.2025.105355>
- Deswita, H., & Niati, B. (2020). Analisis Kebutuhan Buku Ajar Bahasa Inggris Matematika Berbasis Collaborative Learning untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika Analysis of the Needs for Collaborative Learning-Based English Textbooks for Mathematics Education ' s Students. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(02), 15–16.
- Dewi, L., & Sutisna, M. R. (2021). Identifying Students ' Creativity in the Higher Education Classroom. *Identifying Students' Creativity in the Higher Education*, 2(Ices 2017), 189–193.
- Dillenbourg. (2021). Pembelajaran Kolaboratif Sekolah. *Wahana Didaktika*, 19(1), 1–16.
- Faizatul Husna. (2024). Strategi Pembelajaran Inquiri. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(7), 978–986.
- Farida. (2020). Collaborative E-Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Extensive Reading. *University Research Coloquium*, 4(3), 148–152.
- Fatmawati. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 188–195.
- Firmansyah, D. M. (2020). Belajar Dalam Pembelajaran Instalasi Motor Listrik Melalui Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Di Smk N 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019 / 2020. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 1(2), 5–10.

- Giorgi, M., Loverre, M., Stefanelli, F., Lucidi, F., & Benvenuto, G. (2026). International Journal of Educational Development Exploring variables related to teachers ' *self-efficacy* in inclusive education : A network meta-analysis approach. *International Journal of Educational Development*, 120(06), 103461. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2025.103461>
- Guilford, J. . (2024). Berpikir Kreatif Dalam Proses Pemberian layanan Matematika. *Peran Jurnal Formatif*, 2(3), 248–262.
- Hakim, H., Zulfikar, M., Indah, N., & Anwar, A. (2023). Improving student ' s self - efficacy through inquiry learning model and modeling in physical education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 42(2), 483–492.
- Khettabi, I., & France, M. (2022). Comparative Three Three Study Three Three Versions for the for the Three Versions for the the Plans Optimization in Optimization in Versions Optimization in Optimization in Optimization in. *IFAC PapersOnLine*, 55(10), 785–790. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2022.09.505>
- Khoerudin, C. M., Alawiyah, T., & Sukarlina, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Teknik Divergent Thinking Dan Mind Mapping Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(01), 27–39. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.43785>
- Komalasari, E., Adiastuty, N., & Kuningan, U. (2021). Analisis Desain Didaktis Segiempat Yang Dikembangkan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 23–35.
- Maghfiroh. (2019). Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo pada mata pelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, Dan Pengembangan.*, 2(4), 5–6.
- Mardiah, A. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(2), 138–153.
- Meleong. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja. Rosdakarya.
- Mutakin, T. Z., Tola, B., & Hayat, B. (2023). Analisis Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Menggunakan Framwork TIMSS 2019. *Jurnal Pendidikan*, 2(58), 225–236.

- Namaziandost, E., & Hwang, G. (2026). Trust and social presence in the Metaverse: A SEM analysis of collaborative learning in multi-user virtual environments. *Computers & Education: X Reality*, 8(02), 100138. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2026.100138>
- Ningsih, N. P. S. S. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis (Logan Avenue Problem Solving) LAPS-Heuristic Pada Materi Program Linier Kelas XI SMA. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 01, 1–7.
- Nong, L., Gao, N., & Zeng, X. (2025). A case study on based on VR-based inquiry learning : Microcomputer assembly example. *Sustainable Futures*, 03(4), 100891. <https://doi.org/10.1016/j.sftr.2025.100891>
- Nugaraha, N., Harmawati, Y., & Nurfikasari, D. (2025). Kahoot ! sebagai Intervensi dalam Pembelajaran PPKn : Analisis Perbandingan Hasil Belajar melalui Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 03(04), 597–604.
- Purwasih, E., Hayani, E., Nurlatifah, E., Hidayanti, S., & Maesaroh, T. (2025). Peran *Self-efficacy* Dalam Meningkatkan Ketekunan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian*, 02(02), 1–5.
- Risti Pratiwi. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek : Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas dan Kolaborasi Constructivism Approach in Project-based Learning Policy : Transforming Education Toward Creativity and Collaboration. *Jurnal Administrasi Publik*, 16(c), 76–87. <https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539>
- Saputri, L., & Mardiaty. (2025). Desain Penelitian Quasi Eksperimen Dalam Penelitian Pendidikan : Kajian Pustaka. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2), 78–87.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Selviani, F., Fierna, M., & Lusie, J. (2023). Membangun Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa (JMKB)*,

3(1), 50–54.

- Siti Nur Aini Maisyaroh. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Literasi Informasi Dan Hasil Belajar Siswa Sma Kelas Xii. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 12–14.
- Sofiyah, S. (2021). Efforts To Improve The Quality Of Learning Outcomes Of Natural Science Through Laboratory Activities Pengetahuan Alam Melalui Kegiatan Laboratorium Siti Sofiyah. *Jur Nal Diklat Keagamaan*, 1(1), 66–77.
- Sucitno, F., Sumarna, N., & Silondae, D. P. (2020). Pengaruh *Self-efficacy* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa. *Jurnal SUBLIMAPSI*, 1(3), 114–119.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, & RnD*. Alfabeta.
- Sukma, Y., & Priatna, N. (2021). Pengaruh *Self-efficacy* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 75–88.
- Suryadinata, A. M. I. (2025). Metode Pembelajaran Kolaboratif Dalam Konteks Pendidikan Islam: Membangun Kerja Sama Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(6), 3468–3474. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i6.7673>
- Suryani, N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 16–17.
- Sutrisno, & Amir, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Parepare. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 13(3), 362–371.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., & Hakim, M. A. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*.
- Wang, R., Yin, Y., & Cao, Y. (2026). A LLM-based pedagogical framework for active , inquiry-based and adaptive learning in L2 writing. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 10(02), 100535. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100535>
- Wawan Darmawan. (2021). Penerapan Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Smp/Mts Kelas Vii Pada Konsep Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 14.
- Wideta, L. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Aturan di Rumah dan di Sekolah dengan Metode Role Reversal Question pada Siswa Kelas III SDN Dondak Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*,

4(2), 177–186.

Wulan, E. R., Hada, K. L., & Muttaqin, I. N. K. S. M. Y. K. (2022). Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif dan Level Metakognitif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah HOTS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 28–44.

Yenny Meidawati. (2023). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* Vol., 1(2), 1–10.



The logo of Universitas Muhammadiyah Bengkulu is a green shield-shaped emblem with a yellow border. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, flanked by two palm branches. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, and "BENGKULU" is arched across the bottom. The word "LAMPIRAN" is written in large, bold, black capital letters across the center of the logo.

LAMPIRAN

RPP
PEMBELAJARAN KOLABORATIF
KELAS XI SMK
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

A. Identitas Modul

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Bengkulu Utara
 Nama Penyusun : Afend Yudisman.
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kelas/Fase/Semester : XI
 Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 Pertemuan)
 Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. Karakteristik Materi Pembelajaran

Relevansi dengan Kehidupan Nyata Siswa :

1. Materi ini sangat relevan karena benda di sekitar mereka seperti lab computer atau bengkel merupakan bagian integral yang dilakukan oleh Siswa dalam untuk mengenal dunia kerja
2. Siswa sering berinteraksi dengan informasi tentang benda yang ada di lab atau bengkel melalui informasi media sosial atau internet, berita, atau diskusi dengan teman.
3. Kemampuan mendeskripsikan peristiwa adalah keterampilan komunikasi dasar yang berguna dalam berbagai konteks kehidupan.

C. DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Mengacu pada elemen penting dalam CP Pendidikan kewarganegaraan

1. Siswa mampu memahami pengertian tentang hak asasi manusia
2. Siswa mampu menganalisis tentang hak asasi manusia
3. Siswa mampu mengevaluasi konsep hak asasi manusia serta penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila dan UUD RI Tahun 1945, serta
4. Siswa mampu menunjukkan sikap rasa ingin tahu terhadap masalah

ham dan menganalisis contoh kasus pelanggaran ham.

5. Siswa mampu Menyajikan hasil diskusi dengan sikap kritis dan bertanggung jawab.

Teks Deskriptif

Dalam konteks teks deskriptif, capaian pembelajaran di atas dapat dirangkum dan difokuskan seperti berikut:

- a. Memahami Tentang pengertian Hak azasi Manusia
 - a) Menjelaskan secara lisan Tentang pengertian Hak azasi Manusia Secara umum kepada teman sekelas.
 - b) Menyebutkan hak hak Warga Negara Yang harus di peroleh dari Negara
- b. Mampu menganalisis tentang hak asasi manusia
 - a) Siswa menganalisi tentang hak siswa di sekolah di, rumah, dan masyarakat dengan tanggung jawab.
 - b) Siswa menganalisi tentang kewajiban siswa di sekolah di, rumah, dan masyarakat dengan tanggung jawab.
- c. Mampu mengevaluasi konsep Hak Asasi Manusia serta penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945,
 1. Evaluasi Konsep HAM dalam Perspektif Pancasila

HAM dalam konteks Indonesia bukan kebebasan mutlak (*liberalisme*), melainkan kebebasan yang bertanggung jawab, yang seimbang antara hak individu dan kewajiban asasi, serta selaras dengan harkat dan martabat manusia
 2. Evaluasi Penerapan dalam Kehidupan (Bermasyarakat, Berbangsa, Bernegara) Siswa mampu menganalisis kesenjangan antara nilai ideal dan praktik lapangan:

Penerapan Positif: Kehidupan beragama yang harmonis, partisipasi pemilu, adanya Lembaga HAM seperti Komnas HAM, dan hukum yang menjamin hak warga negara.

Tantangan/Pelanggaran: Masih adanya kasus diskriminasi terhadap minoritas, keterbatasan kebebasan berpendapat, dan pelanggaran HAM berat yang memerlukan penyelesaian hukum konsisten.

Solusi Konseptual: Menegakkan HAM melalui pendekatan *pendidikan karakter Pancasila*, dialog inklusif, dan penegakan hukum yang tidak tebang pilih.

Penerapan HAM Berdasarkan Sila-Sila Pancasila

Sila 1 (Ketuhanan Yang Maha Esa): Menjamin hak setiap warga negara untuk memeluk agama dan beribadah sesuai keyakinannya tanpa paksaan.

Sila 2 (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab): Pengakuan terhadap persamaan derajat, hak, dan kewajiban asasi setiap manusia tanpa membedakan suku, ras, agama, gender, dan kedudukan sosial. Ini adalah inti penegakan HAM di Indonesia.

Sila 3 (Persatuan Indonesia): Mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi/golongan, serta menjunjung tinggi solidaritas kemanusiaan.

Sila 4 (Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat...): Menjamin hak berdemokrasi, mengeluarkan pendapat, dan berpartisipasi dalam pemerintahan secara bijak dan bertanggung jawab.

Sila 5 (Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia): Menjamin hak atas kesejahteraan, hak milik pribadi, dan perlindungan sosial.

- d. Mampu menunjukkan sikap rasa ingin tahu terhadap masalah HAM menghargai martabat manusia dan Menganalisis contoh kasus pelanggaran HAM.

B. MEDIA

1. Media: LKS, contoh Berita Kasus HAM.
2. LCD/Proyektor
3. Sumber Belajar:
 - Buku Pelajaran PKN Kelas XI,

- UUD RI Tahun 1945
- Artikel dan berita terpercaya tentang HAM

C. LINTAS MATA PELAJARAN

1. Kosentrasi Keahlian: siswa dapat memahami konsep dasar dari benda yang ada disekitar tempat belajar
2. Informatika: siswa dapat menggunakan media yang berhubungan, media cetak, audio, video

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran kolaboratif, peserta didik diharapkan mampu:

1. Siswa mampu Menjelaskan pengertian Hak Asasi Manusia.
2. Siswa mampu Mengidentifikasi dasar hukum HAM di Indonesia.
3. Siswa mampu Menganalisis contoh kasus pelanggaran HAM.
4. Siswa mampu Menyajikan hasil diskusi tentang kasus seperti HAM.

E. TOPIK PEMBELAJARAN : Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME
- Berkebinekaan global
- Gotong royong
- Bernalar kritis
- Berpikir Kreatif

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran kolaboratif

Tahapan:

- a. Pembekalan materi oleh guru,
- b. Belajar mandiri (studi kasus),
- c. Diskusi kelompok (tutorial/small group discussion),
- d. Pleno (penyajian dan penyanggahan hasil),
- e. Evaluasi/refleksi (penilaian mandiri dan umpan balik).

2. Metode Pembelajaran: Diskusi, tanya jawab, studi kasus, presentasi

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Langkah pembelajaran	Pertemuan		Alokasi Waktu
Pendahuluan	Guru a. Pembukaan dengan	Siswa a. Siswa Menjawab	10 Menit

	memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME serta berdoa untuk memulai pembelajaran b. Memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin c. Memberikan motivasi inspiratif kepada Siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran.	Salam yang diucapkan oleh guru b. Siswa merespon untuk mengecek kehadiran c. Siswa menyimak apa yang disampaikan oleh guru	
Kegiatan Inti			70 Menit
	Guru	Siswa	
Tahap 1 Menetapkan Tujuan Belajar	a) Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil.	a) Siswa bersama kelompok menetapkan tujuan belajar yang ingin dicapai.	
Tahap 2 Pembentukan Kelompok	a. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. b. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok. c. Guru menjelaskan aturan kerja kelompok dan peran masing-masing anggota (ketua, penulis, penyaji, penanya).	a. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan. b. Siswa menentukan peran masing-masing anggota kelompok. c. Siswa membaca petunjuk kerja dalam LKS.	
Tahap 3 Membaca dan Mengkaji Materi/Studi Kasus	a. Guru menginstruksikan setiap kelompok membaca kasus pelanggaran HAM yang tersedia dalam	a. Siswa membaca dan memahami kasus secara bersama-sama.	

	LKS. b. Guru membimbing siswa mengidentifikasi pokok permasalahan dalam kasus.	b. Siswa mengidentifikasi bentuk pelanggaran HAM dalam kasus.	
Tahap 4 Diskusi Kelompok (<i>Collaborative Discussion</i>)	a. Guru memfasilitasi jalannya diskusi. b. Guru memastikan semua anggota kelompok berpartisipasi aktif. c. Guru memberikan arahan jika diskusi keluar dari topik. d. Guru mendorong siswa untuk mengaitkan kasus dengan nilai Pancasila dan UUD 1945.	a. Siswa berdiskusi secara aktif dan saling bertukar pendapat. b. Siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok. c. Siswa menghargai pendapat anggota kelompok. d. Siswa menyusun hasil diskusi secara sistematis.	
Tahap 5 Menulis dan Menyusun Hasil Diskusi	a. Guru mengarahkan kelompok untuk menuliskan hasil diskusi pada lembar yang disediakan. b. Guru mengingatkan siswa agar menyusun jawaban secara runtut dan argumentatif.	a. Siswa menulis hasil diskusi pada lembar yang telah disediakan. b. Siswa Menyusun jawaban secara runtut dan argumentatif.	
Tahap 6 Penyajian Hasil Diskusi	a. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. b. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya atau memberikan tanggapan. c. Guru memberikan klarifikasi dan	a. Siswa menyajikan hasil diskusi dengan percaya diri. b. Siswa memberikan tanggapan secara santun terhadap kelompok lain. c. Siswa mencatat poin penting dari hasil presentasi kelompok lain.	

	penguatan terhadap jawaban siswa.		
Kegiatan Penutup			10 Menit
Tahap 7 Refleksi	a. Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa dan kelompok b. Guru memberikan tugas individu (Post test) c. Guru mengajak siswa untuk memberikan Kesimpulan d. Guru memberikan refleksi hasil belajar e. Guru menutup dengan salam	a. Siswa mengikuti evaluasi. b. Siswa mengerjakan tugas individu (Post test) c. Siswa memberikan Kesimpulan. d. Siswa melakukan refleksi pembelajaran. e. Siswa mengucapkan salam	

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

Berpikir Kreatif

No	Indikator	Deskripsi Penilaian
1	Fluency (Kepasihan)	Kemampuan siswa menghasilkan banyak ide/jawaban yang relevan dengan permasalahan.
2	Flexibility (Fleksibel)	Kemampuan siswa memberikan variasi jawaban atau melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang.
3	Originality (Keaslian)	Kemampuan siswa menghasilkan ide yang unik, tidak umum, dan berbeda dari yang lain.
4	Elaboration (Menggabungkan)	Kemampuan siswa mengembangkan, merinci, dan menggabungkan ide menjadi lebih

		jelas dan detail.
--	--	-------------------

Efikasi Diri

No	Dimensi	Indikator Penilaian
1	<i>Magnitude</i>	• Tingkat penyelesaian tugas • Tingkat kesulitan tugas yang mampu diselesaikan • Sikap optimis dalam menghadapi tugas
2	<i>Strength</i>	• Gigih dalam belajar • Gigih dalam menjalankan tugas • Konsisten dalam mencapai tujuan
3	<i>Generality</i>	• Penguasaan tugas-tugas yang diberikan • Penguasaan materi pembelajaran • Kemampuan mengatur waktu

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 9 Bengkulu Utara

Bengkulu Utara, Maret 2026
Peneliti

Dedi Kristian, S.Pd.,Gr

Afend Yudisman

LKS

Lembar Kerja Siswa

Pembelajaran Kolaboratif Pendidikan Kewarganegaraan

Nama:

Kelas :



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Lembar Kerja Siswa berbasis pembelajaran inkuiri untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif dan *self- efficacy* siswa pada mata Pelajaran Pkn Kelas XI di SMKN 9 Bengkulu utara pada materi HAM dapat disusun dan diselesaikan dengan baik.

Diharapkan peserta didik mampu :

1. Menjelaskan pengertian HAM.
2. Mengidentifikasi dasar hukum HAM di Indonesia.
3. Menganalisis contoh kasus pelanggaran HAM.
4. Menyajikan hasil diskusi pelanggaran HAM.

Penyusunan LKS ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan yang telah memberikan masukan dan dorongan dalam proses penyusunan LKS ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak hal yang dapat dikembangkan dalam LKS ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan LKS pada edisi berikutnya. Semoga LKS ini dapat memberikan manfaat nyata bagi peserta didik untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kritis dalam materi Hak dan kewajiban warga negara.

Bengkulu, 01 Maret
2026

Penulis

Afend Yudisman

DAFTAR ISI

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap 1 : Siswa menetapkan tujuan belajar

Tahap 2 : Siswa membenyuk kelompok

Tahap 3 : Siswa membaca dan mengkaji materi/studi kasus

Tahap 4 : Siswa berdiskusi bersama anggota kelompok

Tahap 5 : Siswa menulis dan Menyusun hasil diskusi

Tahap 6 : Siswa menyajikan hasil diskusi

Tahap 7: Siswa melakukan refleksi diri

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Memahami pengertian Hak Asasi Manusia.
2. Menganalisis hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari (di sekolah, rumah, dan masyarakat).
3. Mengevaluasi penerapan HAM berdasarkan Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945.
4. Menganalisis contoh kasus pelanggaran HAM.
5. Menyajikan hasil diskusi secara kritis dan bertanggung jawab.

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

Setelah mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran kolaboratif, peserta didik diharapkan mampu:

1. Siswa mampu Menjelaskan pengertian Hak Asasi Manusia.
2. Siswa mampu Mengidentifikasi dasar hukum HAM di Indonesia.
3. Siswa mampu Menganalisis contoh kasus pelanggaran HAM.
4. Siswa mampu Menyajikan hasil diskusi kasus pelanggaran HAM

PETUNJUK Pengerjaan LKS

1. Bacalah setiap kasus pelanggaran HAM yang diberikan dengan teliti dan kritis.
2. Diskusikan kasus tersebut bersama kelompok masing-masing.
3. Identifikasi bentuk pelanggaran HAM yang terjadi berdasarkan UUD NRI Tahun 1945 dan nilai-nilai Pancasila.
4. Tuliskan hasil diskusi pada lembar yang tersedia.
5. Presentasikan hasil analisis kelompok dengan percaya diri dan tanggung jawab.
6. Berikan tanggapan atau pertanyaan terhadap hasil presentasi kelompok lain secara sopan.
7. Buat Refleksi Diri

KELOMPOK 1

DISKRIMINASI DALAM KEGIATAN SEKOLAH

A. Kasus

Silakan saudara bersama teman kelompok secara cermat membaca kasus berikut!

Di sebuah sekolah menengah, terdapat program kunjungan industri yang diwajibkan bagi seluruh siswa kelas XI. Namun, dalam pelaksanaannya, beberapa siswa dari keluarga kurang mampu tidak diikutsertakan karena dianggap belum melunasi iuran kegiatan. Pihak sekolah beralasan bahwa kegiatan tersebut membutuhkan biaya besar dan hanya siswa yang mampu membayar yang dapat mengikuti. Beberapa siswa merasa diperlakukan tidak adil karena kesempatan belajar dan pengalaman praktik kerja hanya diberikan kepada siswa tertentu. Mereka merasa malu dan minder karena dipisahkan dari teman-temannya. Protes telah disampaikan, tetapi belum ada Solusi yang jelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kasus tersebut, identifikasilah masalah bersama anggota kelompok!

.....

.....

.....

.....

C. Diskusikan secara berkelompok tentang permasalahan pada kasus tersebut dengan mencari solusi dari berbagai sumber yang relevan. Silakan saudara bersama kelompok menuliskan hasil diskusi secara runtut dan argumentative.

.....

.....

.....

.....

.....

D. Presentasikan hasil diskusi Saudara bersama anggota kelompok di depan kelas

E. Refleksi Diri

Buatlah kesimpulan bersama anggota kelompok terkait proses pembelajaran yang telah dilakukan.

.....

.....

.....

.....

.....

KELOMPOK 2

PENOLAKAN SISWA PENYANDANG DISABILITAS

A. Kasus

Silakan saudara bersama teman kelompok secara cermat membaca kasus berikut!

Di sebuah sekolah negeri, seorang siswa penyandang disabilitas fisik mendaftar untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga ringan yang sesuai dengan kemampuannya. Namun, pihak sekolah menolak keikutsertaanya dengan alasan khawatir akan menghambat jalannya latihan dan menyulitkan pembina. Beberapa teman sekelasnya sebenarnya mendukung dan bersedia membantu, tetapi Keputusan tetap tidak berubah. Akibatnya, siswa tersebut merasa sedih dan tidak percaya diri karena merasa dibedakan dari siswa lainnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kasus tersebut, identifikasilah masalah bersama anggota kelompok!

.....

.....

.....

- C. Diskusikan secara berkelompok tentang permasalahan pada kasus tersebut dengan mencari solusi dari berbagai sumber yang relevan. Silakan saudara bersama kelompok menuliskan hasil diskusi secara runtut dan argumentative.**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- D. Presentasikan hasil diskusi Saudara bersama anggota kelompok di depan kelas**

E. Refleksi Diri

Buatlah kesimpulan bersama anggota kelompok terkait proses pembelajaran yang telah dilakukan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KELOMPOK 3

PENYEBARAN FOTO TANPA IZIN DI MEDIA SOSIAL

A. Kasus

Silakan saudara bersama teman kelompok secara cermat membaca kasus berikut

Seorang siswa kelas XI menjadi bahan perbincangan di sekolah setelah fotonya yang sedang tertidur di kelas diam-diam diambil oleh temannya dan disebarakan melalui media sosial dengan tambahan komentar yang bersifat mengejek. Unggahan tersebut kemudian dibagikan ulang oleh banyak siswa lain sehingga semakin meluas. Siswa yang menjadi korban merasa malu, tertekan, dan enggan masuk sekolah selama beberapa hari. Ia merasa privasinya dilanggar, namun pelaku menganggap hal tersebut hanya candaan biasa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kasus tersebut, identifikasilah masalah bersama anggota kelompok!

.....

.....

.....

.....

C. Diskusikan secara berkelompok tentang permasalahan pada kasus tersebut dengan mencari solusi dari berbagai sumber yang relevan. Silakan saudara bersama kelompok menuliskan hasil diskusi secara runtut dan argumentative.

.....

.....

.....

.....

D. Presentasikan hasil diskusi Saudara bersama anggota kelompok di depan kelas

E. Refleksi Diri

Buatlah kesimpulan bersama anggota kelompok terkait proses pembelajaran yang telah dilakukan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KELOMPOK 4

PERLAKUAN TIDAK ADIL KARENA PERBEDAAN KEYAKINAN

A. Kasus

Silakan saudara bersama teman kelompok secara cermat membaca kasus berikut

Di sebuah sekolah, seuruh siswa diwajibkan mengikuti kegiatan doa bersama sebelum ujian dimulai. Namun, kegiatan tersebut hanya menggunakan tata cara ibadah dari satu agama tertentu. Beberapa siswa yang memiliki keyakinan berbeda merasa tidak nyaman dan memilih untuk tidak mengikuti kegiatan tersebut. Akibatnya, mereka ditegur oleh guru dan dianggap tidak menghormati aturan sekolah. Bahkan, mereka diminta membuat surat pernyataan agar bersedia mengikuti kegiatan tersebut di kemudian hari. Siswa-siswa tersebut merasa hak mereka untuk menjalankan keyakinan masing-masing tidak dihargai.

F. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kasus tersebut, identifikasilah masalah bersama anggota kelompok!

.....

.....

.....

.....

.....

- G. Diskusikan secara berkelompok tentang permasalahan pada kasus tersebut dengan mencari solusi dari berbagai sumber yang relevan. Silakan saudara bersama kelompok menuliskan hasil diskusi secara runtut dan argumentative.**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- H. Presentasikan hasil diskusi Saudara bersama anggota kelompok di depan kelas**

I. Refleksi Diri

Buatlah kesimpulan bersama anggota kelompok terkait proses pembelajaran yang telah dilakukan.

.....

.....

.....

.....

RPP
PEMBELAJARAN INKUIRI
KELAS XI SMK
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

A. Identitas Modul

Nama Sekolah	: SMK Negeri 9 Bengkulu Utara
Nama Penyusun	: Afend Yudisman.
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Fase/Semester	: XI
Alokasi Waktu	: 2x45 menit (1 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

B. Karakteristik Materi Pembelajaran

Relevansi dengan Kehidupan Nyata Siswa :

1. Materi ini sangat relevan karena benda di sekitar mereka seperti lab computer atau bengkel merupakan bagian integral yang dilakukan oleh Siswa dalam untuk mengenal dunia kerja
2. Siswa sering berinteraksi dengan informasi tentang benda yang ada di lab atau bengkel melalui informasi media sosial atau internet, berita, atau diskusi dengan teman.
3. Kemampuan mendeskripsikan peristiwa adalah keterampilan komunikasi dasar yang berguna dalam berbagai konteks kehidupan.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Mengacu pada elemen penting dalam CP Pendidikan kewarganegaraan

- a. Siswa mampu memahami dan mengerti tentang ham serta menyajikan hasil diskusi dengan sikap kritis dan bertanggung
- b. Siswa mampu memahami, menganalisis, dan menerapkan nilai-nilai pancasila dalam penegakan hak asasi manusia di kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Siswa mampu menunjukkan sikap rasa ingin tahu terhadap masalah ham dan menganalisis contoh kasus pelanggaran ham.

D. MEDIA

1. Media: LKS, contoh Berita Kasus HAM.
2. LCD/Proyektor, Papan tulis
3. Sumber Belajar:
 - Buku Pelajaran PKN Kelas XI,
 - UUD RI Tahun 1945
 - Artikel dan berita terpercaya tentang HAM

E. LINTAS MATA PELAJARAN

1. Kosentrasi Keahlian: siswa dapat memahami konsep dasar dari benda yang ada disekitar tempat belajar
2. Informatika: siswa dapat menggunakan media yang berhubungan, media cetak, audio, video

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran kolaboratif, peserta didik diharapkan mampu:

1. Siswa mampu Menjelaskan pengertian Hak Asasi Manusia.
2. Siswa mampu memahami, menganalisis, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam penegakan Hak Asasi Manusia di kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Siswa mampu Menganalisis contoh kasus pelanggaran HAM dan Menyajikan hasil diskusi dengan sikap kritis dan bertanggung jawab.

G. TOPIK PEMBELAJARAN : Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME
- Berkebinekaan global
- Gotong royong
- Bernalar kritis
- Berpikir Kreatif

H. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran inkuiri
2. Strategi Pembelajaran *cooperative* siswa dibentuk dalam beberapa kelompok
3. Metode Pembelajaran: Diskusi, tanya jawab, studi kasus, presentasi

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Langkah pembelajaran	Pertemuan		Alokasi Waktu
Pendahuluan	Guru a. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran b. Memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin c. Memberikan motivasi kepada Siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran. d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. e. Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok dan membagikan LKS ke setiap kelompok f. Guru menjelaskan mekanisme kegiatan pembelajaran g. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok	Siswa a. Siswa Menjawab Salam yang diucapkan oleh guru b. Siswa merespon untuk mengecek kehadiran c. Siswa menyimak apa yang disampaikan oleh guru d. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran e. Siswa bergabung dengan kelompok masing masing f. Siswa mendengarkan penjelasan guru g. Siswa berpindah dan duduk sesuai anggota kelompok	10 Menit
Kegiatan Inti			70 Menit
	Guru	Siswa	
Tahap 1 Merumuskan Masalah	a. Guru memberikan kasus kepada siswa b. Guru meminta siswa merumuskan masalah.	a) Siswa membaca kasus yang diberikan dan terdapat di LKS b) Siswa membuat rumusan masalah.	

Tahap 2 Membuat Hipotesis	a. Guru meminta siswa membuat hipotesis. b. Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan siswa.	a. Siswa membuat hipotesis b. Siswa menjawab hipotesis berdasarkan rumusan masalah	
Tahap 3 Mengumpulkan Data	a. Guru meminta siswa membaca beberapa sumber yang relevan mengenai HAM b. Guru meminta siswa memahami hubungan kasus dengan sumber yang didapat c. Guru meminta siswa menyelesaikan permasalahan yang telah dibuat berdasarkan rumusan masalah	a. Siswa membaca beberapa sumber yang relevan mengenai HAM b. Siswa memahami hubungan kasus dengan sumber yang didapat c. Siswa menyelesaikan permasalahan dari rumusan masalah	
Tahap 4 Menguji Hipotesis	a. Guru meminta siswa menguji hipotesis yang telah dibuat b. Guru memberikan pertanyaan penuntun (scaffolding) “apakah hipotesis sesuai dengan dugaan awal?” c. Guru memastikan semua anggota kelompok berpartisipasi aktif	a. Siswa mengerjakan hipotesis yang telah dibuat b. Siswa menjawab pertanyaan penuntun, sesuai atau tidak dengan dugaan awal c. Siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok.	
Kegiatan Penutup			10

			Menit
	a. Guru meminta siswa membuat Kesimpulan b. Guru memberikan pertanyaan reflektif “Apakah hipotesis kalian diterima atau ditolak?” c. Guru memberikan Penugasan individu d. Guru menutup dengan salam	a. Siswa membuat Kesimpulan b. Siswa menjawab pertanyaan reflektif c. Siswa menerima tugas secara individu d. Siswa mengucapkan salam	

J. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Berpikir Kreatif

Indikator penilaian

- Fluency (Kepasihan)
- Flexibility (Flesibel)
- Originality (Keaslian)
- Elaboration (Menggabungkan)

2. Efikasi Diri

Indikator penilaian

c. Magnitude

- Tingkat Penyelesaian tugas
- Tingkat Kesulitan tugas
- Optimis menghadapi tugas

d. Strength.

- Gigih dalam belajar
- Gigih dalam menjalankan tugas
- Kosnsisten dalam mencapai tujuan

e. Generality

- Penguasaan tugas tugas yang di berikan
- Penguasaan materi materi pembelajaran
- Cara mengatur waktu

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 9 Bengkulu Utara

Bengkulu Utara, Maret 2026
Peneliti

Dedi Kristian, S,Pd,.Gr

Afend Yudisman



LKS

Lembar Kerja Siswa

PEMBELAJARAN INKUIRI

PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Nama kelompok:

Kelas:



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Lembar Kerja Siswa berbasis pembelajaran inkuiri untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif dan *self- efficacy* siswa pada mata Pelajaran Pkn Kelas XI di SMKN 9 Bengkulu utara pada materi HAM dapat disusun dan diselesaikan dengan baik.

Diharapkan peserta didik mampu :

5. Menjelaskan pengertian HAM.
6. Mengidentifikasi dan memahami nilai-nilai Pancasila dalam menegakkan HAM.
7. Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap masalah HAM.
8. Menyajikan hasil analisis dari kasus tentang HAM.

Penyusunan LKS ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan yang telah memberikan masukan dan dorongan dalam proses penyusunan LKS ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak hal yang dapat dikembangkan dalam LKS ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan LKS pada edisi berikutnya. Semoga LKS ini dapat memberikan manfaat nyata bagi peserta didik untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kritis dalam materi Hak dan kewajiban warga negara.

Bengkulu, 01 Maret
2026

Penulis

Afriend Yudisman

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap 1 : Siswa merumuskan masalah

Tahap 2 : Siswa membuat hipotesis

Tahap 3 : Siswa mengumpulkan data

Tahap 4 : Siswa menguji Hipotesis

Tahap 5 : Siswa membuat kesimpulan

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Capaian pembelajaran mengacu pada elemen penting dalam CP Pendidikan Kewarganegaraan

6. Siswa mampu memahami dan mengerti tentang ham serta menyajikan hasil diskusi dengan sikap kritis dan bertanggung
7. Siswa mampu memahami, menganalisis, dan menerapkan nilai-nilai pancasila dalam penegakan hak asasi manusia di kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
8. Siswa mampu menunjukkan sikap rasa ingin tahu terhadap masalah ham dan menganalisis contoh kasus pelanggaran ham.

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

Setelah mengerjakan LKS ini, peserta didik diharapkan mampu:

5. Menjelaskan pengertian Hak Asasi Manusia.
6. Mengidentifikasi dasar hukum HAM di Indonesia.
7. Menganalisis contoh kasus pelanggaran HAM.
8. Menunjukkan sikap kritis, bertanggung jawab, dan menghargai pendapat orang lain.

PETUNJUK Pengerjaan LKS

1. Bacalah setiap instruksi dengan teliti.
 2. Diskusikan studi kasus bersama kelompok secara aktif dan bertanggung jawab melalui tahapan seperti berikut : membuat rumusan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan membuat kesimpulan.
 3. Gunakan sumber belajar:
 - a. Buku PPKn Kelas XI
 - b. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
 - c. Artikel/ tentang HAM, Misalnya
 4. Jawablah pertanyaan dengan bahasa yang jelas, logis, dan sesuai fakta.
 5. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
 6. Kerjakan tugas individu secara mandiri dan jujur.
- 

KASUS

KELOMPOK 1

Silakan saudara bersama teman kelompok secara cermat membaca kasus berikut

Siti merupakan siswi kelas XI, ingin mengikuti organisasi OSIS di sekolahnya. Namun, pihak sekolah tidak mengizinkan Siti mencalonkan diri sebagai ketua OSIS karena dianggap terlalu pendiam dan kurang populer. Siti merasa dirinya tidak diberikan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.

Tahap Rumusan Masalah

Berdasarkan kasus tersebut buatlah rumusan masalah sebanyak 2 rumusan masalah sebagai berikut:

.....

.....

.....

.....

Tahap Hipotesis

Setelah saudara membuat rumusan masalah lalu buatlah hipotesis atau dugaan sementara sebanyak 2 hipotesis.

.....

.....

.....

.....

Tahap Mengumpulkan Data

Berdasarkan rumusan masalah silahkan saudara mencari pemecahan masalah dari rumusan masalah yang telah dibuat dengan menggunakan sumber yang relevan, Misalnya:

1. Pasal 28D ayat 1 : Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum.
2. Pasal 28D ayat 2 : Setiap orang berhak untuk bekerja serta mendapat imbalan dan perlakuan yang adil dan layak dalam hubungan kerja.
3. UU No. 23 Tahun 2002
 - 1) Pemerintah wajib menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan anak terlantar, baik dalam lembaga maupun di luar lembaga.
 - 2) Penyelenggaraan pemeliharaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dapat dilakukan oleh lembaga masyarakat.

Tahap Menguji Hipotesis

Bandingkan hipotesis sebelumnya dengan temuan di tahap pengumpulan data. Hasil uji hipotesis dapat di tulis pada tabel yang telah disediakan.

Hipotesis Sebelum	Data/Bukti	Hasil

Tahap Membuat Kesimpulan

Buatlah kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah Saudara lakukan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.KASUS

KELOMPOK 2

Silakan saudara bersama teman kelompok secara cermat membaca kasus berikut

Sinta siwi kelas XI, Ia tidak diperbolehkan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler paskibra karena menggunakan jilbab. Pihak sekolah beralasan bahwa seragam paskibra harus sama tidak boleh ada atribut tambahan. Orang tua Sinta menilai bahwa Tindakan tersebut melanggar hak kebebasan beragama.

Tahap Rumusan Masalah

Berdasarkan kasus tersebut buatlah rumusan masalah sebanyak 2 rumusan masalah sebagai berikut:

.....

.....

.....

.....

Tahap Hipotesis

Setelah saudara membuat rumusan masalah lalu buatlah hipotesis atau dugaan sementara sebanyak 2 hipotesis sebagai berikut:

.....

.....

.....

Tahap Mengumpulkan Data

Berdasarkan rumusan masalah silahkan saudara mencari solusi dari kasus rumusan masalah yang telah dibuat dengan menggunakan sumber yang relevan

1. Pasal 28D ayat 1 : Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum.
2. Pasal 28D ayat 2 : Setiap orang berhak untuk bekerja serta mendapat imbalan dan perlakuan yang adil dan layak dalam hubungan kerja.
3. UU No. 23 Tahun 2002
 - 3) Pemerintah wajib menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan anak terlantar, baik dalam lembaga maupun di luar lembaga.
 - 4) Penyelenggaraan pemeliharaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dapat dilakukan oleh lembaga masyarakat.

Berdasarkan sumber di atas silahkan anda buat Solusi dari rumusan masalah yang sudah anda pilih:

.....

.....

.....

.....

Tahap Menguji Hipotesis

Setelah anda mencari solusi maka bandingkan hipotesis dengan data

Hipotesis	Data/Bukti	Hasil

Tahap Membuat Kesimpulan

Dari pembelajaran hasil ini silahkan anda buat kesimpulannya:

.....

.....

.....

.....

KASUS

KELOMPOK 3

Silakan saudara bersama teman kelompok secara cermat membaca kasus berikut

Dina adalah seorang siswa kelas X yang harus bekerja di sebuah warung makan milik pamannya sepulang sekolah. Pamannya mempekerjakan Dina setiap hari untuk membantu mencuci piring, membersihkan meja, melayani pengunjung, dan menghitung uang. Karena pekerjaan ini, Dina sering ketinggalan Pelajaran, terlihat lelah di kelas, dan sulit mengerjakan tugas sekolah.

Tahap Rumusan Masalah

Berdasarkan kasus tersebut buatlah rumusan masalah sebanyak 2 rumusan masalah sebagai berikut:

.....

.....

.....

Tahap Hipotesis

Setelah saudara membuat rumusan masalah lalu buatlah hipotesis atau dugaan sementara sebanyak 2 hipotesis sebagai berikut:

.....

.....

.....

Tahap Mengumpulkan Data

Berdasarkan rumusan masalah silahkan saudara mencari solusi dari kasus rumusan masalah yang telah dibuat dengan menggunakan sumber yang relevan

1. Pasal 28D ayat 1 : Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum.
2. Pasal 28D ayat 2 : Setiap orang berhak untuk bekerja serta mendapat imbalan dan perlakuan yang adil dan layak dalam hubungan kerja.
3. UU No. 23 Tahun 2002
 - 5) Pemerintah wajib menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan anak terlantar, baik dalam lembaga maupun di luar lembaga.
 - 6) Penyelenggaraan pemeliharaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dapat dilakukan oleh lembaga masyarakat.

Berdasarkan sumber di atas silahkan anda buat Solusi dari rumusan masalah yang sudah anda pilih:

.....

.....

.....

.....

.....

Tahap Menguji Hipotesis

Setelah anda mencari solusi maka bandingkan hipotesis dengan data

Hipotesis	Data/Bukti	Hasil

Tahap Membuat Kesimpulan

Dari pembelajaran hasil ini silahkan anda buat kesimpulannya:

.....

.....

.....

.....

.....

KASUS

KELOMPOK 4

Silakan saudara bersama teman kelompok secara cermat membaca kasus berikut

Rian Adalah siswa kelas XI yang beragama minoritas di sekolahnya, saat kegiatan doa bersama sebelum Pelajaran dimulai, ia tidak diberikan kesempatan untuk berdoa sesuai dengan keyakinannya sendiri. Beberapa teman mengejeknya karena perbedaan tersebut, dan pihak sekolah tidak memberikan teguran terhadap Tindakan itu.

Tahap Rumusan Masalah

Berdasarkan kasus tersebut buatlah rumusan masalah sebanyak 2 rumusan masalah sebagai berikut:

.....

.....

.....

.....

Tahap Hipotesis

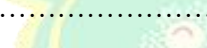
Setelah saudara membuat rumusan masalah lalu buatlah hipotesis atau dugaan sementara sebanyak 2 hipotesis sebagai berikut:

.....

.....

Berdasarkan rumusan masalah silahkan saudara mencari solusi dari kasus rumusan masalah yang telah dibuat dengan menggunakan sumber yang relevan

- Berdasarkan sumber di atas silahkan anda buat Solusi dari rumusan masalah yang sudah anda pilih:



Tahap Menguji Hipotesis

Bandingkan hipotesis seblmnya dengan temuan dari tahap pengumpulan data hasil uji hipotesis dapat di tulis pada tabel yang telah disediakan

Hipotesis	Data/Bukti	Hasil

Tahap Membuat Kesimpulan

Buatlah kesimpulannya: dari proses yang saudara buat

.....

.....

.....

.....

**KISI KISI ANGKET PENILAIAN KEVALIDAN LKS MODEL
PEMBELAJARAN KOLABORATIF OLEH AHLI MATERI DAN BAHASA**

NO	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kualitas Materi	Kesesuaian materi HAM dengan CP PKn kelas XI.	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran kolaboratif.	2
		Materi mendukung sintaks pembelajaran kolaboratif (pembekalan, diskusi, pleno, refleksi).	3,4
		Materi memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif.	5,6
		Materi mendukung peningkatan <i>self-efficacy</i> siswa.	7,8
		Kasus HAM relevan dengan kehidupan siswa	9
2	Kebahasaan	Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia	10
		Kalimat jelas dan tidak ambigu	11,12
		Bahasa komunikatif dan sesuai karakteristik siswa SMK	13,14
		Konsistensi penggunaan istilah HAM dan Pancasila	15

Dimodifikasi dari (Putu, 2021)

Lampiran 2 : Angket Penilaian kevalidan LKS Model Pembelajaran Kolaboratif oleh ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : **Dr. Apriza Fitriani, M.Pd**
Instansi : **Universitas Muhammadiyah Bengkulu**
Judul Penelitian : Model Pembelajaran Kolaboratif dan Inkuiri Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dan *Self Efficacy* Siswa Pada Mata Pelajaran di SMKN 9 Bengkulu Utara
Peneliti : Afriend Yudisman
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Tomi Hidayat, M.Pd
 2. Dr. Risnanosanti, M.Pd

PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap LKS Model Pembelajaran Kolaboratif yang telah dikembangkan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kelayakan LKS
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Kriteria penilaian:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
5. Mohon Kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan komentar atau usulan perbaikan Aspek kualitas Materi

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi HAM sesuai dengan CP PKN kelas XI.					
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran model kolaboratif.					
3	Materi mendukung tahapan pembelajaran kolaboratif.					
4	Studi kasus HAM sesuai dengan kegiatan diskusi kelompok.					
5	Materi mendorong siswa menghasilkan banyak ide (<i>Fluency</i>).					
6	Materi mendorong siswa berpikir dari berbagai sudut pandang (<i>Flexibility</i>).					
7	Kegiatan pembelajaran meningkatkan rasa percaya diri siswa.					
8	Kegiatan diskusi melatih ketekunan dan konsistensi siswa.					
9	Kasus HAM relevan dengan kehidupan nyata siswa SMK.					
10	Materi dan kasus membantu siswa merumuskan solusi atas permasalahan HAM.					

Aspek Kebahasaan

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
11	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					

12	Kalimat jelas dan mudah dipahami.					
13	Tidak terdapat penafsiran ganda.					
14	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMK.					
15	Istilah HAM dan Pancasila digunakan secara konsisten.					

KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

.....

.....

.....

KESIMPULAN

Modul ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bengkulu, Februari 2026

Validator

Dr. Apriza Fitriani, M.Pd

**Lampiran 3 : Kisi-kisi Angket Penilaian kevalidan LKS Model Pembelajaran
Inkuiri oleh ahli materi**

**KISI KISI ANGKET PENILAIAN KEVALIDAN LKS MODEL
PEMBELAJARAN INKUIRI OLEH AHLI**

NO	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Petunjuk Pengisian	Kejelasan petunjuk pengisian.	1
		Mencantumkan kompetensi dasar pembelajaran.	2
2	Kelayakan isi	Kegiatan sesuai dengan indikator keterampilan yang ingin dicapai	3
		Pertanyaan dapat membantu siswa dalam memahami konsep	4
		Kegiatan berkaitan dengan kehidupan nyata	5
		Kesesuaian dengan sistematika berpikir	6
		Akurasi prosedur dan metode	7
3	Prosedur	Kejelasan urutan kegiatan	8
		Kesesuaian dengan urutan	9
		Pertanyaan mudah dipahami	10

Dimodifikasi dari (Santoso, 2020)

Lampiran 4 : Angket Penilaian kevalidan LKS Model Pembelajaran Inkuiri oleh ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : **Dr. Apriza Fitriani, M.Pd**
Instansi : **Universitas Muhammadiyah Bengkulu**
Judul Penelitian : Model Pembelajaran Kolaboratif dan Inkuiri Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dan *Self Efficacy* Siswa Pada Mata Pelajaran di SMKN 9 Bengkulu Utara
Peneliti : Afriend Yudisman
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Tomi Hidayat, M.Pd
 2. Dr. Risnanosanti, M.Pd

PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap LKS Model Pembelajaran Kolaboratif yang telah dikembangkan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kelayakan LKS
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Kriteria penilaian:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
5. Mohon Kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan komentar atau usulan perbaikan

Aspek Petunjuk Pengisian

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk pengisian.					
2	Kompetensi dasar pembelajaran.					

Aspek Kelayakan isi

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
3	Sesuai dengan indikator keterampilan yang ingin dicapai.					
4	Pertanyaan dapat membantu siswa dalam memahami konsep.					
5	Kegiatan berkaitan dengan kehidupan nyata.					
6	Kesesuaian dengan sistematika berpikir.					
7	Prosedur dan metode.					

Aspek Prosedur

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Urutan kegiatan.					
2	Kesesuaian dengan urutan di RPP.					
3	Pertanyaan mudah dipahami					

KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

.....
.....
.....

KESIMPULAN

Modul ini dinyatakan *):

3. Layak digunakan tanpa revisi
4. Layak digunakan dengan revisi
5. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bengkulu, Februari 2026

Validator

Dr. Apriza Fitriani, M.Pd



**KISI KISI ANGKET PENILAIAN KEVALIDAN LKS MODEL
PEMBELAJARAN KOLABORATIF DAN INKUIRI OLEH AHLI MEDIA**

No	Aspek yang di Nilai	Indikator penilaian	Jumlah butir	No butir
1	Aspek tampilan LKS	1. Keterbacaan (<i>readability</i>) 2. Desain layout 3. Konsistensi desain 4. Kualitas ilustrasi/gambar 5. Kesesuaian warna 6. Tampilan sampul (cover)	6	1,2,3,4,5,6
2	Aspek penyajian LKS	1. Kejelasan struktur penyajian 2. Kejelasan petunjuk penggunaa 3. Kejelasan langkah proyek 4. Kesesuaian ilustrasi dengan materi 5. Interaktivitas LKS 6. Kemudahan navigasi 7. Kejelasan contoh dan tugas 8. Konsistensi penyajian materi 9. Kejelasan alur penjelasan 10. Keterpaduan antara teks dan visual	10	7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16
3	Penilaian umum dan saran	1. Kelebihan LKS 2. Kekurangan LKS 3. Tingkat kelayakan LKS 4. Saran perbaikan	4	17,18,19,20

Dimodifikasi dari (Ningsih, 2021)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator : Dr. Apriza Fitriani, M.Pd

Instansi : Prodi PPKn Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Judul Penelitian : Model Pembelajaran Kolaboratif dan Inkuiri Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dan *Self Efficacy* Siswa Pada Mata Pelajaran di SMKN 9 Bengkulu Utara

Peneliti : Afriend Yudisman

Dosen Pembimbing :
 1. Dr. Tomi Hidayat, M.Pd
 2. Dr. Risnanosanti, M.Pd

PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap LKS model pembelajaran kolaboratif dan inkuiri yang telah dikembangkan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kelayakan LKS.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Kriteria penilaian:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
5. Mohon Kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan komentar atau usulan perbaikan

A. Aspek Tampilan LKS

(Butir 1–6)

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Teks dalam LKS mudah dibaca (ukuran huruf, jenis huruf, dan spasi sesuai).					
2	Desain layout LKS tertata rapi dan proporsional.					
3	Konsistensi desain (jenis huruf, ukuran, tata letak) terjaga pada seluruh bagian LKS.					
4	Ilustrasi/gambar yang digunakan memiliki kualitas visual yang baik dan jelas.					
5	Pemilihan warna dalam LKS serasi dan tidak mengganggu keterbacaan materi.					
6	Tampilan sampul (cover) LKS menarik dan mencerminkan isi materi pembelajaran.					

B. Aspek Penyajian LKS

(Butir 7–15)

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
7	Struktur penyajian LKS disusun secara sistematis dan mudah dipahami.					
8	Petunjuk penggunaan LKS disajikan secara jelas dan mudah dipahami siswa.					
9	Langkah-langkah kegiatan proyek dijelaskan secara rinci dan runtut.					

10	Ilustrasi/gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.					
11	LKS mendorong interaksi aktif siswa dalam proses pembelajaran.					
12	Navigasi dalam LKS (penomoran, urutan halaman, petunjuk) mudah diikuti.					
13	Contoh dan tugas yang diberikan disajikan secara jelas dan relevan dengan materi.					
14	Penyajian materi dalam LKS konsisten dari awal hingga akhir.					
15	Alur penjelasan materi disajikan secara logis dan mudah dipahami siswa.					

C. Penilaian Umum dan Saran

(Butir 17–20)

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
16	LKS memiliki kelebihan yang mendukung proses pembelajaran.					
17	Kekurangan LKS tidak mengganggu ketercapaian tujuan pembelajaran.					
18	Secara umum, LKS layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.					
19	LKS masih dapat dikembangkan lebih lanjut melalui perbaikan tertentu.					
20	LKS memiliki kelebihan yang mendukung proses pembelajaran.					

KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN

Modul ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bengkulu, Februari 2026

Validator

Dr. Apriza Fitriani, M.Pd

The logo of Universitas Muhammadiyah Bengkulu is a large, light green shield-shaped emblem. It features a central sunburst or star-like symbol with Arabic calligraphy in the center. The words "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" are written in a semi-circle at the top, and "BENGKULU" is written at the bottom. The entire logo is semi-transparent and serves as a background for the signature area.

KISI-KISI SOAL *PRETEST* KEMAMPUAN BERPIKIR KRETIF

Mata Pelajaran : PKn

Matematika Kelas : XI (Sebelas)

Tahun Pelajaran : 2025/2026

A. Tujuan : Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah menengah atas

B. Definisi Operasional: Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang untuk dapat menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya baik berupa produk maupun pemikiran yang diperkuat oleh motivasi dalam diri seseorang itu sendiri maupun orang lain yang berada disekitar lingkungan tersebut yang memiliki nilai sosial maupun pribadi.

Indikator berpikir kreatif:

1. Keluwesan (*Flexibility*)
2. Kecepatan mencari ide (*Fluency*)
3. Kebaharuan (*Originality*)
4. Keterincian (*Elaboration*)

C. Jenis Instrumen : Tes tertulis berupa soal uraian (Essay)

D. Jumlah butir soal : 7 soal

E. Kompetensi Dasar : Hak Asasi Manusia (HAM)

F. Judul penelitian : Model Pembelajaran Kolaboratif dan Inkuiri Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dan *Self Efficacy* Siswa Pada Mata Pelajaran di SMKN 9 Bengkulu Utara

NO	Ciri-ciri berpikir kreatif	Indikator	Aspek penilaian HOTS	Bentuk soal	No Item
1	Keterincian (<i>Elaboration</i>)	Memperinci detail-detail suatu objek sehingga menjadi menarik	Memerinci (C6)	Uraian	1
2	Kemampuan berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Merencanakan dan menggunakan berbagai strategi penyelesaian pada saat menghadapi masalah tertentu.	Memprediksi (C6)	Uraian	2
3	Kemampuan berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Merencanakan dan menggunakan berbagai strategi penyelesaian pada saat menghadapi masalah tertentu	Mengkritik (C6)	Uraian	3
4	Kebaharuan (<i>Originality</i>)	Menemukan strategi lain yang unik dan tidak biasa dalam menyelesaikan masalah.	Mencipta (C6)	Uraian	4
5	Keterincian (<i>Elaboration</i>)	Memperinci detail-detail suatu objek sehingga menjadi menarik	Memerinci (C6)	Uraian	5
6	Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	Menghasilkan gagasan, jawaban dan pertanyaan yang bervariasi	Mengevaluasi (C6)	Uraian	6
7	Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	Menghasilkan gagasan, jawaban dan pertanyaan yang bervariasi	Menilai (C6)	Uraian	7

Diadpsi dari : Maghfirof, 2019

SOAL PRETEST BERPIKIR KREATIF

PETUNJUK :

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan soal
2. Tulislah identitas dirimu dengan lengkap pada lembar jawaban yang telah disediakan
3. Berilah jawaban yang jelas dan benar
4. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan
5. Ujian bersifat tertutup (*close book*)

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat dan cermat

1. Jelaskan secara rinci bagaimana penerapan Hak Asasi Manusia di lingkungan sekolah yang ideal. Uraikan contoh konkret pada aspek hak belajar, kebebasan berpendapat, dan perlindungan dari diskriminasi!
2. Jika penegakan HAM di Indonesia tidak berjalan dengan baik, prediksikan berbagai kemungkinan dampak yang dapat terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara!
3. Sebuah sekolah melarang siswa menyampaikan kritik terhadap kebijakan sekolah dengan alasan menjaga nama baik lembaga. Kritikilah kebijakan tersebut berdasarkan prinsip Hak Asasi Manusia!
4. Ciptakan sebuah program atau gerakan kreatif yang dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menghormati Hak Asasi Manusia di sekolah!
5. Uraikan secara detail langkah-langkah yang harus dilakukan pemerintah dalam menyelesaikan kasus pelanggaran HAM agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945!

6. Evaluasilah kasus berikut dari berbagai sudut pandang:

Sekelompok warga menolak pembangunan tempat ibadah karena perbedaan keyakinan. Analisis dari sudut pandang HAM, Pancasila, dan persatuan bangsa!

7. Nilailah hubungan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. mu, mana yang harus lebih diutamakan? Jelaskan alasanmu dari berbagai sudut pandang!



KISI-KISI ANGKET *SELF EFFICACY*

NO	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Total
			Positif	Negatif	
1	<i>Magnitude</i>	Keyakinan terhadap kemampuan dalam mengambil tindakan yang diperlukan.	5	9	2
		Keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi hambatan dalam kesulitan tugas yang dihadapi.	1,2	12	3
		Memiliki pandangan yang positif terhadap tugas yang dikerjakan.	7	3,6	3
2	<i>Generality</i>	Mampu menyikapi situasi dan kondisi yang beragam dengan sikap positif	16	4	2
		Menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah untuk mencapai keberhasilan	17	20	2
		Menampilkan sikap yang menunjukkan keyakinan diri pada seluruh proses pembelajaran.	18	19	2
3	<i>Strength</i>	Memiliki keyakinan diri yang kuat terhadap potensi diri dalam menyelesaikan tugas.	15	11	2
		Memiliki semangat juang dan tidak mudah menyerah ketika mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas	13	14	2

		Memiliki komitmen untuk menyelesaikan tugas akademik dengan baik	10	8	2
Total			10	10	20

ANGKET SELF EFFICACY

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian angket.

1. Mohon siswa memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternative jawaban yang siswa anggap paling sesuai, yang tersedia pada lembar angket.
2. Mohon siswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrument sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada siswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
4. Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.
5. Keterangan alternative jawaban:

SL (selalu), S (sering), KD (kadang-kadang), TP (tidak pernah).

No	PERNYATAAN	TANGGAPAN			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya mampu menghadapi setiap kesulitan dalam belajar				
2	Saya memiliki kemampuan yang baik dalam pelajaran Pkn				
3	Saya tidak percaya diri ketika mengerjakan soal di depan kelas				
4	Saya tidak dapat berpikir positif ketika menghadapi suatu masalah				
5	Saya berusaha memahami setiap materi atau tugas yang dianggap sulit				
6	Saya merasa terbebani dengan tugas yang banyak				
7	Saya menganggap setiap tugas yang diberikan oleh guru akan berdampak positif pada diri saya				
8	Saya hanya mengerjakan tugas ketika tugas tersebut dikumpulkan				
9	Saya senang ketika pelajaran matematika kosong dan tidak ada tugas				
10	Saya berjanji akan melakukan yang terbaik dalam menyelesaikan tugas				
11	Saya merasa malas untuk mengerjakan soal matematika yang sulit				
12	Saya mudah menyerah ketika mengerjakan soal yang sulit				
13	Saya termasuk orang yang gigih dalam menghadapi kesulitan belajar				
14	Ketika tidak bisa mengerjakan soal saya memilih menyontek pekerjaan teman				
15	Saya mampu menyelesaikan setiap tugas dengan baik				
16	Saya yakin terdapat solusi dalam setiap permasalahan				
17	Saya senang membaca buku matematika untuk memperoleh informasi baru				

18	Saya yakin akan mendapatkan hasil yang baik ketika mengikuti setiap proses pembelajaran dengan baik				
19	Saya tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran				
20	Saya menjadi pesimis ketika mendapatkan nilai matematika yang jelek				

Diadopsi dari: firmansyah, 2019



RPP**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN****INFORMASI UMUM****A. IDENTITAS MODUL**

Nama Penyusun : AFRIEND YUDISMAN
Tahun Pembelajaran : 2025/2026
Satuan Pendidikan : SMKN 9 Bengkulu Utara
Kelas : XI SEBELAS
Alokasi Waktu : 2JPX 45 Menit
Materi Pokok : Harmonisasi Hak Dan Kewajiban Asasi Manusia
Dalam Persepektif Pancasila

B. ELEMEN

Konsep Hak Dan Kewajiban Asasi Manusia

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Siswa Mampu Mengidentifikasi Konsep Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Sebagai Warga Negara Dalam Kehidupan Sehari-Hari Dan Menunjukkan Sikap Positif Dalam Menegakan Hak Dan Menjalankan Kewajiban Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, Dan Bernegara.

D. KOMPETENSI AWAL

Siswa Diajak Untuk Menganalisis Perbedaan Antara Hak Dan Kewajiban Dalam Kehidupan Sehari-Hari Serta Memiliki Pengetahuan Dasar Tentang Ketidakadilan Sosial, Diskriminasi, Atau Bentuk Pelanggaran Lainnya

E. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, Bertakwa Pada Tuhan Yang Maha Esa, Bergotong Royong, Kreatif, Mandiri, Bernalar Kritis

F. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Paket Pkn Kelas XI
2. Laptop
3. LCD Proyektor
4. Internet

5. Ruang Kelas

G. SASARAN SISWA

1. Seluruh Siswa Kelas XI ATP, DKV, MPLB
2. Secara Umum Siswa Tidak Mempunyai Kesulitan Dalam Memahami Materi Yang Di Ajarkan(Reguler)

H. MODEL PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran konvensional dengan metode penugasan, diskusi tanya jawab, dan mengerjakan soal siswa diharapkan bisa membedakan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, dan bernegara.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa menunjukan sikap menghargai hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat
2. Siswa membangun sikap positif terhadap penghormatan hak serta melaksanakan kewajiban sebagai bentuk tanggung jawab sosial dan moral
3. Siswa mengidentifikasi bentuk-bentuk hak dan kewajiban asasi manusia diberbagai lingkungan (keluarga,sekolah,masyarakat,dan negara)
4. Siswa mampu memberikan contoh dan solusi permasalahan pelanggaran hak dan kewajiban dilingkungan sekitar melalui diskusi atau musyawarah

J. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Siswa memahami bahwa hak dan kewajiban merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan
2. Siswa menyadari bahwa hak harus dihormati,tetapi tidak boleh melanggar hak orang lain serta kewajiban harus dijalankan tanpa menunggu hak diberikan terlebih dahulu

K. PERTANYAAN PEMATIK

1. Apa yang akan terjadi jika seseorang hanya menuntut haknya, tetapi mengabaikan kewajibannya?
2. Mengapa kita harus melaksanakan kewajiban walapun hak kita belum terpenuhi?
3. Bisakah hak dan kewajiban saling bertentangan?
4. Apa peranmu sebagai pelajar dalam menegakan hak asasi manusia di lingkungan sekolah?

L. KEGIATAN PEMBELAJARAN (15 Menit)

Tahap Kegiatan	Rincian Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	1. Guru Mengucapkan Salam 2. Guru Mengkondisikan Suasana Kelas Dan Menyapa Siswa 3. Guru Mengajak Siswa Untuk Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia 4. Guru Mengajak Siswa Untuk Berdoa Yang Dipimpin Ketua Kelas 5. Guru Membahas Materi Sebelumnya Tentang Pancasila Segai Ideologi 6. Guru Memberi Motivasi Atau Semangat Kepada Siswa Untuk Memahami Materi 7. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran 8. Ice Breaking	10 Menit
Kegiatan inti	1. Guru menayangkan video pembelajaran materi gambar atau slide menggunakan lcd proyektor 2. Sebelum menjelaskan memberikan pertanyaan tentang materi konsep hak dan kewajiban yang ditayangkan dalam video 3. Memberikan kesempatan kepada Siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru 4. Memberikan apresiasi kepada Siswa yang berani menjawab materi konsep hak dan kewajiban asasi manusia 5. Guru Menyampaikan Materi Yang Dipelajari 6. Guru memberikan buku paket pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kepada siswa untuk dipelajari dan dipahami	70 menit

	7. Siswa diberikan kesempatan untuk memahami materi yang disampaikan dan menjawab pertanyaan sesuai dengan perintah 8. Siswa berdiskusi dan berkolaborasi dalam memahami materi 9. Guru membimbing Siswa dalam memahami materi yang diajarkan 10. Siswa menyelesaikan tugas yang telah disediakan 11. Guru memberikan penguatan kepada Siswa tentang materi yang telah disampaikan	
Tahap Akhir	1. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pemahaman hasil belajar di depan kelas 2. Siswa bertanya jawab mengenai materi yang disampaikan kepada guru yang belum dipahami 3. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari 4. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan	10 Menit
Evaluasi	1. Menyimpulkan Kegiatan Yang Telah Dilakukan Bersama Siswa 2. Asesmen Akhir Pembelajaran Sumatif 3. Refleksi Atas Pembelajaran Yang Telah Dilakukan Bersama Siswa 4. Menyampaikan Rencana Pertemuan Berikutnya Tentang Pembelajaran Pelanggaran Hak Dan Kewajiban Dalam Kehidupan Bermasyarakat 5. Penutup Dan Berdoa	5 Menit

M. Penilaian /Asesmen Pembelajaran

Asesmen Sumatif: Dilakukan Diakhir Pembelajaran Untuk Mengetahui Kemampuan Siswa

Pilihlah Jawaban Dibawah Ini Dengan Benar?

1. Jelaskan Pengertian Hak Dan Kewajiban Serta Berikan Masing-Masing 2 Contoh Penerapan Nya Dalam Kehidupan Sehari-Hari?
2. Mengapa Penting Untuk Menyeimbangkan Antara Pelaksanaan Hak Dan Kewajiban Dalam Berkehidupan Masyarakat Jelaskan?
3. Apa Dampak Yang Mungkin Terjadi Jika Seseorang Hanya Menuntut Hak Tanpa Menjalankan Kewajiban?
4. Bagaimana Cara Kamu Sebagai Pelajar Dalam Menghargai Hak Orang Lain Sambil Menjalankan Kewajiban Kamu Di Sekolah?

5. Rubrik Penilaian

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peringatan (2)	Pemantapan
Menggali Dan Menjelaskan Informasi	Belum Mampu Menyampaikan Atau Menyajikan Informasi	Menyampaikan Kembali Informasi Yang Didapat Atau Dilihat	Mampu Menyampaikan Dan Menyajikan Informasi Yang Didapat Dengan Baik

ASESMEN KETERAMPILAN

a. Performa Dalam Bentuk

1. Presentasi

b. Tabel Penilaian

N o	Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Pencapaian Tujuan Pembelajaran	
1	Siswa mampu menjelaskan /	Ya	Tidak

	materi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari		
2	Siswa Mampu menerapkan kehidupan HAM dalam kehidupan sehari-hari		

Keterangan:

1. Bagi siswa yang telah memenuhi seluruh kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dapat melanjutkan materi berikutnya
2. Bagi Siswa Yang Belum Memenuhi Salah Satu Atau Lebih Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Belum Dapat Melanjutkan Materi Selanjutnya

persentase penguasaan materi kalian rumus sebagai berikut:

(jumlah materi yang kalian kuasai/ jumlah seluruh materi 100%)

1. jika 70-100 materi di atas sudah dikuasai, siswa diberi aktivitas pengayaan
2. jika materi dikuasai masih dibawah 70% siswa mendiskusikan kegiatan remedial yang dapat dilakukan dengan guru

Penilaian Sikap

Instrumen Penilaian Sikap

Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/ Semester :

Materi Pokok :

NO	Nama Siswa	Aspek Prilaku Yang Dinilai				Jumlah Skor
		1	2	3	4	

Keterangan :**Nilai**

- | | | |
|--------------------|----------------|-------|
| 1. Bernalar Kritis | 1. Sangat baik | : 100 |
| 2. Bekerjasama | 2. Baik | : 75 |
| 3. Tanggung Jawab | 3. Cukup | : 50 |
| 4. Disiplin | 4. Kurang | : 25 |

A. PENGAYAAN

Guru memberikan pengayaan kepada Siswa yang nilainya sudah melebihi batas penilaian dengan memberikan tugas untuk mempelajari Hak Azasi Manusia

REMEDIAL

Guru memberikan tugas tambahan kepada Siswa untuk mempelajari hak dan kewajiban yang ada dilingkungan tempat tinggal mereka masing-masing, guru memberikan skala 0-100 yang dipilih Siswa untuk menunjukan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari

B. REFLEKSI GURU DAN SISWA**1. Refleksi Guru**

1. Apakah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik?

2. Apa momen paling berkesan saat proses kegiatan pembelajaran?
3. Apa tantangan yang dihadapi saat proses kegiatan pembelajaran?
4. Bagaimana cara mengatasi tantangan tersebut?

2. Refleksi siswa

TABEL REFLEKSI PEMBELAJARAN SISWA

1. Bagaimanakah perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran hari ini ?

No	Tidak menyenangkan	Menyenangkan	Sangat menyenangkan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

Bengkulu Utara, April 2026

Deddi Kristian S.Pd.Gr
Nip 19860903201101101006

Afriend Yudisman

LEMBAR KERJA SISWA

NAMA :

KELAS/ JURUSAN :

MAPEL :

Jawablah pertanyaan Dibawah Ini:

1. Tuliskan contoh hak dan kewajiban dilingkungan sekolah, masyarakat, dan bernegara!
2. Jelaskan bentuk-bentuk pelanggaran hak dan kewajiban asasi manusia dalam lingkungan sekolah, masyarakat, bangsa, dan negara serta berikan contohnya!

JAWABAN:

1.?

2.?



DATA SPSS

ANOVA

Berpikir Kreatif

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	108,300	1	108,300	8,993	,006
Within Groups	337,200	28	12,043		
Total	445,500	29			

ANOVA

Berpikir Kreatif

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	116,033	1	116,033	11,229	,002
Within Groups	289,333	28	10,333		
Total	405,367	29			

ANOVA

Self Efficacy

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	108,300	1	108,300	8,993	,006
Within Groups	337,200	28	12,043		
Total	445,500	29			

ANOVA

Self Efficacy

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	108,300	1	108,300	6,564	,016
Within Groups	462,000	28	16,500		
Total	570,300	29			

1. Kemampuan Berpikir Kritis (Pretest)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konvensional	89	55	75	65,93	4,550
Kolaboratif	30	60	75	68,50	3,919
Inkuir	30	60	73	66,37	3,801
Valid N (listwise)	30				

Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konvensional	,082	30	,200 [*]	,979	30	,795
Kolaboratif	,082	30	,200 [*]	,979	30	,795
Inkuir	,112	30	,200 [*]	,952	30	,193
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Konvensional	Equal variances assumed	,302	,587	-2,999	28	,006	-3,800	1,267	-6,396	-1,204
	Equal variances not assumed			-2,999	27,084	,006	-3,800	1,267	-6,400	-1,200
Kolaboratif	Equal variances assumed	,302	,587	-2,999	28	,006	-3,800	1,267	-6,396	-1,204

	Equal variances not assumed			- 2,999	27,084	,006	-3,800	1,267	-6,400	-1,200
Inkuir	Equal variances assumed	,022	,884	- 3,432	28	,002	-4,067	1,185	-6,494	-1,639
	Equal variances not assumed			- 3,432	27,921	,002	-4,067	1,185	-6,495	-1,639

Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konvesionall	29	70	86	78,93	4,598
Kolaboratiff	30	60	75	68,50	3,919
Inkuirr	59	70	86	79,37	4,000
Valid N (listwise)	29				

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konvesionall	,093	29	,200*	,960	29	,330
Kolaboratiff	,078	29	,200*	,982	29	,886
Inkuirr	,105	29	,200*	,967	29	,486

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Independent Samples Test

Levene's
Test for
Equality of
Variances

t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Konvesionall	Equal variances assumed	,942	,340	,481	27	,634	,833	1,732	-2,721	4,388
	Equal variances not assumed			,483	26,952	,633	,833	1,725	-2,707	4,374
Kolaboratiff	Equal variances assumed	,302	,587	- 2,999	28	,006	-3,800	1,267	-6,396	-1,204
	Equal variances not assumed			- 2,999	27,084	,006	-3,800	1,267	-6,400	-1,200
Inkuirr	Equal variances assumed	,085	,773	- 3,109	28	,004	-3,333	1,072	-5,530	-1,137
	Equal variances not assumed			- 3,109	27,998	,004	-3,333	1,072	-5,530	-1,137

Self Efficacy Pretes

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konvesional	29	54	69	61,41	4,213
Kolaboratif	30	60	75	68,50	3,919
Inkuiri	30	60	73	66,40	3,775
Valid N (listwise)	29				

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konvensional	,080	29	,200 [*]	,971	29	,595
Kolaboratif	,078	29	,200 [*]	,982	29	,886
Inkuiri	,113	29	,200 [*]	,959	29	,304
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper
Konvensional	Equal variances assumed	,003	,957	,950	27	,350	1,490	1,568		-1,728	4,709
	Equal variances not assumed			,952	26,996	,349	1,490	1,565		-1,721	4,702
Kolaboratif	Equal variances assumed	,302	,587	-2,999	28	,006	-3,800	1,267		-6,396	-1,204
	Equal variances not assumed			-2,999	27,084	,006	-3,800	1,267		-6,400	-1,200

Inkuiri	Equal variances assumed	,005	,942	-3,385	28	,002	-4,000	1,182	-6,420	-1,580
	Equal variances not assumed			-3,385	27,936	,002	-4,000	1,182	-6,421	-1,579

Postets

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konvensionall	29	69	85	77,31	4,900
Kolaboratiff	30	70	94	83,30	4,435
Inkuirii	30	68	92	79,90	4,459
Valid N (listwise)	29				

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Konvensionall	Equal variances assumed	,242	,627	-,803	27	,429	-1,471	1,832	-5,231	2,288
	Equal variances not assumed			-,805	27,000	,428	-1,471	1,828	-5,222	2,279

Kolaboratiff	Equal variances assumed	,006	,939	- 2,562	28	,016	-3,800	1,483	-6,838	-,762
	Equal variances not assumed			- 2,562	26,994	,016	-3,800	1,483	-6,843	-,757
Inkuirii	Equal variances assumed	,003	,956	- 3,132	28	,004	-4,467	1,426	-7,388	-1,546
	Equal variances not assumed			- 3,132	27,991	,004	-4,467	1,426	-7,388	-1,545

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konvensional	,095	29	,200*	,954	29	,230
Kolaboratiff	,108	29	,200*	,938	29	,089
Inkuirii	,106	29	,200*	,960	29	,320

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

ANOVA

Berpikir Kreatif					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	51,267	2	25,633	1,955	,161
Within Groups	354,100	27	13,115		
Total	405,367	29			

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Berpikir Kreatif						
LSD						
(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I- J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Konvensional	Kolaboratif	-1,500	1,620	,363	-4,82	1,82
	Inkuri	-3,200	1,620	,058	-6,52	,12
Kolaboratif	Konvensional	1,500	1,620	,363	-1,82	4,82
	Inkuri	-1,700	1,620	,303	-5,02	1,62
Inkuri	Konvensional	3,200	1,620	,058	-,12	6,52
	Kolaboratif	1,700	1,620	,303	-1,62	5,02

ANOVA					
Self Efficacy					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	66,200	2	33,100	1,773	,189
Within Groups	504,100	27	18,670		
Total	570,300	29			

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Self Efficacy						
LSD						
(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I- J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Konvensional	Kolaboratif	-,100	1,932	,959	-4,06	3,86
	Inkuri	-3,200	1,932	,109	-7,16	,76
Kolaboratif	Konvensional	,100	1,932	,959	-3,86	4,06
	Inkuri	-3,100	1,932	,120	-7,06	,86
Inkuri	Konvensional	3,200	1,932	,109	-,76	7,16
	Kolaboratif	3,100	1,932	,120	-,86	7,06