

Turnitin LLC

REVISI TESIS SEPTIKA

 001

Document Details

Submission ID**trn:oid:::3618:151866233****Submission Date****Sep 16, 2026, 8:08 AM GMT+7****Download Date****Sep 16, 2026, 8:18 AM GMT+7****File Name****REVISI TESIS SEPTIKA.pdf****File Size****669.7 KB****109 Pages****23,512 Words****150,983 Characters**

34% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 26%  Internet sources
 - 17%  Publications
 - 27%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 26% Internet sources
- 17% Publications
- 27% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.uin-suska.ac.id	3%
2	Internet	repository.umb.ac.id	2%
3	Internet	conference.upgris.ac.id	1%
4	Internet	repository.unpas.ac.id	<1%
5	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
6	Internet	repo.unugha.ac.id	<1%
7	Internet	www.scribd.com	<1%
8	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
9	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-07-25	<1%
10	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-07-10	<1%
11	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%

12	Publication	Marike Muskitta, Hasan Tuaputty, Louvenska Latupeirissa. "PENERAPAN PENDEK...	<1%
13	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
14	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
15	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
16	Internet	mafiadoc.com	<1%
17	Internet	zombiedoc.com	<1%
18	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-07-23	<1%
19	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
20	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
21	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-07-14	<1%
22	Internet	repository.upstegal.ac.id	<1%
23	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-02	<1%
24	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-07-14	<1%
25	Internet	repositori.uin-alaududin.ac.id	<1%

26	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-07-10	<1%
27	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-05-30	<1%
28	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
29	Publication	Elisabeth Asima Rohana Sinaga, Ani Rusilowati. "Guided Discovery Learning with ...	<1%
30	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-05-16	<1%
31	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
32	Student papers	UINFAS Bengkulu on 2026-07-29	<1%
33	Student papers	Pasundan University on 2025-06-21	<1%
34	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
35	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-02	<1%
36	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
37	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	<1%
38	Internet	repository.uksw.edu	<1%
39	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2017-03-15	<1%

40	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
41	Internet	nanopdf.com	<1%
42	Student papers	Universitas Mulawarman on 2026-06-27	<1%
43	Internet	repository.uinjambi.ac.id	<1%
44	Publication	Ani Rosada, Suparno Suparno, Fitra Dila Lestari. "Analisis Komparatif Penggunaa...	<1%
45	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-10	<1%
46	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
47	Student papers	Universitas Terbuka on 2026-06-29	<1%
48	Internet	pasca.um.ac.id	<1%
49	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-07-28	<1%
50	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-05	<1%
51	Student papers	Universitas Negeri Medan on 2026-04-13	<1%
52	Internet	jurnal.unsil.ac.id	<1%
53	Internet	fr.scribd.com	<1%

54	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2021-07-22	<1%
55	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-15	<1%
56	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-06-28	<1%
57	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2024-07-24	<1%
58	Student papers	College of Banking and Financial Studies on 2026-07-01	<1%
59	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2020-10-12	<1%
60	Publication	Deliza Dhiakhalda Sarinastiti, Tantri Analisisawati Sudarsono, Kurnia Ritma Dhanti,...	<1%
61	Publication	Regita ayu Revalina, Desyana Rahmah Arundina, Ratika Jawi Lestari, Ventia Nata...	<1%
62	Student papers	East Union High School on 2026-07-02	<1%
63	Internet	docobook.com	<1%
64	Internet	etheses.uinmataram.ac.id	<1%
65	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2025-12-04	<1%
66	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-22	<1%
67	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-08-07	<1%

68	Student papers	Institut Agama Islam Negeri Curup on 2026-07-22	<1%
69	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-16	<1%
70	Publication	Mira Pebriani. "PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK MEN..."	<1%
71	Publication	Rasnida Rahmanda. "Efektivitas Pembelajaran Berbantuan Augmented Reality Te..."	<1%
72	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2024-04-06	<1%
73	Internet	dinastirev.org	<1%
74	Student papers	Hankuk University of Foreign Studies on 2025-03-18	<1%
75	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-05-16	<1%
76	Publication	Ria Kurniasari. "Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pe..."	<1%
77	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-22	<1%
78	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-07-31	<1%
79	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-08-12	<1%
80	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-29	<1%
81	Student papers	University of Monastir on 2024-08-09	<1%

82	Internet	eprints.ulm.ac.id	<1%
83	Publication	Nurul Huriyah, Karta Sasmita, Juhana Juhana. "The Pengaruh Problem Based Lear...	<1%
84	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-31	<1%
85	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-15	<1%
86	Student papers	Great Oak High School on 2019-11-17	<1%
87	Publication	Nur Fitri. "PENGUNAAN KRIM EKSTRAK BATANG DAN DAUN SURUHAN (Peperom...	<1%
88	Publication	Putri Nuryani, Ana Fitrotun Nisa, Banun Havifah Cahyo Kosiyono, Akbar Al Masjid...	<1%
89	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2019-03-12	<1%
90	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-31	<1%
91	Publication	Nurhayati T., Jamal Fakhri, Rizki Wahyu Yunian Putra, Adolf Simatupang. "Pengar...	<1%
92	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2016-11-25	<1%
93	Publication	Muhammad Alwie, Dwi Wiji Astuti, Abdul Mutholib, Muhamad Subkhan. "Hak Asa...	<1%
94	Student papers	UIN Sunan Gunung Djati Bandung on 2026-08-23	<1%
95	Student papers	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta on 2026-07-06	<1%

96	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-24	<1%
97	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2018-09-12	<1%
98	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2026-05-02	<1%
99	Publication	Wahyu Indra Dewi, Nyoto Harjono. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solv...	<1%
100	Student papers	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta on 2019-05-15	<1%
101	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-08-14	<1%
102	Student papers	Universitas Negeri Medan on 2025-07-14	<1%
103	Student papers	Universitas Negeri Semarang on 2026-08-02	<1%
104	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-04-21	<1%
105	Internet	mathjournal.unram.ac.id	<1%
106	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-13	<1%
107	Internet	es.scribd.com	<1%
108	Publication	Denok Aulia Ditasari, Nurita Primasatya, Wahid Ibnu Zaman. "Implementasi DOM...	<1%
109	Publication	Febby Ayuni Esya Putri, Syaiful Syaiful, Jodion Siburian. "Kemampuan Berpikir Kri...	<1%

110	Student papers	Universitas Islam Riau on 2026-06-15	<1%
111	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-04-06	<1%
112	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-06-03	<1%
113	Internet	docplayer.info	<1%
114	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
115	Student papers	iGroup on 2012-06-11	<1%
116	Publication	Chania Ratu Iriana Putri, I Nyoman Ruja. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mu...	<1%
117	Publication	Jatri Karanja Dawi Ngana, Elsy Senides Hana Taunu. "Pengaruh Kepercayaan Diri ...	<1%
118	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-08-20	<1%
119	Publication	Yosni Yorini Yusriani, Izlan Sentryo, Muhammad Yasin. "PERBEDAAN KEMAMPUA...	<1%
120	Publication	Dea Estefania, Sabani Sabani. "Penerapan model inkuiri terbimbing berbantuan a...	<1%
121	Student papers	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN on 2026-04-24	<1%
122	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-01	<1%
123	Internet	repository.unja.ac.id	<1%

124	Internet	www.uinsyahada.ac.id	<1%
125	Publication	Nabilah Putri, Martha Mozartha, Sri Wahyuningsih Rais. "DAYA HAMBAT EKSTRAK...	<1%
126	Publication	Samuel Patra Ritiauw, Lisey Salamor. "MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIK...	<1%
127	Student papers	UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi on 2026-07-31	<1%
128	Student papers	Universitas Negeri Semarang on 2025-08-05	<1%
129	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
130	Publication	Duwi Susanti, Henny Aprianty, Hernowo Novi Yanto. "Implementasi Konsep Rege...	<1%
131	Publication	Lia Budi Trisanti. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAI DAN...	<1%
132	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-22	<1%
133	Student papers	Universitas Jambi on 2025-02-04	<1%
134	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-11	<1%
135	Student papers	Universitas Terbuka on 2025-08-05	<1%
136	Student papers	West Linn High School on 2019-11-20	<1%
137	Publication	Yoana Kristiyani, Feriansyah Sesunan, Ismu Wahyudi. "PENGARUH APLIKASI SENS...	<1%

138	Publication	Anggun Winata, Sri Cacik, Heny Sulistyaningrum. "Upaya Peningkatan Kemampu...	<1%
139	Publication	Kartini Tarida Lusiana Pandiangan, Nasrun, Eka Daryanto. "Pengembangan Man...	<1%
140	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-03-12	<1%
141	Student papers	Universitas Jember on 2022-06-30	<1%
142	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2023-02-14	<1%
143	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-05-06	<1%
144	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-28	<1%
145	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-10	<1%
146	Internet	journal.uniku.ac.id	<1%
147	Internet	jurnal.umb.ac.id	<1%
148	Student papers	Pasundan University on 2019-08-07	<1%
149	Student papers	Pasundan University on 2020-09-14	<1%
150	Student papers	Sriwijaya University on 2023-02-01	<1%
151	Student papers	UM Surabaya on 2025-07-09	<1%

152	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%
153	Publication	Dini Widya Astuti. "Penerapan Model Inkuiri Sosial terhadap Keterampilan Berpik...	<1%
154	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-17	<1%
155	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-06-13	<1%
156	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-18	<1%
157	Student papers	G.C. Foster College of Physical Education and Sport on 2020-06-22	<1%
158	Publication	Muthmainnah Muthmainnah, Bulkia Rahim, Jasman Jasman, Eko Indrawan. "Pen...	<1%
159	Publication	Nur Afrina Sahira Purba. "GAMBARAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS PERAWAT D...	<1%
160	Publication	Nur Mufliha, Andi Maulana, Hamansah, Ainul Uyuni Taufiq. "Pengaruh Model Pe...	<1%
161	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2026-03-05	<1%
162	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-18	<1%
163	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2019-08-06	<1%
164	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-02	<1%
165	Internet	journal.ikipsiliwangi.ac.id	<1%

166	Publication	Elisa Megawati, Zalili Sailan, Sahlan Sahlan. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ...	<1%
167	Publication	Intan Permatasari, Fauzan Zikri, Zuber Zuber. "EFEKTIFITAS METODE GUIDED DIS...	<1%
168	Publication	Komarudin Komarudin, Yulia Monica, Achi Rinaldi, Novia Dwi Rahmawati, Mutia ...	<1%
169	Publication	Neni Murniati. "HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN BERPIKIR KRITIS SISWA MENGGUN...	<1%
170	Publication	Pirana Rachma Sari, Agus Suprijono, Nuansa Bayu Segara. "Pengaruh Model Pem...	<1%
171	Student papers	Sriwijaya University on 2023-03-27	<1%
172	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-11	<1%
173	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-22	<1%
174	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-08-05	<1%
175	Student papers	UIN Sunan Gunung Djati Bandung on 2026-08-23	<1%
176	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-12-04	<1%
177	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-12-09	<1%
178	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2019-08-20	<1%
179	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-03-12	<1%

180	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-03-31	<1%
181	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-10	<1%
182	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2018-07-26	<1%
183	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-07	<1%
184	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2025-12-12	<1%
185	Internet	eprints.unimudasorong.ac.id	<1%
186	Publication	Alda Anggita, Erfan Ramadhani, Adrianus Dedy. "Pengaruh Model Pembelajaran ...	<1%
187	Student papers	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan on 2025-09-23	<1%
188	Publication	Nur Halizsa Andini, Suhartyaningsih Suhartyaningsih. "Efektivitas Model Contex...	<1%
189	Publication	Nur Rohman. "PERBEDAAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE SC...	<1%
190	Publication	Prasetyo Anggun Pribadi, Ary Susatyo Nugroho, Muhammad Syaipul Hayat. "Anal...	<1%
191	Publication	Siti Maysyaroh, Dwikoranto Dwikoranto. "KAJIAN PENGARUH MODEL PROJECT BA...	<1%
192	Publication	Sulistiyawati Sulistiyawati, Cici Andriani. "KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HAS...	<1%
193	Publication	Tri Mulyaningsih, Novisita Ratu. "ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISW...	<1%

194	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-07-07	<1%
195	Student papers	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta on 2019-09-16	<1%
196	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-09-02	<1%
197	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-07-20	<1%
198	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2023-02-20	<1%
199	Student papers	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-03	<1%
200	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-12-04	<1%
201	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-08-27	<1%
202	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-05-31	<1%
203	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-02-24	<1%
204	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-04	<1%
205	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-18	<1%
206	Internet	text-id.123dok.com	<1%
207	Publication	Okta Rosfiani, Ruchlan Putra Pratama, Kayla Yusrina Zihni, Rafi Ikhwan, Nur Azka...	<1%

208	Publication	Sarmita Hasibuan, Reflina Sinaga, Rizki Bastanta B. Manalu. "Pengaruh Model Inq...	<1%
209	Student papers	UIN Sunan Gunung Djati Bandung on 2018-05-27	<1%
210	Student papers	Universitas Jambi on 2025-02-07	<1%
211	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-07	<1%
212	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2021-08-26	<1%
213	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-07-24	<1%
214	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2022-10-16	<1%
215	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-01-11	<1%
216	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2022-12-13	<1%
217	Student papers	Korea National University of Transportation on 2020-03-24	<1%
218	Publication	Mufida Nggolaon, Abdul Rahman, Nuraini Nuraini, Nurgan Tadeko, Roberto Rolly...	<1%
219	Publication	Teguh Adi Nugroho, Indri Anugraheni. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem ...	<1%
220	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2024-12-23	<1%
221	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-17	<1%

222	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-22	<1%
223	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-22	<1%
224	Student papers	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta on 2024-12-09	<1%
225	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-01	<1%
226	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2020-08-22	<1%
227	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2016-12-13	<1%
228	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2020-11-27	<1%
229	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-08-27	<1%
230	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
231	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-09-11	<1%
232	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-28	<1%
233	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-04-21	<1%
234	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-05	<1%
235	Internet	repository.unikama.ac.id	<1%

28

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

15

1

Dinamika kehidupan global pada era kontemporer menuntut transformasi mendasar dalam orientasi pembelajaran nasional. Pendidikan tidak dapat lagi sekadar difokuskan pada transfer pengetahuan kognitif tingkat rendah (*lower-order thinking*), melainkan harus berorientasi pada penguasaan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Dalam lanskap kompetensi abad ke-21, keahlian bernalar kritis (*critical thinking*) serta kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*) memegang peranan krusial dalam membentuk kesiapan peserta didik mengarungi realitas sosial yang makin kompleks.

116

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) menempati posisi strategis dalam memfasilitasi penumbuhan kedua ranah berpikir tersebut. Kurikulum IPS mengintegrasikan secara lintas disiplin berbagai fenomena, fakta, serta konsep sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah. Melalui ruang instruksional IPS, peserta didik diarahkan untuk mengevaluasi dinamika kemasyarakatan secara terstruktur sekaligus melahirkan gagasan-gagasan solutif yang inovatif guna merespons berbagai problematika sosial.

5

Penguasaan penalaran kritis dalam instruksi IPS berperan sebagai instrumen analitis bagi siswa untuk mendeteksi disrupsi sosial, menakar keabsahan data lapangan, serta memformulasikan simpulan secara objektif dan rasional. Peserta didik yang kritis tidak akan menerima suatu informasi secara mentah, melainkan secara konsisten menguji validitas empiris dari fenomena yang terjadi. Kemampuan ini bersinergi dengan pemikiran kreatif, yang membuka ruang eksplorasi bagi siswa untuk merumuskan beragam alternatif pemecahan masalah secara fleksibel, orisinal, dan adaptif dari pelbagai sudut pandang.

79 Kendati demikian, idealisme pengajaran IPS yang berorientasi pada pengembangan daya nalar tersebut sering kali berbenturan dengan kenyataan di lapangan. Hingga saat ini, praksis pembelajaran IPS di ranah persekolahan masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*). Guru cenderung memposisikan diri sebagai satu-satunya episentrum pengetahuan melalui metode ceramah monolog, sedangkan peserta didik dikondisikan sebagai penerima pasif yang sekadar menghafal formulasi materi guna mengejar pemenuhan rerata kognitif tes formal semata.

Pola instruksional yang kaku, linier, dan tekstual ini berdampak pada terpasungnya daya imajinasi dan nalar kritis siswa. Peserta didik jarang dilibatkan dalam perdebatan isu-isu sosial, bedah kasus kontekstual, atau investigasi empiris di lingkungan sekitarnya. Implikasinya, pembelajaran IPS terkesan monoton, kehilangan daya tarik, dan kehilangan relevansi praktisnya. Dampak sistemik dari pasivitas instruksional ini tercermin pada rendahnya ketercapaian indikator berpikir kritis maupun kreatif siswa.

Kesenjangan akademik ini terkonfirmasi dari temuan observasi awal serta hasil tes pra-penelitian yang dilaksanakan di SMPN 01 Bengkulu Tengah pada kelompok siswa Kelas VII F yang berjumlah 32 orang. Melalui pengukuran instrumen awal terkait kriteria berpikir kritis IPS, diperoleh rerata skor kelas yang sangat terbatas, yakni sebesar 44,84. Kondisi yang sejajar juga terekam pada instrumen pengukuran berpikir kreatif di kelas tersebut, yang hanya mencatatkan nilai rerata sebesar 44,06.

58 Ketika capaian rerata tersebut disandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPS yang dipersyaratkan oleh satuan pendidikan (yaitu 70), terlihat jurang pemisah yang lebar. Data pra-penelitian menunjukkan bahwa belum ada satu pun peserta didik di Kelas VII F SMPN 01 Bengkulu Tengah yang berhasil melampaui ambang batas ketuntasan minimal pada aspek berpikir kritis maupun kreatif.

Kelemahan tersebut juga tampak pada pola interaksi kelas. Saat pendidik menyajikan persoalan sosial lokal sebagai pemantik diskusi, mayoritas siswa

cenderung pasif dan enggan memberikan argumen. Tanggapan yang terlontar umumnya bersifat dangkal, sekadar mengulang poin pendidik, serta belum mencerminkan kedalaman analisis maupun orisinalitas gagasan.

Guna mengatasi persoalan fundamental ini, diperlukan intervensi akademis yang transformatif guna merestrukturisasi iklim instruksional di kelas tersebut. Peneliti menilai akar persoalan bersumber dari pemeliharaan model instruksional yang pasif dan kurang memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Oleh sebab itu, diimplementasikanlah dua paradigma pembelajaran berbasis konstruktivisme yang teruji secara teoritis dan praktis mampu mengaktivasi kemampuan berpikir kritis serta kreatif, yakni Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dan Model *Problem Based Learning* (PBL).

Model Inkuiri Sosial sangat relevan diterapkan dalam IPS karena memfasilitasi siswa untuk menginvestigasi persoalan kemasyarakatan melalui kaidah-kaidah ilmiah. Pengujian data berbasis fakta pada model ini mempertajam daya analisis kritis siswa, sementara perumusan gagasan pemecahan masalah menuntut keberanian berpikir kreatif. Di sisi lain, *Problem Based Learning* (PBL) menyajikan stimulus berupa permasalahan autentik dunia nyata. Dalam skema PBL, siswa didorong untuk meneliti akar masalah sosial serta merekonstruksi solusi yang solutif dan aplikatif.

Urgensi efektivitas kedua model ini dikuatkan oleh temuan-temuan riset terdahulu. Riset Fitriani *et al.* (2023) mengonfirmasi bahwa penerapan Inkuiri Sosial secara signifikan meningkatkan daya analisis kritis siswa SMP dalam memahami fenomena interaksi sosial dibanding pembelajaran konvensional. Begitu pula temuan Rahman dan Suryadi (2024) membuktikan bahwa PBL berbasis Isu Sosio-Kontekstual memberikan kontribusi nyata terhadap akselerasi *divergent thinking* dan kreativitas belajar siswa pada domain IPS.

Meskipun berakar pada paradigma konstruktivisme yang sama, kedua pendekatan ini memiliki penekanan metodologis yang berbeda. Inkuiri Sosial lebih menekankan pada pengujian ilmiah serta verifikasi generalisasi fakta sosial, sedangkan PBL mengutamakan orientasi pemecahan masalah autentik melalui sintesis solusi konkret. Perbedaan fokus instruksional ini memunculkan

pertanyaan ilmiah mengenai tingkat efektivitas relatif kedua model tersebut jika diterapkan secara komparatif pada jenjang sekolah menengah di daerah.

Studi komparatif yang menguji dampak Model Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL) secara bersamaan terhadap dua ranah berpikir tingkat tinggi (kritis dan kreatif) dalam mata pelajaran IPS SMP masih sangat terbatas, khususnya di wilayah Kabupaten Bengkulu Tengah. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian empiris kedua model tersebut guna memberikan resolusi atas krisis kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa Kelas VII F SMPN 01 Bengkulu Tengah.

Berdasarkan landasan rasional yang sistematis tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan studi mendalam melalui penyusunan tesis berjudul : "Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 01 Bengkulu Tengah".

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada paparan latar belakang di atas, isu-isu mendasar dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih rendahnya tingkat pemikiran kreatif siswa di tingkat sekolah menengah pertama, yang ditandai dengan kurangnya rasa percaya diri dalam mengemukakan ide, keengganan mengajukan pertanyaan, keterbatasan memberikan respon lisan, serta ketidakmampuan memecahkan masalah sosial secara rasional.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPS berdasarkan data pra-riset, yang disebabkan oleh dominasi pola pengajaran kaku, minimnya variasi media instruksional interaktif, serta tingginya ketergantungan pada buku teks sehingga materi terkesan abstrak dan kurang kontekstual.
3. Kebutuhan penyesuaian instruksional terhadap tuntutan perkembangan paradigma pendidikan abad ke-21 yang selaras dengan kerangka Kurikulum Merdeka.

4. Masih terbatasnya kreativitas dan variasi strategi pendidik dalam mengimplementasikan model-model pembelajaran inovatif di dalam kelas.

C. Pembatasan Masalah

Arah penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada analisis perbandingan peningkatan (*gain score*) kemampuan bernalar kritis serta berpikir kreatif antara kelompok siswa Kelas VII SMP yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem Based Learning* (PBL), dan Konvensional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran konvensional ?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran konvensional ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran konvensional ?
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran konvensional ?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat di antaranya :

1. Manfaat Teoretis

Sebagai referensi tentang efektivitas model pembelajaran Inkuiri Sosial terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa kelas VII (tujuh) pada mata pelajaran IPS di SMPN 01 Bengkulu Tengah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi lembaga, hasil penelitian memberikan peningkatan dan perubahan pada kualitas manajemen pengajaran, peningkatan kinerja guru, serta fasilitas dan infrastruktur di satuan pendidikan;
- b. Bagi guru : Hasil penelitian ini mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial bagi siswa, sehingga suasana mampu teralisasi secara konkret;
- c. Bagi Siswa : Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), sehingga lebih siap menghadapi tantangan kehidupan abad 21.
- d. Bagi Peneliti Lain : Menjadi bahan rujukan dalam melakukan penelitian sejenis yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran berbasis inkuiri.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teoritis

Pada deskripsi teoritis kali ini akan membahas tentang model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL), kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama. Berikut ini adalah wacananya :

1. Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan penting dalam pendidikan karena berhubungan langsung dengan kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya diarahkan pada penguasaan sejumlah fakta dan konsep sosial, tetapi juga pada kemampuan peserta didik memahami berbagai fenomena sosial, menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar, mengambil keputusan secara rasional, serta berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan masyarakat.

Secara konseptual, IPS merupakan bidang pendidikan yang mengintegrasikan berbagai konsep dan perspektif dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk kepentingan pendidikan. Integrasi tersebut memungkinkan peserta didik memahami kehidupan masyarakat secara lebih utuh karena fenomena sosial pada dasarnya tidak berdiri sendiri, melainkan memiliki keterkaitan antara aspek geografis, ekonomi, sejarah, sosial, budaya, dan politik. Nawir, Suparti, dan Nurhasanah (2024) menjelaskan bahwa IPS merupakan integrasi berbagai bidang ilmu sosial yang dikembangkan melalui pendekatan interdisipliner sehingga peserta didik dapat memahami fenomena sosial secara holistik.

58 Dengan demikian, pembelajaran IPS dapat dipahami sebagai proses
21 pendidikan yang secara sengaja dirancang untuk membantu peserta didik

memperoleh pengetahuan sosial sekaligus mengembangkan keterampilan
berpikir, keterampilan sosial, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk
menghadapi berbagai persoalan kehidupan. Pembelajaran IPS idealnya
37 menghubungkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan peserta
didik sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat abstrak dan terpisah
dari kehidupan sehari-hari.

Kurniawan (2022) menegaskan bahwa pemahaman terhadap hakikat
IPS perlu diletakkan pada konsep *integrated* dan tradisi IPS, sehingga
15 pembelajaran tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga memberikan ruang
bagi peserta didik untuk berpikir kritis terhadap berbagai persoalan sosial.

Dalam konteks pendidikan Indonesia, pemahaman tersebut sejalan
dengan Capaian Pembelajaran IPS Fase D untuk SMP/MTs. Pemerintah
124 menempatkan Capaian Pembelajaran sebagai kompetensi yang harus dicapai
peserta didik pada setiap fase dan menjadi acuan utama dalam pelaksanaan
pembelajaran intrakurikuler. Untuk IPS, Fase D diperuntukkan bagi peserta
didik kelas VII–IX SMP/MTs/Program Paket B.

Oleh karena itu, hakikat pembelajaran IPS tidak dapat direduksi
menjadi kegiatan guru menyampaikan materi sosial kepada peserta didik.
Pembelajaran IPS merupakan proses pembentukan kemampuan peserta didik
untuk memahami masyarakat, menginterpretasikan berbagai fenomena
sosial, melakukan penyelidikan, mengembangkan argumentasi, memecahkan
132 masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi serta bukti yang
tersedia.

2 Hakikat IPS sebagai proses, produk dan sikap ilmiah menurut Maisara
& Aminah (2022) dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.1 :

Tabel 2.1 Hakikat Pembelajaran IPS

Aspek-Aspek IPS	Uraian
IPS sebagai produk	fakta, konsep, prinsip, generalisasi, dan teori tentang kehidupan sosial yang diperoleh dari berbagai disiplin ilmu sosial.
IPS sebagai proses	memperoleh dan mengembangkan pengetahuan melalui kegiatan mengamati, bertanya, menyelidiki, mengumpulkan informasi, menganalisis, menyimpulkan, dan mengomunikasikan hasil.
IPS sebagai sikap ilmiah	sikap objektif, kritis, terbuka, rasa ingin tahu, jujur, bertanggung jawab, serta menghargai fakta dan berbagai perspektif dalam memahami fenomena sosial.

(Sumber : Maisara & Aminah, 2022)

Deskripsi tentang hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa inti dari IPS adalah sebagai produk berkaitan dengan pengetahuan sosial berupa fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. IPS sebagai proses menekankan kegiatan memperoleh pengetahuan melalui pengamatan, penyelidikan, analisis, dan penarikan kesimpulan terhadap berbagai fenomena sosial. Sementara itu, IPS sebagai sikap ilmiah menekankan pembentukan sikap kritis, objektif, terbuka, bertanggung jawab, dan peduli terhadap berbagai permasalahan sosial. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan menguasai pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir dan sikap sosial peserta didik.

2. Pembelajaran IPS di SMP

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan proses pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai konsep ilmu sosial untuk membantu peserta didik memahami kehidupan manusia dan berbagai fenomena sosial secara utuh. Pembelajaran IPS tidak semata-mata berorientasi pada penguasaan fakta dan konsep, tetapi juga diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk memahami hubungan

antargejala sosial, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menganalisis informasi, serta membangun pemahaman secara kritis. Kurniawan (2022) menegaskan bahwa pembelajaran IPS perlu mengedepankan konsep yang *integrated* dan proses belajar yang kritis, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi memiliki kesempatan untuk bertanya dan membangun pengetahuannya.

Pada jenjang SMP, pembelajaran IPS termasuk Fase D yang mencakup kelas VII – IX. Capaian Pembelajaran IPS menekankan dua elemen utama, yaitu pemahaman konsep dan keterampilan proses. Peserta didik tidak hanya dituntut memahami kondisi geografis, keragaman masyarakat, kegiatan ekonomi, perubahan sosial, serta berbagai isu kontemporer, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan mengamati, menanya, memperkirakan, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya. Dengan demikian, pembelajaran IPS di SMP seharusnya dilaksanakan secara aktif, kontekstual, integratif, dan berorientasi pada penyelidikan serta permasalahan sosial, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini semakin penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena guru dituntut mampu merancang tujuan, aktivitas, dan asesmen pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran serta karakteristik peserta didik (Mufid & Suprijono, 2024).

3. Model Pembelajaran Inkuiri Sosial

1. Pengertian Inkuiri

Secara etimologis, istilah inkuiri berasal dari bahasa Inggris *inquiry* yang berarti pertanyaan, pemeriksaan, atau penyelidikan. Inkuiri merupakan proses pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif dalam memperoleh pengetahuan melalui proses penyelidikan terhadap suatu permasalahan.

Inkuiri (*inquiry*) merupakan model pembelajaran yang menempatkan kegiatan penyelidikan sebagai bagian utama dalam

memperoleh pengetahuan. Dalam pembelajaran inkuiri, peserta didik tidak hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru, tetapi didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi permasalahan, mencari dan mengumpulkan informasi, menggunakan bukti, melakukan analisis, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil penyelidikan. Dengan demikian, inkuiri merupakan proses belajar yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan membangun pemahamannya.

Pembelajaran inkuiri juga pada hakikatnya merupakan proses belajar yang berbasis pertanyaan dan bukti. Peserta didik diarahkan untuk tidak menerima suatu informasi begitu saja, tetapi mempertanyakan, mencari sumber yang relevan, memeriksa bukti, menginterpretasikan informasi, dan menggunakan hasil analisis tersebut untuk membangun kesimpulan. Kajian sistematis Chen dan Chen (2025) menunjukkan bahwa kegiatan inkuiri melibatkan proses mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, menginterpretasikan data, dan menghasilkan pengetahuan berdasarkan hasil penyelidikan. Hal ini memperlihatkan bahwa aktivitas bertanya dalam inkuiri bukan sekadar aktivitas verbal, melainkan menjadi titik awal bagi peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan membangun argumentasi berdasarkan bukti.

Lebih lanjut, pembelajaran inkuiri tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan konseptual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Hasil *meta-analysis* Harleni *et al.* (2025) yang menganalisis penelitian empiris mengenai pembelajaran berbasis inkuiri menunjukkan bahwa *inquiry-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, meskipun besarnya pengaruh dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, desain pembelajaran, dan keterlibatan peserta didik. Sam (2024) melalui *systematic review* juga menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri berpotensi mendukung keterampilan berpikir kritis, kreativitas, keterlibatan aktif, dan pencapaian akademik, dengan catatan bahwa

keberhasilannya memerlukan dukungan guru dan lingkungan pembelajaran yang memadai.

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran inkuiri dapat dipahami sebagai proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui penyelidikan yang sistematis, dimulai dari pengajuan pertanyaan atau identifikasi masalah, pencarian dan pengumpulan informasi, analisis serta evaluasi bukti, sampai pada penarikan dan pengomunikasian kesimpulan. Dalam proses tersebut, peserta didik berperan sebagai penyelidik aktif, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan dukungan dan *scaffolding*. Oleh karena itu, pembelajaran inkuiri memiliki relevansi yang kuat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif karena peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi dituntut untuk mempertanyakan, menyelidiki, menganalisis, mengevaluasi, menghasilkan gagasan, dan menyusun kesimpulan berdasarkan bukti.

2. Karakteristik Pembelajaran Inkuiri

Menurut Sam (2024), pembelajaran inkuiri memiliki karakteristik berpusat pada peserta didik, yaitu peserta didik ditempatkan sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan kegiatan penyelidikan, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran inkuiri juga berbasis pertanyaan, karena proses pembelajaran diawali dengan pertanyaan atau permasalahan yang mendorong peserta didik untuk mencari informasi dan melakukan penyelidikan. Selanjutnya, pembelajaran inkuiri berbasis penyelidikan, yaitu peserta didik secara aktif mengeksplorasi permasalahan, mencari informasi, mengumpulkan data, dan membangun pemahaman berdasarkan hasil penyelidikan yang dilakukan (Sam, 2024).

Pembelajaran inkuiri juga menggunakan bukti sebagai dasar dalam membangun pengetahuan dan menarik kesimpulan. Peserta didik diarahkan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis informasi

yang relevan sehingga kesimpulan yang diperoleh tidak hanya didasarkan pada pendapat, tetapi didukung oleh data atau bukti. Selain itu, proses inkuiri bersifat komunikatif, karena peserta didik perlu menyampaikan hasil penyelidikannya melalui diskusi, laporan, presentasi, atau bentuk komunikasi lainnya. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan hasil pemikiran sekaligus mempertanggungjawabkan kesimpulan yang diperoleh (Dah *et al.*, 2024).

Menurut Harleni *et al.* (2025), pembelajaran berbasis inkuiri dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan penalaran, karena peserta didik terlibat dalam aktivitas menganalisis informasi, membandingkan temuan, mengevaluasi bukti, dan menarik kesimpulan. Pembelajaran inkuiri juga memiliki karakteristik kontekstual, yaitu permasalahan yang dipelajari dapat dikaitkan dengan situasi atau fenomena kehidupan nyata sehingga peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman sehari-hari. Selain itu, proses pembelajaran inkuiri bersifat reflektif, karena peserta didik diberikan kesempatan untuk meninjau kembali proses dan hasil penyelidikannya guna mengetahui kesesuaian antara pertanyaan, informasi, bukti, dan kesimpulan yang telah diperoleh (Harleni *et al.*, 2025).

Dengan demikian dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran Inkuiri :

1) Berpusat pada peserta didik

Peserta didik berperan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman dan kegiatan penyelidikan, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

2) Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran diawali dengan pertanyaan atau permasalahan yang mendorong peserta didik untuk mencari informasi dan melakukan penyelidikan.

3) Berbasis penyelidikan

Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses mengeksplorasi permasalahan, mencari informasi, mengumpulkan data, dan memperoleh pengetahuan melalui penyelidikan.

4) Menggunakan bukti

Peserta didik menggunakan data, informasi, atau bukti yang relevan sebagai dasar untuk menganalisis permasalahan dan menyusun kesimpulan.

5) Mengembangkan penalaran

Peserta didik melakukan analisis, membandingkan informasi, mengevaluasi bukti, menginterpretasikan data, dan menarik kesimpulan secara logis.

6) Kontekstual

Permasalahan yang diselidiki dikaitkan dengan situasi nyata sehingga peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

7) Komunikatif

Peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan melalui diskusi, laporan, presentasi, atau bentuk komunikasi lainnya serta memberikan argumentasi terhadap hasil yang diperoleh.

8) Reflektif

Peserta didik melakukan peninjauan terhadap proses dan hasil penyelidikan untuk mengetahui kesesuaian informasi, bukti, dan kesimpulan yang telah diperoleh.

3. Tujuan Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri pada dasarnya adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh dan membangun pengetahuan

melalui proses penyelidikan secara aktif dan sistematis. Pembelajaran berbasis inkuiri bertujuan mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi permasalahan, mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan, serta membangun pemahaman berdasarkan hasil penyelidikan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dari guru, tetapi belajar melalui proses menemukan, mengolah, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri sam (2024).

Menurut Harleni *et al.* (2025), pembelajaran berbasis inkuiri juga bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Proses penyelidikan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menganalisis informasi, menggunakan bukti, melakukan penalaran, dan menarik kesimpulan. Sementara itu, menurut Dah *et al.* (2024), aktivitas inkuiri yang melibatkan pertanyaan, penyelidikan, pengumpulan data, dan analisis dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mendalam.

Berdasarkan pendapat tersebut, tujuan pembelajaran inkuiri dapat dirumuskan sebagai berikut : (1) Mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan mengajukan pertanyaan terhadap suatu fenomena atau permasalahan. (2) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mencari dan membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan. (3) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, terutama dalam menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, dan menarik kesimpulan. (4) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui proses mengidentifikasi masalah, mencari informasi, dan menentukan alternatif penyelesaian. (5) Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghasilkan berbagai gagasan dan alternatif dalam memahami atau menyelesaikan masalah. (6) Melatih kemampuan menggunakan bukti dan data sebagai dasar dalam membuat keputusan atau kesimpulan. (7) Meningkatkan kemampuan komunikasi melalui kegiatan diskusi, presentasi, laporan, dan

penyampaian argumentasi. (8) Meningkatkan kemandirian belajar dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses pencarian dan pengolahan informasi. (9) Mengembangkan kemampuan refleksi dengan mendorong peserta didik mengevaluasi proses dan hasil penyelidikannya. (10) Membangun pemahaman yang bermakna dengan menghubungkan pengetahuan yang diperoleh melalui penyelidikan dengan fenomena kehidupan nyata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk belajar melalui proses penyelidikan, mulai dari mengidentifikasi masalah, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, menggunakan bukti, sampai menarik dan mengomunikasikan kesimpulan. Dalam pembelajaran IPS, tujuan tersebut menjadi penting karena dapat mengarahkan peserta didik untuk tidak hanya menguasai konsep-konsep sosial, tetapi juga mampu menganalisis fenomena sosial, berpikir kritis dan kreatif, serta menemukan alternatif penyelesaian terhadap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

4. Jenis-jenis Pembelajaran Inkuiri

Jenis pembelajaran inkuiri dapat dibedakan berdasarkan tingkat keterlibatan dan kemandirian peserta didik dalam menentukan pertanyaan, prosedur penyelidikan, serta hasil atau kesimpulan. Pembelajaran inkuiri dapat diklasifikasikan menjadi empat tingkatan, yaitu *confirmation inquiry*, *structured inquiry*, *guided inquiry*, dan *open inquiry*. Keempat jenis tersebut membentuk suatu kontinum, mulai dari inkuiri yang masih banyak dikendalikan guru hingga inkuiri yang memberikan keleluasaan lebih besar kepada peserta didik dalam menentukan proses penyelidikan Dah *et al.* (2024). Berikut jenis-jenis pembelajaran inkuri yang dapat dilihat pada tabel 2.1 :

Tabel 2.2 Jenis-jenis Pembelajaran Inkuiri

Jenis Inkuiri	Peran Guru	Peran Peserta Didik
Inkuiri Konfirmasi	Menentukan pertanyaan, prosedur, dan hasil yang diharapkan	Melakukan penyelidikan untuk mengonfirmasi pengetahuan
Inkuiri Terstruktur	Menentukan pertanyaan dan prosedur	Melakukan penyelidikan dan menemukan jawaban
Inkuiri Terbimbing	Menentukan pertanyaan dan memberikan bimbingan	Menentukan prosedur dan menemukan jawaban
Inkuiri Terbuka	Berperan sebagai fasilitator	Menentukan pertanyaan, prosedur, penyelidikan, dan kesimpulan

Pembelajaran inkuiri memiliki beberapa bentuk dan tingkat penerapan. Berdasarkan tingkat keterbukaan penyelidikan, inkuiri dapat dibedakan menjadi inkuiri konfirmasi, terstruktur, terbimbing, dan terbuka. Selain itu, dalam pembelajaran IPS dikenal inkuiri sosial (*social inquiry*), yaitu bentuk pembelajaran inkuiri yang mengarahkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan terhadap berbagai fenomena dan permasalahan sosial.

5. Pengertian Inkuiri Sosial

Model Inkuiri Sosial (*Social Inquiry Model*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Byron G. Massialas dan C. Benjamin Cox melalui karya *Inquiry in Social Studies* (1966). Model ini menempatkan proses penyelidikan terhadap persoalan sosial sebagai inti pembelajaran dengan menekankan keterbukaan dalam diskusi, perumusan dan pengujian hipotesis, penggunaan fakta sebagai bukti, serta penarikan generalisasi berdasarkan hasil penyelidikan (Massialas & Cox, 1966; Joyce & Weil, 2000). Model pembelajaran Inkuiri Sosial merupakan model yang mengarahkan peserta didik untuk menyelidiki permasalahan sosial melalui proses berpikir reflektif, pengujian hipotesis, penggunaan fakta sebagai bukti, dan penyusunan generalisasi.

Inkuiri sosial (*social inquiry*) merupakan model pembelajaran yang menerapkan proses penyelidikan terhadap berbagai fenomena atau permasalahan sosial untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman berdasarkan pertanyaan, informasi, bukti, analisis, dan kesimpulan. Dengan demikian, apabila inkuiri secara umum dapat digunakan pada berbagai bidang ilmu, maka inkuiri sosial secara khusus diarahkan pada persoalan yang berkaitan dengan kehidupan manusia dan masyarakat.

Zahro (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran inkuiri sosial dalam IPS memungkinkan peserta didik lebih aktif menemukan pengetahuan melalui proses penemuan dengan tetap memperoleh bimbingan dan arahan guru. Model tersebut juga diarahkan untuk membentuk kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian Bahtiar *et al.* (2024) menunjukkan bahwa *social inquiry learning* dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses penyelidikan dan pengumpulan data serta berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Hakikat inkuiri sosial dalam pembelajaran IPS adalah mempelajari masyarakat melalui proses penyelidikan terhadap permasalahan sosial yang nyata dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran IPS melalui inkuiri sosial tidak berhenti pada penguasaan konsep, tetapi mengajak peserta didik menggunakan konsep tersebut untuk memahami permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Misalnya, pada materi kegiatan ekonomi, guru tidak hanya menjelaskan pengertian produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik dapat diberikan fenomena mengenai kenaikan harga kebutuhan pokok di lingkungan sekitar. Peserta didik kemudian diminta mengidentifikasi masalah, mencari informasi mengenai penyebab kenaikan harga, mengumpulkan data, menganalisis hubungan antara produksi dan distribusi, serta menyusun alternatif solusi.

Dengan demikian, materi IPS menjadi kontekstual dan bermakna, sedangkan peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan penyelidikan terhadap persoalan kehidupan masyarakat. Penelitian terbaru mengenai pembelajaran inkuiri dalam *social studies* juga menunjukkan bahwa kesempatan belajar berbasis inkuiri berkaitan dengan keterlibatan peserta didik dan perkembangan orientasi kewargaan serta ketertarikan terhadap perspektif yang beragam (Bowyer & Kahne, 2026).

6. Sintaks Pembelajaran Inkuiri Sosial

Model pembelajaran inkuiri sosial dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang sistematis untuk mengarahkan peserta didik dalam menyelidiki permasalahan sosial berdasarkan informasi dan bukti empiris yang diperoleh. Secara historis-konseptual, pendekatan ini berakar pada model penyelidikan sosial yang dikembangkan oleh Massialas dan Cox (1966) serta dipopulerkan oleh Banks (1990), yang menekankan pentingnya melatih peserta didik menjadi warga negara yang kritis dan rasional melalui analisis masalah-masalah publik.

Dalam perkembangan metodologi pembelajaran IPS saat ini, Ediora *et al.* (2024) mengemukakan bahwa model pembelajaran inkuiri sosial dilaksanakan melalui enam tahapan utama, yaitu orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Integrasi antara landasan teoretis dan tahapan praktis tersebut dipaparkan secara naratif sebagai berikut :

1) Orientasi Masalah (*Introduction/Orientation*)

Pada tahap orientasi, guru mengondisikan peserta didik agar siap mengikuti proses pembelajaran dengan menyajikan fenomena atau masalah sosial kontekstual yang relevan dengan materi IPS dan kehidupan sehari-hari peserta didik. Menurut Ediora *et al.* (2024), tahap orientasi digunakan untuk membangun kesiapan peserta didik sekaligus

mengarahkan perhatian mereka terhadap permasalahan yang akan dikaji, seperti masalah ekonomi, budaya, maupun lingkungan.

Dalam konteks pembelajaran modern, efektivitas tahap orientasi ini diperkuat oleh hasil riset Suharyanto *et al.* (2023), yang menunjukkan bahwa penyajian masalah berbasis *Socio-Scientific Issues* (SSI) atau isu-isu sosial kontroversial melalui media audiovisual terbukti signifikan meningkatkan keterlibatan emosional, kepekaan sosial, serta dorongan rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik pada awal pembelajaran.

2) Merumuskan Masalah (*Formulating Problems*)

Setelah melalui tahap orientasi, guru memberikan pertanyaan pemantik untuk membimbing peserta didik mengidentifikasi masalah sentral dari fenomena yang disajikan. Peserta didik diajak mengamati stimulus berupa gambar, video, berita, data statistik, atau studi kasus untuk mengenali aspek-aspek yang bermasalah (*problematic issues*).

Pada tahap ini, orientasi tidak hanya berfungsi membangkitkan motivasi, tetapi juga memfokuskan pemikiran peserta didik dalam merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas, spesifik, dan dapat diuji. Hal ini sejalan dengan pandangan Joyce, Weil, dan Calhoun (2015), bahwa keberhasilan inkuiri sosial sangat ditentukan oleh kejelasan perumusan masalah sebagai koridor utama penyelidikan.

3) Merumuskan Hipotesis (*Formulating Hypotheses*)

Setelah memahami perumusan masalah, peserta didik diarahkan untuk menyusun hipotesis atau dugaan sementara terhadap masalah yang dikaji. Dalam penerapannya, guru memberikan pertanyaan penuntut agar peserta didik mampu mengembangkan dugaan yang solutif. Peserta didik dapat mengemukakan lebih dari satu kemungkinan jawaban sebelum menentukan hipotesis utama yang akan diuji. Sebagaimana ditegaskan oleh Banks (1990), perumusan hipotesis berfungsi sebagai kompas mengarahkan jenis data dan sumber

informasi apa saja yang relevan untuk dikumpulkan pada tahap selanjutnya.

4) Mengumpulkan Informasi/Data (*Gathering Data/Investigation*)

Tahap pengumpulan data merupakan inti dari proses inkuiri karena peserta didik secara aktif mencari dan mengorganisasikan informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis. Temuan penelitian Hastuti dan Rahmawati (2022) mengindikasikan bahwa proses pencarian data baik secara individu maupun kelompok dapat melatih literasi digital dan mengikis *confirmation bias* (kecenderungan hanya mencari data yang mendukung pendapat pribadi). Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk memilah data yang valid, relevan, serta dapat dipertanggungjawabkan dari sumber-sumber yang kredibel.

5) Menguji Hipotesis (*Testing Hypotheses*)

Setelah data terkumpul, peserta didik melakukan analisis kualitatif maupun kuantitatif sederhana untuk menentukan apakah data tersebut mendukung atau menolak hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini, peserta didik membandingkan dugaan awal dengan temuan fakta di lapangan melalui diskusi kelompok.

Sebagaimana ditekankan dalam temuan riset Pratama *et al.* (2025) serta Rahman dan Suryani (2024), tahap pengujian hipotesis merupakan fase krusial dalam mengonstruksi *evidence-based critical thinking* (berpikir kritis berbasis bukti) pada peserta didik. Proses evaluasi dan verifikasi data ini melatih kecerdasan reflektif siswa agar tidak mempertahankan bias konfirmasi atau asumsi subjektif semata, melainkan bersikap terbuka (*open-minded*), adaptif, dan siap merevisi pandangan awal apabila fakta empiris di lapangan menunjukkan hasil yang berbeda.

6) Menarik Kesimpulan dan Rekomendasi (*Generalization/Conclusion*)

Tahap terakhir adalah merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis. Perumusan kesimpulan merupakan sintesis akhir yang merangkum jawaban atas permasalahan awal menggunakan bukti yang sah.

Namun, dalam perspektif pembelajaran IPS kontemporer yang berorientasi pada kewarganegaraan aktif (*active citizenship*), Sari dan Hidayat (2025) serta Wibowo *et al.* (2024) menegaskan bahwa kesimpulan dalam inkuiri sosial tidak boleh berhenti pada tataran teoritis atau penyusunan laporan akademis semata. Kesimpulan harus dilanjutkan dengan mengemukakan alternatif solusi, rekomendasi kebijakan praktis, atau rencana aksi sosial (*social action*) yang konkret terhadap masalah masyarakat yang dikaji. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami fenomena sosial secara kognitif, tetapi juga terlatih menjadi agen pemecah masalah (*problem solver*) yang berdampak langsung di lingkungannya.

Langkah pertama dalam proses belajar mengajar yang efektif adalah siswa bekerjasama untuk menemukan solusi atau masalah dunia nyata yang telah ditentukan atau ditemukan sebelumnya. Melalui pendekatan ini, siswa memperoleh pengetahuan baru sekaligus mengasah kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis serta kreatif mereka. Langkah-langkah yang terlibat dalam proses ini dapat dilihat pada Tabel 2.3 :

Tabel 2.3 Tahapan Pembelajaran Inkuiri Sosial

No.	Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Orientasi dan Perumusan Masalah	Guru menyajikan fenomena atau permasalahan sosial yang kontekstual melalui gambar, video, berita, data, atau studi kasus. Guru memberikan pertanyaan pemantik	Siswa mengamati dan memahami fenomena yang disajikan, mengemukakan pengetahuan awal, mengidentifikasi permasalahan, berdiskusi, serta merumuskan masalah

59

59

41

	dan membimbing siswa untuk mengidentifikasi serta merumuskan masalah yang akan diselidiki.	atau pertanyaan yang akan diselidiki.
2. Merumuskan Hipotesis	Guru membimbing siswa dalam menyusun dugaan sementara berdasarkan pengetahuan awal dan hasil pengamatan terhadap masalah.	Siswa menyusun dugaan sementara terhadap permasalahan dan memberikan alasan yang mendukung hipotesis tersebut.
3. Mengumpulkan Data/Informasi	Guru menyediakan dan mengarahkan siswa pada sumber informasi yang relevan, seperti buku, artikel, berita, data statistik, dan sumber digital. Guru membimbing siswa dalam memperoleh informasi yang dapat dipercaya.	Siswa mencari, membaca, mengumpulkan, mencatat, dan mengorganisasikan data atau informasi yang relevan untuk menguji hipotesis, baik secara individu maupun kelompok. Siswa mencari, membaca, mengumpulkan, mencatat, dan mengorganisasikan data atau informasi yang relevan untuk menguji hipotesis, baik secara individu maupun kelompok.
4. Menguji Hipotesis	Guru membimbing siswa menganalisis data dan membandingkannya dengan hipotesis. Guru memberikan pertanyaan penuntun agar siswa dapat mengevaluasi bukti dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang.	Siswa menganalisis dan membandingkan data dengan hipotesis, mendiskusikan hasil temuan, menentukan apakah hipotesis didukung atau tidak didukung oleh bukti, serta melakukan perbaikan apabila diperlukan.

49	5. Menarik Kesimpulan	Guru membimbing siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil penyelidikan dan memberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil. Guru memberikan penguatan dan refleksi terhadap proses pembelajaran.	Siswa menyusun kesimpulan berdasarkan bukti, mempresentasikan hasil penyelidikan, memberikan tanggapan, serta mengemukakan alternatif solusi atau rekomendasi terhadap permasalahan sosial yang dikaji.
----	-----------------------	---	---

11 Berdasarkan tabel tersebut, pembelajaran inkuiri sosial menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam proses penyelidikan terhadap permasalahan sosial. Menurut Ediora *et al.* (2024), proses inkuiri sosial dimulai dari tahap orientasi dan perumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan perumusan hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan. Setiap tahapan memiliki keterkaitan yang sistematis, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai suatu fenomena sosial, tetapi juga mengalami proses bagaimana pengetahuan tersebut diperoleh melalui penyelidikan.

26 10 Dalam konteks pembelajaran IPS, guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pemberi stimulus, sedangkan siswa berperan aktif dalam mengidentifikasi masalah, mengajukan dugaan, mencari informasi, menganalisis bukti, dan menyusun kesimpulan. Pola tersebut sangat relevan dengan tujuan penelitian Anda karena aktivitas menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, mempertimbangkan bukti, menghasilkan alternatif solusi, dan menyampaikan argumentasi dapat menjadi pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

74 g. Kelebihan dan Kekurangan Inkuiri Sosial

9 Model pembelajaran Inkuiri Sosial memiliki kelebihan utama dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari

9 persoalan sosial melalui proses penyelidikan. Menurut Joyce dan Weil, model *Social Inquiry* menempatkan peserta didik dalam situasi yang mendorong mereka untuk menghadapi persoalan yang membingungkan, mengembangkan hipotesis, mengeksplorasi validitasnya, mengumpulkan fakta sebagai bukti, dan kemudian merumuskan generalisasi. Struktur tersebut menjadikan peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi terlibat dalam proses membangun dan menguji pengetahuan.

1 94 Kelebihan lainnya adalah kemampuannya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian Bahtiar *et al.* (2024) mengenai *Social Inquiry Learning Model* menunjukkan bahwa penerapan model tersebut digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini sejalan dengan karakteristik Inkuiri Sosial yang menuntut peserta didik mengidentifikasi persoalan, mengajukan pertanyaan, mencari informasi, mempertimbangkan bukti, dan mengevaluasi hasil penyelidikan.

5 24 Dalam pembelajaran IPS, Inkuiri Sosial juga memiliki kelebihan karena permasalahan yang dikaji dapat berasal dari kehidupan sosial yang nyata. Menurut Wood, *social inquiry* merupakan proses terpadu untuk mengkaji isu, gagasan, dan tema sosial melalui pertanyaan, pengumpulan informasi, serta refleksi dan evaluasi terhadap temuan. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran IPS tidak berhenti pada penguasaan fakta, tetapi mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai bagaimana masyarakat bekerja dan bagaimana suatu persoalan sosial dapat dilihat dari berbagai perspektif.

18 68 Namun demikian, model Inkuiri Sosial juga memiliki beberapa keterbatasan. Proses penyelidikan membutuhkan waktu, sumber informasi, dan pengelolaan pembelajaran yang lebih kompleks dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi. Peserta didik juga membutuhkan kemampuan awal untuk memahami masalah, merumuskan pertanyaan, mengembangkan hipotesis, mencari informasi, dan mengevaluasi bukti. Apabila kemampuan tersebut

93

belum memadai, guru perlu memberikan bimbingan yang cukup agar proses penyelidikan tetap terarah. Selain itu, kajian mengenai *social inquiry* menunjukkan bahwa model awal yang terlalu berorientasi pada pengetahuan faktual dapat kurang memberikan perhatian terhadap dimensi etis dan tindakan sosial, sehingga perkembangannya kemudian memasukkan refleksi, kewargaan, dan tindakan nyata sebagai bagian yang lebih penting.

4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan skema instruksional yang menempatkan problematik kontekstual sebagai pemantik (*stimulus*) utama dalam dinamika belajar. Model ini menyajikan tantangan berupa isu kompleks dan bersifat *open-ended* yang tidak terpaku pada satu solusi tunggal. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi serta memetakan kebutuhan informasi demi merumuskan resolusi atas permasalahan yang dihadapi (Cai *et al.*, 2022). Karakteristik utama PBL terletak pada aktivasi keterlibatan peserta didik, penajaman daya kritis, peningkatan kapabilitas pemecahan masalah, serta penguatan keterampilan investigasi mandiri (Adipat *et al.*, 2021). Konstruksi PBL berakar pada paradigma pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*), penguatan iklim kolaboratif, serta penyelarasan materi dengan realitas kehidupan (Zohdi, 2018). Dalam kerangka ini, pendidik beralih peran menjadi fasilitator dan moderator diskusi yang bertugas mengarahkan alur eksplorasi agar pembelajaran tetap fokus dan efektif (Owens & Hite, 2022; Asmara *et al.*, 2024).

Tahap awal PBL diawali dengan pengenalan isu-isu riil sebagai katalis utama yang memicu daya dorong peserta didik dalam mengatasi berbagai rintangan analitis (Ardianti *et al.*, 2022). Kerangka PBL melatih siswa agar cermat mendefinisikan masalah, mengumpulkan serta memvalidasi data, hingga menyusun sintesis fakta dari beragam perspektif secara rasional. Di samping itu, siswa dibekali metodologi penyelesaian

masalah, baik dalam kerangka individu maupun skema kelompok (Sagita & Ikashaum, 2023).

Implementasi PBL di kelas mensyaratkan perancangan studi kasus yang relevan dengan capaian kurikulum. Pendidik dituntut merumuskan persoalan nyata yang tergolong menantang namun tetap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Karakter masalah yang multitafsir dan tidak berjawaban tunggal sangat krusial untuk menstimulasi pemikiran kritis dan inovatif (Wijaya, 2021). Setelah problem ditetapkan, siswa didistribusikan ke dalam kelompok heterogen guna menghimpun keberagaman sudut pandang. Setiap kelompok bertugas menginventarisasi pengetahuan awal (*prior knowledge*), mengidentifikasi celah informasi yang perlu dipelajari, serta merancang strategi pencarian data (Tay *et al.*, 2021; Asmara *et al.*, 2024).

Secara sintesis, para ahli menegaskan bahwa PBL merupakan pendekatan pedagogis berbasis fenomena dunia nyata. Dengan menyodorkan persoalan non-rutin yang kompleks, siswa dituntut untuk aktif melakukan pencarian literatur, analisis data, dialog argumentatif, hingga pembentukan gagasan solutif secara mandiri maupun kolaboratif.

b. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Howard *et al.* (2025) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) memiliki sejumlah karakteristik mendasar sekaligus prinsip strategis berikut :

- 1) Penyajian Masalah sebagai Awal Pembelajaran: Proses belajar selalu diinisiasi melalui pengenalan suatu problematika.
- 2) Relevansi Kontekstual: Isu yang diangkat harus bersumber dari realitas kehidupan nyata yang dekat dengan pengalaman siswa, bukan sekadar topik akademis yang abstrak.
- 3) Penyusunan Kurikulum Berbasis Isu: Materi pembelajaran dirancang mengelilingi pusat permasalahan, alih-alih diskat oleh batasan disiplin ilmu yang kaku.

- 4) Otonomi Pembelajar: Siswa diberikan wewenang dan tanggung jawab besar untuk mengarahkan serta mengelola alur belajar mereka secara mandiri.
- 5) Pemanfaatan Kolaborasi Kelompok Kecil: Aktivitas eksplorasi dilaksanakan dalam format kelompok kecil guna mengoptimalkan interaksi.
- 6) Orientasi Unjuk Kerja dan Karya: Pembuktian atas pemahaman konsep diwujudkan melalui pembuatan produk nyata atau demonstrasi kinerja (*performance*).

Dalam praktik pembelajarannya, ragam aktivitas siswa umumnya meliputi penyusunan rencana proyek kelompok, penelusuran pustaka, pengolahan data, hingga perumusan sintesis gagasan. Untuk menyelesaikan isu-isu kontekstual yang berdampak pada kehidupan harian, lingkungan sosial, maupun dunia usaha, diperlukan pendekatan yang tidak hanya kolaboratif tetapi juga kreatif, orisinal, serta berfokus pada resolusi masalah. Atas dasar tersebut, PBL dipandang sebagai paradigma transformatif dalam pendidikan yang menekankan pembelajaran berbasis konteks melalui penugasan eksploratif yang menantang (Pertiwi, 2020). Melalui investigasi dan pemecahan masalah yang bermakna, siswa memperoleh kesempatan luas untuk mengonstruksi pemahaman materi secara mandiri (Aisyah *et al.*, 2022).

Sementara itu, Arends (2012, sebagaimana dikutip dalam Ardianti *et al.*, 2022) mengidentifikasi lima ciri utama dalam kerangka PBL, yaitu :

- 1) Penalaran Berbasis Masalah Autentik: Problematika berakar pada situasi nyata, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menemukan formulasi solusinya sendiri.
- 2) Pendekatan Multidisiplin: Pembelajaran bersifat lintas disiplin ilmu yang memungkinkan siswa meninjau persoalan dari berbagai kacamata analitis.

- 3) Investigasi Ilmiah: Proses pencarian jawaban berlandaskan pada kaidah dan prinsip-prinsip ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan.
- 4) Publikasi Hasil Karya: Siswa mampu merepresentasikan pemecahan masalah dalam bentuk karya nyata yang dapat dipublikasikan atau didemonstrasikan kepada publik.
- 5) Pengembangan Kecakapan Sosial: Kerjasama tim dalam mengatasi hambatan memfasilitasi dorongan saling mendukung, yang pada gilirannya mengasah keterampilan interaksi sosial siswa.

Berdasarkan sintesis pandangan di atas, karakteristik umum dari model *Problem Based Learning* (PBL) dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pengajuan Isu atau Pertanyaan Kontekstual: Pembelajaran memfasilitasi keterlibatan siswa pada isu-isu sosial maupun personal yang bermakna. Topik yang diangkat bersifat nyata (*real-world*), tidak berfokus pada satu jawaban tunggal (*open-ended*), serta menstimulasi daya cipta kreatif.
- 2) Keterkaitan Antardisiplin Ilmu: Walaupun pembelajaran berpusat pada bidang tertentu (seperti IPA, Matematika, atau IPS), fokus kajian tetap diarahkan pada permasalahan dunia nyata yang memerlukan integrasi pelbagai sudut pandang ilmiah.
- 3) Inkuiri dan Penyelidikan Autentik: Siswa terlibat langsung dalam tahapan riset konkrit, mulai dari identifikasi dan perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengumpulan data, pengujian/eksperimen, hingga penarikan kesimpulan secara obyektif.
- 4) Penyusunan dan Publikasi Artefak/Karya: Siswa diwajibkan mengonstruksi hasil pemikiran mereka ke dalam beragam bentuk produk atau media untuk dipresentasikan dan diuji di hadapan teman sejawat.
- 5) Kerja Sama Kolaboratif: Aktivitas belajar ditopang oleh iklim kerja sama dalam kelompok kecil atau pasangan. Pola kolaboratif ini tidak hanya memperluas ruang diskusi dan penelusuran bersama, tetapi juga

mengasah keterampilan sosial siswa serta membangun motivasi untuk menyelesaikan tantangan yang lebih kompleks.

c. Prinsip-prinsip *Problem Based Learning* (PBL)

Sebagai sebuah gagasan, "prinsip" dapat diartikan sebagai fakta, aturan, atau doktrin yang mendasarinya. Terdapat sejumlah konsep panduan yang digunakan dalam *Problem Based Learning* (PBL). Berikut ini adalah ringkasan prinsip-prinsip panduan model *Problem Based Learning* (PBL) (Smith *et.al.*, 2022).

- 1) Masalah yang sesungguhnya harus ditangani. Hosnan (2014) menyatakan bahwa konsep panduan ini membantu siswa belajar berpikir kritis dan menerapkan apa yang mereka ketahui pada tantangan dunia nyata.
- 2) Memperoleh pengetahuan adalah proses yang mengarah pada peningkatan, bukan kepasrahan. Tujuannya adalah agar siswa dapat memecahkan masalah secara mandiri. Peran guru adalah sebagai fasilitator; siswa bekerja berpasangan atau berkelompok, dan guru membantu mereka memecahkan masalah dan membangun pengetahuan mereka.
- 3) Metakognisi, atau mengetahui tentang pengetahuan, mempengaruhi cara kita belajar. Metakognisi, termasuk kemampuan untuk menentukan tujuan, memilih taktik, dan mengevaluasi tujuan, merupakan keterampilan penting dalam *Problem Based Learning* (PBL). Keterampilan metakognitif berdampak pada seberapa baik siswa belajar dan memecahkan masalah.
- 4) Peran guru terbatas pada fasilitator. Agar siswa dapat memecahkan kesulitan, guru tidak memberikan semua pengetahuan yang diperlukan. Siswa didorong untuk melakukan eksplorasi sendiri, yang mendorong pemikiran kritis dan pembelajaran
- 5) Pembelajaran dipengaruhi oleh variabel sosial dan kontekstual. Tujuan *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk membantu siswa

memahami dan menggunakan informasi dalam situasi sosial di dunia nyata (Khadijah *et.al*, 2025).

Pernyataan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pendekatan pendidikan mutakhir yang memprioritaskan partisipasi siswa melalui penyelesaian masalah dunia nyata. Prinsip dasar pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah bahwa ketika siswa dihadapkan pada tantangan kontekstual yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kerja tim, dan studi mandiri, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

d. Orientasi dan Tujuan *Problem Based Learning* (PBL)

Sejak diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional pada tahun 2003, skema PBL diposisikan sebagai sarana pembentukan pembelajar mandiri (*self-regulated learners*). Esensi utama dari model ini adalah melatih siswa memilih serta mengaplikasikan strategi belajar yang tepat, mengelola progres belajar pribadi, serta mempertahankan motivasi internal. PBL bertujuan membakar semangat belajar berkelanjutan sekaligus menjadi wadah penyaluran gagasan kreatif siswa (Salsabila & Muqowim, 2024).

Secara operasional, tujuan PBL berfokus pada penguatan penalaran kritis dan kemampuan analisis masalah, alih-alih sekadar penumpukan fakta teoretis. Model ini mengasah kemandirian serta kemahiran berinteraksi secara sosial (Wena, 2020). Dalam disiplin ilmu sains/IPA, kerangka PBL sangat ideal karena memadukan pemahaman teori dengan pengalaman praktik langsung guna mengasah keterampilan proses ilmiah siswa (Safrida, 2020; Noviati, 2022).

Ringkasnya, tujuan fundamental dari penerapan PBL adalah:

- a. Mengembangkan pemikiran analitis dan kritis berbasis persoalan nyata.
- b. Mendorong kemandirian belajar dan prinsip *lifelong learning* (pembelajaran sepanjang hayat).

- c. Membekali siswa dengan kombinasi keterampilan abad ke-21 (*critical thinking, collaboration, creativity, dan communication*) untuk menghadapi dinamika zaman.

e. Sintaks dan Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Wena (2020), alur alur alur operasional PBL terbagi menjadi lima fase utama:

- 1) Orientasi Masalah : Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang dibutuhkan, serta membangun motivasi siswa terhadap topik yang diangkat.
- 2) Organisasi Belajar: Pendidik mendampingi siswa mendefinisikan fokus masalah dan membagi tugas-tugas eksplorasi.
- 3) Penyelidikan Mandiri dan Kelompok: Pendidik mendorong pengumpulan data, pelaksanaan eksperimen, serta pencarian referensi solutif.
- 4) Pengembangan dan Penyajian Produk: Pendidik membantu perancangan produk akhir (seperti laporan, media visual, atau prototipe) dan mengatur sesi presentasi.
- 5) Analisis dan Evaluasi: Pendidik bersama siswa mengevaluasi instrumen, strategi, serta efektivitas penyelesaian masalah yang telah dijalankan.

Pemahaman alur operasional ini membantu pendidik dalam menyusun instrumen dan media pembelajaran baik berupa benda konkret, visual, maupun audio-visual guna mempermudah pencapaian kompetensi pada setiap tahapan PBL.

Tabel 2.4 Matriks Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

No.	Tahapan Sintaksis	Peran dan Aktivitas Pendidik	Peran dan Aktivitas Peserta Didik
1.	Orientasi Siswa pada	Menyajikan skenario permasalahan konkret yang terhubung dengan realitas harian siswa.	Mencermati paparan dan mengidentifikasi rumusan masalah yang diberikan.
2.	Pengorganisasian Belajar	Memaparkan target capaian, membentuk kelompok kecil, dan mendistribusikan bahan ajar	Memahami arah pembelajaran, mengonsolidasikan kelompok, dan merancang alur kerja.
3.	Pendampingan Penyelidikan	Mengarahkan proses pencarian referensi, perumusan hipotesis, dan dinamika diskusi	Mengumpulkan data relevan, menganalisis variabel masalah, dan menyusun dugaan awal.
4.	Penyusunan dan Presentasi Karya	Memfasilitasi pameran/presentasi hasil dan memberikan koreksi konstruktif	Menampilkan hasil analisis di depan kelas dan menampung masukan reflektif.
5.	Analisis dan Evaluasi Solusi	Menilai keseluruhan alur belajar dan menyimpulkan temuan secara kolektif	Melakukan refleksi diri, merespons masukan, serta menyempurnakan laporan akhir. (Sumber : Wena, 2020)

Pertiwi (2020) dan Aisyah *et al.* (2022) menguraikan alternatif alur operasional PBL sebagai berikut:

- 1) Diawali langsung dengan pengenalan tantangan masalah sebelum instruksi teoretis diberikan.
- 2) Masalah disajikan sesuai dengan kompleksitas kondisi dunia nyata.
- 3) Siswa menggunakan pengetahuan yang ada untuk membedah masalah melalui penalaran kritis.
- 4) Pendidik memandu penetapan batasan wilayah pemecahan masalah agar eksplorasi terarah.
- 5) Siswa menguji pemahaman diri dan kawan sebaya dengan mengaplikasikan konsep baru pada masalah yang disajikan.

7 6) Siswa melakukan integrasi dan sintesis informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki.

Sintaksis ini menegaskan bahwa PBL menghendaki partisipasi aktif penuh dari siswa. Siswa bertransformasi dari penerima informasi pasif menjadi pemburu ilmu yang sadar akan urgensi materi yang dipelajari, sehingga berdampak langsung pada penajaman kemampuan analitis mereka.

205 f. **Keunggulan dan Keterbatasan *Problem Based Learning* (PBL)**

50 PBL memiliki keunggulan utama berupa daya terap materi yang tinggi terhadap situasi nyata, sehingga efektif dalam mengasah keterampilan berpikir analitis, kritis, dan kreatif dari pelbagai sudut pandang (Masrinah *et al.*, 2019, dalam Rahmaniati *et al.*, 2025). Pembelajaran ini memperdalam penguasaan materi melalui pemecahan masalah yang terstruktur, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu, kepuasan intelektual, serta motivasi internal (Yulianti & Gunawan, 2019). PBL mengondisikan kelas menjadi lingkungan yang dinamis, membentuk pembelajar yang bertanggung jawab, serta mengalihkan paradigma belajar dari hafalan mekanis menuju proses pemahaman intelektual yang mendalam (Rahmaniati *et al.*, 2025).

Di sisi lain, PBL memiliki beberapa tantangan operasional :

- 196
1. Diferensiasi Kognitif: Kesulitan menyelaraskan tingkat kerumitan masalah dengan variasi kemampuan kognitif siswa yang heterogen (Helyandari *et al.*, 2020; Halil, 2021).
 2. Alokasi Waktu: Membutuhkan durasi pelaksanaan yang relatif lebih lama dibandingkan metode konvensional, sehingga berisiko menyita alokasi kurikulum (Halil, 2021; Rahmaniati *et al.*, 2025).
 3. Adaptasi Peran Siswa: Siswa sering mengalami hambatan saat bertransisi dari penerima informasi pasif menjadi peneliti mandiri yang harus merumuskan hipotesis dan mengolah data (Helyandari *et al.*, 2020).

4. Kesesuaian Materi & Fasilitas: Tidak semua topik mata pelajaran cocok disajikan dengan skema PBL, serta membutuhkan ketercukupan sumber belajar dan kompetensi pengelolaan kelompok yang tinggi dari pendidik (Halil, 2021).

Meskipun model *Problem Based Learning* terbukti sangat unggul dalam membina kemandirian dan daya kritis siswa, keberhasilannya sangat bergantung pada manajemen alokasi waktu yang matang, kesiapan fasilitas, serta perancangan skenario yang cermat oleh pendidik.

5. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi mendasar yang penting dimiliki manusia, karena mendorong individu untuk berpikir secara logis, sistematis, dan terarah. Proses berpikir kritis sendiri bersifat kompleks, melibatkan pengkajian ide-ide secara mendalam dan terstruktur. Melalui penerapan kemampuan ini, siswa tidak hanya dapat menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga menganalisisnya secara kritis, mengolah informasi dengan baik, merekonstruksi pola pikir, serta mengambil keputusan yang rasional dalam menghadapi berbagai persoalan (Budiono, 2020).

Berpikir kritis merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar, aktif, dan sistematis dengan berlandaskan pada prinsip logika serta mempertimbangkan beragam sudut pandang untuk menilai suatu informasi, sehingga dapat ditentukan apakah informasi tersebut layak diterima, ditolak, atau ditunda penilaiannya. Kemampuan ini termasuk kecakapan kognitif yang memungkinkan seseorang menganalisis suatu situasi, permasalahan, pertanyaan, atau fenomena guna menghasilkan penilaian maupun keputusan yang tepat. Secara neurologis, berpikir kritis berkaitan dengan fungsi *cerebral cortex*, yaitu bagian luar dari otak besar (*cerebrum*) yang merupakan pusat pengolahan informasi paling kompleks pada manusia (Ayu, 2020).

Studi terkini menyoroti berpikir kritis sebagai proses metakognitif yang melibatkan keterampilan reflektif dan pengendalian diri—seperti mengevaluasi informasi secara sistematis, inferensi, serta regulasi diri saat menyelesaikan masalah (Dwyer, 2023). Konsep ini diperkuat dengan temuan lain bahwa berpikir kritis tidak hanya menuntut kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi, tetapi juga membutuhkan disposisi seperti keterbukaan, skeptisisme ilmiah, dan kesiapan mengenali bias dalam penalaran (Dwyer, 2024).

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan esensial yang berperan penting dalam membangun kualitas hidup serta mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya. Oleh karena itu, keterampilan ini perlu dilatih dan dikembangkan secara berkelanjutan. Berpikir kritis dapat dipahami sebagai proses berpikir reflektif dan rasional yang digunakan untuk menentukan keyakinan maupun tindakan yang tepat. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis mampu menarik pembelajaran berharga dari proses penalaran yang dilakukannya (Butler, 2024)

Setiap peserta didik perlu memiliki keterampilan berpikir kritis, karena kemampuan tersebut akan sangat membantu mereka dalam menghadapi berbagai persoalan. Dengan berpikir kritis, siswa dapat menganalisis situasi, menemukan alternatif solusi, serta mengambil keputusan yang tepat, sehingga meskipun dihadapkan pada permasalahan yang kompleks sekalipun, mereka tetap mampu mengatasinya secara rasional dan efektif (Ennis, 2020).

Menurut Facione (2020), mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa merupakan salah satu tujuan pokok dalam pendidikan. Guru sebagai pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran yang dapat melatih peserta didik agar mampu mencari informasi secara mandiri serta membangun struktur kognitif mereka secara aktif. Upaya mewujudkan keterampilan berpikir kritis yang optimal membutuhkan suasana kelas yang interaktif, di mana siswa diposisikan sebagai individu yang berpikir, bukan sekadar penerima informasi, sedangkan guru berperan sebagai

fasilitator, mediator, dan motivator yang mendampingi proses belajar, bukan sekadar mengajar.

Berpikir kritis merupakan suatu proses yang melibatkan pemecahan masalah serta kerja sama dengan tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman baru. Pengetahuan yang diberikan kepada siswa difokuskan pada pertanyaan-pertanyaan yang menuntut analisis mendalam, bukan sekadar menghafal, melalui pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Dalam konteks pendidikan, berpikir kritis terbukti mampu mempersiapkan siswa untuk berpikir lintas disiplin ilmu, memenuhi kebutuhan intelektual secara mandiri, serta mengembangkan potensi diri sebagai individu (Brookhart, 2019).

Paul & Elder (2008) mendefinisikan bahwa seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis memiliki karakteristik, yaitu:

- a. Merumuskan pertanyaan dan jawaban dari suatu masalah dengan jelas dan akurat;
- b. Mengumpulkan informasi yang relevan dan menggunakan pemikiran secara efektif
- c. Menyimpulkan dan solusi yang baik sesuai dengan kriteria dan standar yang relevan;
- d. Memiliki pemikiran terbuka; dan
- e. Berkomunikasi secara efektif untuk menemukan solusi masalah.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari kemampuan berpikir kritis adalah suatu proses strategi guna menemukan penjelasan tentang suatu hal yang membuat rasa ingin tahu seseorang mengenai hal tersebut meningkat sekaligus merupakan sudut pandang seseorang dalam melihat suatu pernyataan, masalah ataupun gagasan secara objektif.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kritis

Setiap individu memiliki tingkat kemampuan berpikir kritis yang berbeda-beda, dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Menurut Wayudi (2020),

faktor-faktor tersebut meliputi : (a) kondisi fisik, yang berpengaruh terhadap kesiapan seseorang dalam berpikir kritis; (b) keyakinan diri atau motivasi, yakni dorongan internal yang menumbuhkan semangat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; (c) kecemasan, yang dapat menurunkan kualitas berpikir kritis; (d) kebiasaan dan rutinitas, di mana pola rutinitas yang kurang mendukung dapat menghambat proses pencarian ide serta penyelidikan; (e) perkembangan intelektual, berkaitan dengan kemampuan individu dalam merespons permasalahan dan mengaitkan satu hal dengan lainnya; (f) konsistensi, yang dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti makanan, minuman, suhu, cahaya, tingkat energi, waktu istirahat, maupun kondisi kesehatan; (g) perasaan, karena setiap individu perlu menyadari bagaimana emosi dapat memengaruhi pemikiran agar dapat dimanfaatkan secara positif; serta (h) pengalaman, yang berperan penting dalam membentuk proses belajar seseorang dari tahap pemula hingga mencapai tingkat keahlian.

Selain itu menurut Rosmaini terdapat 3 faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kritis seseorang yakni (a) Kondisi fisik; (b) Perkembangan intelektual dan (3) pengaruh motivasi (Rosmaini, 2023). Sedangkan menurut Zafri menyatakan bahwa terdapat 4 faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yakni (a) Kondisi fisik; (b) Motivasi; (c) Kecemasan dan (d) Perkembangan intelektual (Dores *et al.*, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis setiap individu berbeda-beda dan dipengaruhi oleh beragam faktor internal maupun eksternal. Faktor-faktor yang paling dominan meliputi kondisi fisik, motivasi, kecemasan, perkembangan intelektual, kebiasaan, konsistensi, perasaan, serta pengalaman (Wayudi, 2020). Sementara itu, Rosmaini (2023) menekankan tiga aspek utama, yaitu kondisi fisik, perkembangan intelektual, dan motivasi. Senada dengan itu, Zafri dalam Olenggius Jiran Dores dkk. (2020) mengidentifikasi empat faktor, yakni kondisi fisik, motivasi, kecemasan,

serta perkembangan intelektual. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kondisi fisik, motivasi, kecemasan, dan perkembangan intelektual merupakan faktor utama yang secara konsisten memengaruhi tingkat kemampuan berpikir kritis seseorang.

c. Indikator Berpikir Kritis

Dalam kajian literatur, terdapat beragam teori yang mengemukakan indikator berpikir kritis. Salah satu yang banyak dijadikan acuan adalah pendapat Menurut Norris dan Ennis (1989) yang menyatakan bahwa indikator berpikir kritis dapat diklasifikasikan ke dalam lima kelompok utama aktivitas. Dalam penerapannya, aktivitas tersebut bisa dijalankan secara terpadu sebagai suatu kesatuan proses, maupun digunakan secara terpisah hanya melalui beberapa indikator tertentu yang mencakup :

a. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*)

Memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan dan bertanya, serta menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau pernyataan.

b. Membangun kemampuan dasar (*basic support*)

Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak dan mengamati serta mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.

c. Penarikan kesimpulan mempertimbangkan hasil (*inference*)

Mendeduksi atau mempertimbangkan hasil induksi, dan membuat serta menentukan nilai pertimbangan

d. Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*)

Mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan dan juga dimensi, serta mengidentifikasi asumsi.

e. Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*)

Menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

Dari pandangan tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini mencakup: (1) kemampuan penjelasan sederhana, (2) penjelasan sederhana, (3) penarikan kesimpulan, (4) memberikan penjelasan lebih lanjut, serta (5) mengatur strategi dan taktik. Keseluruhan indikator ini

saling melengkapi dan dapat dijadikan landasan untuk mengukur serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.

6. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir dapat dipahami sebagai aktivitas mental yang berlangsung ketika seseorang dihadapkan pada suatu persoalan atau situasi yang menuntut penyelesaian. Dalam konteks berpikir kreatif, hal ini berkaitan dengan kemampuan menemukan ide atau gagasan baru melalui pemanfaatan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya. Kompetensi *creativity and innovation skills* menjadi aspek penting dalam pembelajaran karena membantu siswa berpikir secara adaptif serta mampu menyelesaikan masalah berdasarkan pemahaman yang rasional. Lebih jauh, kompetensi ini juga diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir divergen pada diri siswa (Wulandari, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran abad ke-21, di mana siswa diharapkan mampu menguasai kompetensi 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Innovation*). Dari kompetensi tersebut, kreativitas menjadi aspek utama yang harus dikembangkan. Menurut teori Gestalt, proses berpikir kreatif merupakan bentuk rekonstruksi terhadap suatu pola atau *gestalt* yang belum sempurna. Saat seseorang berhadapan dengan masalah, ia akan memahaminya secara menyeluruh, sehingga dinamika berupa dorongan dan ketegangan dalam pikirannya akan menghasilkan desakan internal yang mendorong munculnya solusi atau penyelesaian masalah baru (Wertheimer, 1945; Trilling & Fadel, 2009).

Kemampuan berpikir kreatif dapat dipahami sebagai suatu potensi untuk melahirkan atau mengembangkan sesuatu yang baru, berbeda, dan

bersifat unik melalui gagasan-gagasan yang tidak umum dimiliki oleh kebanyakan orang. Lebih dari itu, berpikir kreatif juga mencerminkan proses berpikir yang memungkinkan individu menemukan pengetahuan, metode, maupun cara baru dalam memahami suatu permasalahan (Ulandari, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills (HOTS)*, yang menjadi tuntutan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Keterampilan ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya memahami informasi, tetapi juga mengolah, mengombinasikan, serta mentransformasikannya menjadi ide-ide baru yang orisinal dan bermanfaat. Dengan berpikir kreatif, siswa mampu menemukan berbagai kemungkinan solusi dalam memecahkan masalah, sehingga tidak terpaku pada satu jawaban tunggal (Brookhart, 2010).

Lebih jauh, kemampuan berpikir kreatif juga mencerminkan proses mental yang kompleks, di mana individu didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi berbagai perspektif, serta mengembangkan gagasan alternatif yang lebih variatif. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini tidak hanya berfungsi untuk menyelesaikan permasalahan akademis, tetapi juga membantu siswa menghadapi tantangan kehidupan nyata secara adaptif dan inovatif. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang mengintegrasikan imajinasi, logika, serta refleksi untuk menghasilkan solusi yang orisinal sekaligus relevan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kreatif

Terdapat sejumlah faktor yang dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif seseorang. Faktor-faktor tersebut antara lain: (a) kemampuan untuk mengamati dan memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar, (b) adanya kebebasan dalam memandang situasi serta bertindak sesuai dengan kondisi yang dihadapi, (c) sikap proaktif berupa

keberanian bertindak, semangat untuk terus maju, pantang menyerah, hingga meraih keberhasilan, (d) rasa optimis yang disertai keberanian mengambil risiko, termasuk menghadapi kemungkinan terburuk, (e) ketekunan dalam berlatih secara berkesinambungan, (f) kemampuan memperlakukan setiap masalah sebagai tantangan yang perlu diatasi, serta (g) keberadaan lingkungan yang mendukung, bersahabat, dan memberi ruang bagi kreativitas (Munandar, 1999).

Selain komponen utama yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat pula sejumlah faktor yang dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif, antara lain: (a) melalui berpikir kreatif, individu dapat mengekspresikan dirinya secara penuh, yang sekaligus menjadi salah satu kebutuhan dasar pada tahap tertinggi dalam kehidupan, yakni aktualisasi diri (Maslow, 2013); (b) berpikir kreatif juga merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan dalam menghadapi suatu permasalahan. Seseorang yang telah mencapai tingkat kreativitas tinggi biasanya memiliki beragam cara yang unik dan orisinal dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Torrance, 2008); serta (c) pelaksanaan aktivitas kreatif secara mandiri mampu memberikan manfaat yang positif, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain di sekitarnya (Amabile, 2018).

Melalui kreativitas, seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya karena kreativitas memberikan ruang bagi individu untuk berpikir lebih fleksibel, adaptif, dan produktif. Jika dikaitkan dengan faktor-faktor pendorong berpikir kreatif yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif memungkinkan setiap individu untuk menyesuaikan diri dalam berbagai situasi dan kondisi. Dengan keterampilan ini, individu memiliki kecakapan dalam mengidentifikasi permasalahan, mengembangkan ide-ide baru, serta menemukan solusi yang tepat sehingga mampu menghadapi tantangan hidup secara efektif (Guilford, 1967; Torrance, 2008; Amabile, 2018).

Selain faktor pendorong, terdapat juga faktor penghambat kemampuan berpikir kreatif seseorang yang diungkapkan oleh Shallcross (1981) yakni sebagai berikut :

- a) Kendala Historis Kendala historis mengacu pada suatu periode dalam sejarah yang merupakan puncak keberhasilan kreatif seseorang dalam hidup, sebaliknya ada juga periode yang tidak membantu atau bahkan menghalangi pertumbuhan kemampuan berpikir kreatif pribadi atau kelompok.
- b) Kendala Biologis Pada sudut pandang biologis (genetik), ada sebagian ahli menekankan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan sifat genetic, sementara para ahli yang lainnya berkeyakinan bahwa lingkungan yang menjadi penentu utama. Perlu disadari bahwa gen genetic berfungsi saat menetapkan batas kecerdasan, tetapi biasanya dalam kasus kecerdasan kreatif, warisan genetic lebih banyak dipergunakan menjadi alasan daripada realitas.
- c) Kendala Fisiologis Seseorang dikatakan memiliki kendala fisiologis disebabkan ada terjadinya kerusakan indera yang disebabkan oleh penyakit ataupun terjadinya kecelakaan. Hal ini yang menjadi penghambat kemampuan berpikir kreatif seseorang.
- d) Kendala Sosiologis Lingkungan sosial memiliki pengaruh terhadap kreativitas seseorang.
- e) Kendala Psikologis Seseorang dikatakan memiliki kendala psikologis disebabkan adanya rasa dalam jiwa seseorang yang terpengaruh akibat perkataan negatif dari orang lain.
- f) Kendala Diri Sendiri Kendala ini disebut juga dengan kendala internal, yakni mengacu pada kerutinan atau kebiasaan, pandangan terhadap orang lain serta sedikit berusaha disertai rasa malas.

Menurut Utami (2018, sebagaimana dikutip dalam Aulia, 2019), terdapat beberapa faktor penghambat berpikir kreatif, yaitu : a) Malas untuk berpikir, bertindak, mencoba dan menjalankan sesuatu; b) Impulsif

4 ; c) Meremehkan karya dari orang lain ; d) Tidak percaya diri dan mudah putus asa; e) Mudah cepat puas terhadap sesuatu; f) Tidak berani mengambil resiko; g) Tidak teratur dan h) Tidak tahan uji.

4 Torrance (1962;1967) juga mengemukakan faktor penghambat kreatif pada seorang anak yakni sebagai berikut: 1) Mengeliminasi fantasi sebelum waktunya; 2) Membatasi rasa ingin tahu terhadap anak; 3) Berlebihan memfokuskan karakter berlandaskan kelainan gender; 4) Berlebihan mengekang anak; 5) Ragu-ragu atau malu; 6) Penekanan yang keliru pada keahlian bahasa tertentu; dan 7) Memberikan suatu kritik yang mengekang.

Berdasarkan berbagai faktor penghambat berpikir kreatif yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas individu dipengaruhi oleh kombinasi faktor positif maupun negatif yang pada akhirnya berdampak langsung terhadap kualitas diri. Hambatan-hambatan tersebut dapat melemahkan potensi kreatif apabila tidak diantisipasi, namun dapat diminimalisasi melalui keterlibatan dalam aktivitas yang konstruktif dan bernilai positif. Melalui kegiatan positif, individu tidak hanya mampu menumbuhkan ide-ide yang lebih orisinal dan inovatif, tetapi juga dapat menghasilkan karya yang bermanfaat, baik untuk pengembangan diri maupun kontribusi nyata bagi masyarakat luas.

11 d. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

11 Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan penilaian yang meliputi 4 kriteria dari berpikir kreatif, yaitu: kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Menurut Munandar (2012) indikator berpikir kreatif meliputi yaitu:

- a. Berpikir lancar (*fluency thinking*) atau kefasihan, ketercapaian indikator ini siswa dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah;

- b. Berpikir luwes (*flexible thinking*) atau dapat dikatakan berpikir fleksibel, ketercapaian indikator ini siswa dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut);
- c. Berpikir orisinal (*original thinking*), ketercapaian indikator ini siswa dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau katakata sendiri yang mudah dipahami);
- d. Kemampuan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini siswa dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

Sejalan dengan pendapat Munandar sebelumnya, Rahmazatullaili (2017) mengungkapkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif adalah kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi.

Tabel 2.5
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek	Indikator
Kelancaran	Kemampuan untuk menhasilkan gagasan/jawaban
Kelenturan	Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan
Keaslian	Kemampuan memberikan jawaban yang relative jarang diberikan kebanyakan orang.
Elaborasi	Kemampuan merinci secara detail jawaban yang dibuat.

Kemampuan berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Pertiwi (2021, seperti dikutip dalam Andini, 2024), disebutkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif membentuk sebuah perilaku yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.6
Perilaku berpikir kreatif

Indikator berpikir kreatif	Perilaku
Kelancaran (fluency)	1. Mampu menghasilkan banyak ide atau gagasan
Fleksibilitas (Flexibility)	1. Mampu memanifestasikan ide ataupun permasalahan dari berbagai sudut 2. Mampu memberikan arah berpikir yang berbeda dari orang lain
Orisinalitas (Originality)	1. Banyak perubahan dalam kemampuan memberikan jawaban yang tidak biasa, tidak seperti jawaban yang lain yang sedikit dibagikan. 2. Kemampuan yang berbeda membagikan arah berpikir yang berbeda
Kerincian (Elaboration)	1. Kemampuan memiliki ide yang sangat luas 2. Kemampuan untuk memperbaiki detail tertentu

Selain membentuk perilaku seperti yang dijelaskan pada tabel di atas, menurut Astuti terdapat beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif dengan ciri-ciri sebagai berikut (Astuti, 2020) :

Tabel 2.7
Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif

Indikator	Ciri-ciri
Kelancaran	1. Mengutarakan banyak masalah 2. Memberikan beraneka ragam jawaban 3. Menyediakan berbagai cara 4. Melakukan kerja dengan lebih banyak
Keluwes	1. Menghasilkan banyak jawaban 2. Menyajikan konsep dengan cara yang lain
Keaslian	1. Memberikan ide-ide baru untuk mengatasi masalah dengan cara lain 2. Membuat kombinasi yang tidak lazim
Elaborasi	1. Membangun atau memperkaya ide 2. Menambah atau menguraikan gagasan

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya atau penelitian yang relevan memiliki tujuan untuk mendapatkan perbandingan dan menjadi panduan dalam melaksanakan penelitian. Tujuan lainnya adalah untuk menghindari kesamaan yang sepenuhnya antara penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian terdahulu. Oleh karena itu, disertakan beberapa hasil penelitian sebelumnya sebagai berikut :

1. Bahtiar *et al.* (2024). *Social Inquiry Learning Model in Improving Elementary School Students Critical Thinking Skills*. Penelitian menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi pembelajaran, jurnal reflektif, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada 75% peserta didik yang diteliti. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa interaksi sosial dan kegiatan inkuiri yang terstruktur dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam berpikir kritis.
2. Ariansyah dan Mulyono (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa : Suatu Kajian Meta-Analisis*. Penelitian tersebut menganalisis tujuh artikel nasional yang memenuhi kriteria penelitian. Hasil meta-analisis menunjukkan nilai *effect size* rata-rata Cohen's $d = 0,82$, yang termasuk kategori sedang hingga besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri secara umum efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian tersebut memperkuat dugaan bahwa proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Proses mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menganalisis bukti, dan menarik kesimpulan memberikan pengalaman kognitif yang relevan dengan kemampuan berpikir kritis.
3. Zamzami (2021). *Application of the Social Inquiry Learning Model to Improve Social Studies Learning*. Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian mengkaji penerapan model *social inquiry* dalam pembelajaran IPS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *social inquiry* dilaksanakan melalui delapan tahapan, yaitu orientasi, merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mendefinisikan hipotesis, eksplorasi hipotesis, mengumpulkan data, membuktikan hipotesis, dan menarik kesimpulan. Penerapan model tersebut meningkatkan persentase ketuntasan siswa dari 71,42% pada siklus I menjadi 78,57% pada siklus II dan 85,71% pada siklus III.

4. Rando dan Arafat. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Inkuiri Sosial Pada Mahasiswa PGSD Semester 1 Universitas Flores*. Penelitian ini menggunakan metode *quasi-experimental*. Sampel penelitian terdiri atas 32 mahasiswa dari populasi 75 mahasiswa. Penelitian tersebut memberikan bukti empiris bahwa penggunaan Inkuiri Sosial dapat dikaji dengan pendekatan eksperimen untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis.
5. Krit *et al* (2024). *The Influence of Inquiry-Based Learning on High School Students' Critical and Creative Thinking Skills*. Penelitian tersebut didasarkan pada gagasan bahwa *Inquiry-Based Learning* mendorong siswa mengeksplorasi pertanyaan, melakukan penyelidikan, dan mencari solusi secara mandiri sehingga dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merefleksikan alur logis (*logical framework*) dari sebuah penelitian tindakan atau eksperimen kuantitatif. Alur ini bergerak secara runtut dari identifikasi masalah faktual di lapangan hingga ditemukannya kesimpulan komparatif melalui intervensi model pembelajaran inovatif.

Penelitian ini berpijak pada identifikasi permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas, di mana metode pengajaran masih didominasi oleh pola konvensional yang bersifat *teacher-centered* atau ceramah satu arah. Pendekatan yang monoton ini memberikan dampak pedagogis yang signifikan, yakni rendahnya keaktifan peserta didik, sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*),

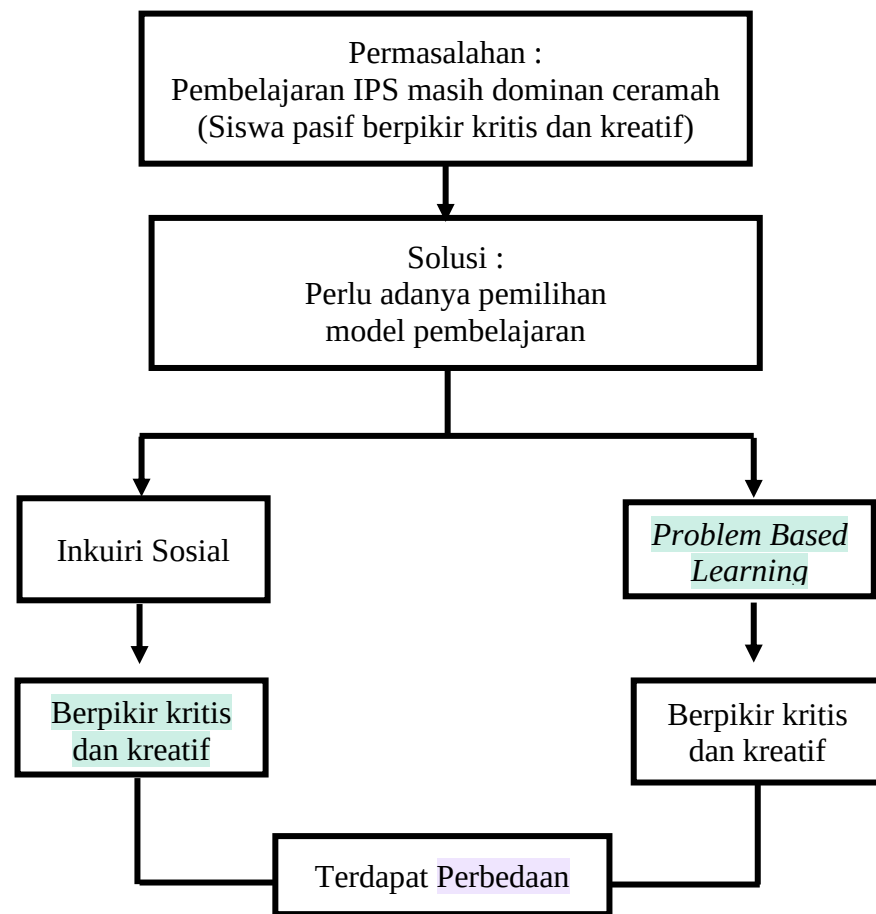
10 khususnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif, tidak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Guna menjembatani kesenjangan antara kondisi faktual tersebut dengan tujuan ideal pembelajaran IPS, diperlukan suatu strategi intervensi yang mampu mendorong perubahan ke arah pembelajaran yang lebih konstruktif. Pemilihan model pembelajaran yang berorientasi *student-centered* menjadi kebutuhan mendesak agar proses belajar mampu merangsang daya nalar aktif siswa. Sebagai solusi alternatif dalam penelitian ini, dilakukan pengujian terhadap dua model pembelajaran konstruktivistik melalui dua jalur perlakuan eksperimental.

55 Jalur pertama menggunakan model Inkuiri Sosial, yang menitikberatkan pada investigasi mendalam terhadap masalah-masalah sosial kemasyarakatan, melatih siswa merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, serta membangun argumentasi yang logis. Jalur kedua menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), yang menitikberatkan pada pemecahan masalah autentik yang 226 belum terstruktur (*ill-structured problems*), dengan menuntut siswa untuk mencari solusi nyata secara kolaboratif.

48 Kedua jalur perlakuan tersebut diarahkan pada variabel terikat yang sama, yaitu untuk mengukur dan meningkatkan dua indikator kognitif utama : kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konteks mata pelajaran IPS. Pada tahap akhir, kedua jalur perlakuan ini bermuara pada sintesis analisis komparatif yang menguji keberadaan perbedaan signifikansi pengaruh di antara kedua model tersebut. Secara metodologis, hasil penelitian ini nantinya akan membuktikan sejauh mana efektivitas model Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. 33 213

5 Adapun kerangka berpikir yang dapat digambarkan sesuai dengan penjelasan di atas dapat dilihat pada Gambar 2.1 :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol (H_0) :

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMP yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.

2. Hipotesis Alternatif (H_1) :

Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMP yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional, di mana model Inkuiri Sosial dan *Probelem Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen (*quasi-experimental research*). Pemilihan metode ini didasarkan pada kondisi di lapangan, khususnya dalam bidang pendidikan, yang umumnya sulit dilakukan pengendalian penuh terhadap variabel luar sebagaimana pada eksperimen murni. Melalui kuasi eksperimen, peneliti dapat menguji efektivitas suatu model pembelajaran dengan tetap mempertimbangkan realitas yang terjadi di kelas.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Kontrol Group Design*, salah satu bentuk dari kuasi eksperimen yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan. Pada desain ini, terdapat tiga kelompok yang terlibat, yaitu dua kelas eksperimen yang masing-masing diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning*, serta satu kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan, seluruh kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran, diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan efektivitas perlakuan antar kelompok meskipun tidak dilakukan pengacakan subjek secara penuh (Sugiyono, 2022).

Secara skematis desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Skema Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Treatment (Perlakuan)	Post-test
Eksperimen I	O ₁	X ₁ (Inkuiri Sosial)	O ₂
Eksperimen II	O ₁	X ₂ (PBL)	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₃ (Konvensional)	O ₂

Keterangan :

O_1 = Tes awal sebelum perlakuan diberikan

O_2 = Tes akhir setelah perlakuan diberikan

X_1 = Perlakuan pembelajaran Inkuiri Sosial

X_2 = Perlakuan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

X_3 = Perlakuan pembelajaran Konvensional

Dengan menggunakan desain ini, efektivitas model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Probelem Based Learning* (PBL) dapat diketahui melalui perbandingan skor pretest dan posttest, baik dalam kelompok eksperimen maupun dengan kelompok kontrol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berfokus di SMPN 01 Bengkulu Tengah, yang terletak di Desa Pasar Pedati, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027.

C. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Populasi penelitian ini mencakup siswa kelas VII di SMPN 01 Bengkulu Tengah, yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas VII A, VII B dan VII C.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini dipilih karena populasi penelitian telah terbagi ke dalam kelompok-kelompok atau rombongan belajar (rombel) yang telah terbentuk secara alami dan administratif oleh sekolah. Dengan demikian, unit yang dipilih secara acak bukan siswa secara individual, melainkan kelompok kelas sebagai *cluster*.

Populasi penelitian terdiri atas sembilan rombel kelas VII SMP, yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G, VII H, dan VII I.

Kesembilan rombel tersebut dipandang sebagai *cluster* yang menjadi unit pengambilan sampel. Penggunaan *cluster random sampling* dilakukan agar peneliti dapat mempertahankan komposisi kelas yang telah ditetapkan oleh sekolah serta memudahkan pelaksanaan penelitian tanpa memindahkan siswa antarrombel.

Proses pemilihan sampel dilakukan dengan memberikan nomor pada masing-masing rombel, yaitu VII A diberi nomor 1, VII B nomor 2, VII C nomor 3, VII D nomor 4, VII E nomor 5, VII F nomor 6, VII G nomor 7, VII H nomor 8, dan VII I nomor 9. Selanjutnya, dilakukan pengundian atau randomisasi terhadap kesembilan nomor tersebut untuk memperoleh tiga *cluster* yang akan dijadikan sampel penelitian. Berdasarkan hasil randomisasi, diperoleh tiga rombel, yaitu kelas VII A, VII B, dan VII C. Ketiga rombel tersebut selanjutnya ditetapkan sebagai sampel penelitian.

Setelah tiga rombel terpilih, dilakukan pengacakan penempatan kelompok perlakuan sehingga masing-masing kelas memperoleh posisi sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, pemilihan kelas VII A, VII B, dan VII C sebagai sampel tidak didasarkan pada pertimbangan subjektif peneliti, tetapi diperoleh melalui proses pengambilan sampel secara acak pada tingkat kelas (*cluster*). Prosedur tersebut dilakukan untuk memberikan kesempatan yang sama kepada setiap rombel dalam populasi untuk terpilih sebagai sampel penelitian.

D. Metode Pengumpulan Data

Untuk mencapai tujuan penelitian, beberapa teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini. Teknik-teknik ini bertujuan untuk memperoleh data Kuantitatif yang relevan, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerapan model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPS di SMP. Berikut metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti :

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan persepsi guru dan siswa terhadap penerapan

model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL). Teknik wawancara semi-terstruktur digunakan untuk memungkinkan fleksibilitas dalam eksplorasi topik tertentu yang muncul selama wawancara.

2. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, laporan, dan foto. Sifat utama data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam. Secara detail, bahan dokumenter terbagi beberapa macam, yaitu autobiografi, surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, clipping, dokumen pemerintah atau swasta, data di server dan flashdisk, dan data tersimpan di website. Peneliti melakukan dokumentasi dengan cara mengambil foto siswa sebelum adanya model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL) dan sebaliknya.

3. Observasi

Pengumpulan data observasi mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Hal ini disebabkan observasi tidak terbatas pada orang sebagai respondennya tapi bisa juga objek-objek yang lain. Observasi biasanya digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan yang diamati tidak terlalu luas. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengkaji bagaimana peneliti menerapkan langkah-langkah model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL) di kelas VII SMPN 01 Bengkulu Tengah dan mengkaji bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa serta mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Inkuiri Sosial terhadap tingkat kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Interpretasi nilai rata-rata dalam observasi ini disusun berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dengan tujuan memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL). Analisis dilakukan secara komprehensif untuk

menilai sejauh model tersebut mendukung proses belajar mengajar, baik dari kemampuan berpikir kritis maupun kemampuan kreatif siswa pada mata pelajaran IPS.

4. Tes (*Pre-test dan Post-test*)

Teknik tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa. Tes diberikan kepada tiga kelompok sampel, yaitu Kelas Eksperimen I (Inkuiri Sosial), Kelas Eksperimen II (*Problem Based Learning*), dan Kelas Kontrol (Konvensional). Tes dilakukan dalam dua tahap :

- a. Awal (*Pretest*) : Diberikan sebelum perlakuan (*treatment*) dimulai untuk mengetahui kesetaraan kemampuan awal berpikir kritis dan kreatif siswa di ketiga kelas sampel.
- b. Akhir (*Posttest*) : Diberikan setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai untuk mengukur perbedaan atau peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa akibat pengaruh model pembelajaran yang diterapkan.

Bentuk tes yang digunakan adalah tes uraian (*esai*). Soal uraian dipilih karena dinilai paling sensitif dan mampu mengeksplorasi secara mendalam alur penarikan kesimpulan logis (berpikir kritis) serta keberagaman ide solusi (berpikir kreatif) siswa dalam memecahkan masalah kontekstual IPS. Setiap butir soal uraian dilengkapi dengan rubrik penilaian berbasis skala skor (0–4) untuk menjaga objektivitas penilaian hasil belajar siswa.. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut :

- a. Instrumen Tes Berpikir Kritis (Y_1) : Dikembangkan berdasarkan indikator berpikir kritis menurut Robert H. Ennis, yang meliputi : (1) memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), (2) membangun keterampilan dasar (*basic support*), (3) menyimpulkan (*inference*), (4) memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), dan (5) mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*).
- b. Instrumen Tes Berpikir Kreatif (Y_2) : Dikembangkan berdasarkan indikator berpikir kreatif menurut Guilford dan Torrance, yang meliputi:

(1) kelancaran (*fluency*), (2) kelenturan/keluwesannya (*flexibility*), (3) keaslian/orisinalitas (*originality*), dan (4) penguraian/elaborasi (*elaboration*).

E. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yang pertama adalah model pembelajaran Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL) sebagai variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi yang dilambangkan dengan simbol X. Variabel kedua adalah kemampuan berpikir kritis atau disebut juga variabel yang dipengaruhi yang dilambangkan dengan simbol Y₁ dan kemampuan berpikir kreatif dilambangkan dengan simbol Y₂.

1. Variabel X₁ (Model Pembelajaran Inkuiri Sosial)

Dalam penelitian ini, variabel X₁ yaitu model pembelajaran *Inkuiri Sosial* dioperasionalkan sebagai proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan melalui lima tahapan utama :

- a. Orientasi Masalah (*Orientation*), guru memunculkan masalah/isu sosial untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa.
- b. Merumuskan Hipotesis (*Formulating Hypotheses*), siswa merumuskan pertanyaan, hipotesis, atau dugaan sementara terkait masalah yang dikaji.
- c. Mengumpulkan informasi (*Investigation*), siswa mengumpulkan informasi, melakukan diskusi, observasi, membaca referensi, atau wawancara untuk menjawab pertanyaan.
- d. Menguji Hipotesis (*Testing Hypotheses*), siswa membandingkan temuan data yang diperoleh dengan dugaan sementara (hipotesis) di awal. Siswa mendiskusikan apakah data tersebut mendukung, menolak, atau memodifikasi hipotesis mereka. Proses ini melatih siswa untuk bersikap objektif dan jujur terhadap data, serta membuang jauh-jauh prasangka subjektif.
- e. Menarik Kesimpulan (*Generalization/Conclusion*), Siswa membuat generalisasi atau kesimpulan umum mengenai hubungan sebab-akibat

dari fenomena yang dipelajari. Kesimpulan ini harus didasarkan pada bukti yang kuat dan logis.

2. Variabel X_2 (Model Pembelajaran *Problem Based Learning*)

Dalam penelitian ini, variabel X_2 yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dioperasionalkan sebagai proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan melalui lima tahapan utama :

- a. Orientasi siswa pada masalah
- b. Mengorganisasi siswa untuk belajar
- c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

3. Variabel Y_1 (kemampuan berpikir kritis)

Siswa yang dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis apabila memenuhi indikator, adapun indikatornya sebagai berikut :

- a) Memberikan penjelasan sederhana, meliputi memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan, serta bertanya dan menjawab tentang suatu penjelasan atau tantangan.
- b) Membangun kemampuan dasar, meliputi: mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya, mengamati dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
- c) Menyimpulkan, meliputi: mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi, membuat dan menentukan nilai pertimbangan.
- d) Memberikan penjelasan lanjut, meliputi: mendefinisikan istilah dan pertimbangan definisi dalam tiga dimensi, dan mengidentifikasi asumsi.
- e) Mengatur strategi dan taktik, meliputi: menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

4. Variabel Y_2 (kemampuan berpikir kreatif)

Siswa yang dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif apabila memenuhi indikator, adapun indikatornya sebagai berikut :

- a) Berpikir lancar atau kefasihan, ketercapaian indikator ini siswa dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah;
- b) Berpikir luwes atau dapat dikatakan berpikir fleksibel, ketercapaian indikator ini siswa dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut);
- c) Berpikir orisinal, ketercapaian indikator ini siswa dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau katakata sendiri yang mudah dipahami);
- d) Kemampuan mengelaborasi, ketercapaian indikator ini siswa dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Tes Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Proses penyusunan lembar tes tersebut dilaksanakan melalui serangkaian Langkah yang sistematis :

a. Membuat Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Kisi-kisi disusun sebagai pedoman atau kerangka dasar dalam pengembangan instrumen tes yang selaras dengan tujuan penelitian. kisi-kisi tersebut berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai pokok bahasan utama dari materi pembelajaran serta tingkat kemampuan dan keterampilan yang akan diukur. Dengan adanya kisi-kisi, pemilihan butir soal dapat dilakukan secara tepat sehingga mencerminkan isi dan cakupan materi yang telah diajarkan. Adapun kisi-kisi soal kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.2 di bawah ini :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Peserta didik mampu menganalisis hubungan antara kegiatan produksi, ketersediaan barang, dan perubahan harga dalam kegiatan ekonomi.	Peserta didik mampu menganalisis faktor penyebab kenaikan harga barang berdasarkan perubahan jumlah produksi dan ketersediaan barang di pasar.
2.	Peserta didik mampu menganalisis keterkaitan antara kondisi geografis dan infrastruktur dengan kegiatan ekonomi masyarakat.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh kondisi jalan yang tidak memadai terhadap kegiatan produksi, distribusi, dan pemasaran hasil pertanian.
3.	Peserta didik mampu menganalisis perubahan pola kegiatan ekonomi akibat perkembangan teknologi dan perdagangan digital.	Peserta didik mampu menilai keuntungan dan kerugian perdagangan online terhadap keberlangsungan pedagang pasar tradisional dengan memberikan alasan yang logis.
4.	Peserta didik mampu mengevaluasi perilaku pelaku ekonomi berdasarkan prinsip kegiatan ekonomi yang bertanggung jawab dan mempertimbangkan kepentingan masyarakat.	Peserta didik mampu mengevaluasi ketepatan tindakan pedagang dalam menaikkan harga secara berlebihan saat terjadi bencana serta memberikan alasan yang logis.
5.	Peserta didik mampu merumuskan solusi terhadap permasalahan ekonomi di lingkungan sekitar dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kepentingan masyarakat.	Peserta didik mampu merumuskan strategi kreatif dan tepat untuk meningkatkan kembali minat siswa berbelanja di kantin sekolah berdasarkan permasalahan yang dihadapi.

Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Nomor Butir Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	Nomor Soal
1.	<i>Elementary Clarification</i> (Memberikan penjelasan sederhana)	1
2.	<i>Basic Support</i> (Membangun keterampilan dasar)	2
3.	<i>Inference</i> (Menyimpulkan)	3

4.	<i>Advanced Clarification</i> (Memberikan penjelasan lebih lanjut)	4
5.	<i>Strategies and Tactics</i> (Mengatur strategi dan taktik)	5

Tabel 3.4 Pedoman Pemberian Skor Tes Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Respon Siswa Terhadap Soal	Skor
1.	Tidak memberikan jawaban, jawaban tidak relevan, atau hanya mengulang pernyataan pada soal tanpa memberikan analisis/penjelasan	0
2.	Memberikan 1 gagasan/jawaban yang logis, namun tanpa disertai analisis, alasan, atau penjelasan mendasar yang memadai.	1
3.	Memberikan 2 gagasan/jawaban yang sesuai dan relevan, namun hanya disertai dengan analisis atau penjelasan yang bersifat sederhana.	2
4.	Memberikan 3 gagasan/jawaban yang tepat dan relevan, serta disertai penjelasan, bukti pendukung, atau analisis sebab-akibat yang cukup jelas	3
5.	Memberikan lebih dari 3 gagasan/jawaban yang sangat relevan, mendalam, dan multi-perspektif, serta menunjukkan evaluasi kritis, keaslian berpikir/kreativitas, dan argumen yang logis.	4

b. Membuat Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Peserta didik mampu memahami dan menerapkan konsep kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari serta mengembangkan gagasan untuk meningkatkan nilai guna dan nilai jual suatu barang.	Peserta didik mampu menghasilkan berbagai gagasan produk olahan dari pisang yang dapat meningkatkan nilai jualnya.

2.	Peserta didik mampu menganalisis permasalahan dalam kegiatan produksi dan mengembangkan alternatif pemanfaatan sumber daya untuk memperoleh manfaat ekonomi.	Peserta didik mampu menghasilkan berbagai alternatif pemanfaatan hasil panen jagung yang tidak habis terjual agar tetap bermanfaat dan menghasilkan keuntungan.
3.	Peserta didik mampu mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan sumber daya di lingkungan sekitar untuk menghasilkan produk yang memiliki nilai ekonomi.	Peserta didik mampu menghasilkan beberapa ide usaha kreatif berbahan dasar botol plastik bekas serta menjelaskan produk dan manfaatnya.
4.	Peserta didik mampu menerapkan konsep kegiatan ekonomi dalam merancang strategi pemasaran produk sesuai dengan kebutuhan konsumen dan kondisi lingkungan.	Peserta didik mampu mengembangkan langkah-langkah kreatif dalam memasarkan produk keripik pisang agar dikenal dan menarik minat konsumen.
5.	Peserta didik mampu memahami hubungan antara ketersediaan barang dan perubahan harga dalam kegiatan ekonomi.	Peserta didik mampu menjelaskan hubungan antara jumlah barang yang tersedia dengan perubahan harga berdasarkan fenomena turunnya harga cabai saat musim panen.

Tabel 3.6 Pedoman Pemberian Nomor Butir Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif	Nomor Soal
1.	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	6
2.	<i>Flexibility</i> (Keluwesan)	7
3.	<i>Originality</i> (Keaslian)	8
4.	<i>Flexibility</i> (Keluwesan)	9
5.	<i>Originality</i> (Keaslian)	10

Tabel 3.7 Pedoman Pemberian Skor Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Respon Siswa Terhadap Soal	Skor
1.	Tidak memberikan jawaban atau jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan.	0
2.	Memberikan 1 gagasan/jawaban yang sesuai, tetapi tanpa penjelasan yang memadai.	1
3.	Memberikan 2 gagasan/jawaban yang sesuai disertai penjelasan sederhana.	2
4.	Memberikan 3 gagasan/jawaban yang sesuai, relevan, dan disertai penjelasan yang cukup.	3
5.	Memberikan lebih dari 3 gagasan/jawaban yang relevan, beragam, dan menunjukkan unsur kreativitas/orisinalitas serta disertai penjelasan yang logis	4

c. Membuat Soal Tes Sesuai Kisi-Kisi

Penyusunan soal tes dilakukan terlebih dahulu merancang kisi-kisi soal. Kisi-kisi tersebut digunakan sebagai acuan untuk menentukan kemampuan yang akan di ukur serta menjadi pedoman dalam pengembangan butir soal.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dari ketiga kelompok sampel (Eksperimen I, Eksperimen II, dan Kontrol). Analisis data dibagi menjadi dua tahapan utama, yaitu uji prasyarat analisis (uji normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (ANOVA dan uji lanjut *Post Hoc*).

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik berupa uji ANOVA, maka terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi statistik parametrik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak. Metode uji normalitas yang digunakan adalah Uji *Shapiro-Wilk* karena lebih akurat untuk sampel kecil < 50 siswa. Adapun hipotesis uji normalitas adalah sebagai berikut.

H_0 : Data kemampuan berpikir kritis/kreatif berdistribusi normal

H_1 : Data kemampuan berpikir kritis/kreatif tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig) atau p-value > 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika Sig. ≤ 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah varians dari dua atau lebih kelompok data bersifat homogen (sama) atau tidak. Hal ini menjadi syarat mutlak karena ketiga kelompok akan dibandingkan menggunakan ANOVA. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Levene's Test* (Uji Levene) yang dihitung berbasis nilai *posttest* maupun *gain* skor dari ketiga kelompok. Hipotesis uji homogenitas adalah sebagai berikut.

H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \sigma_3^2$ (Varians data pada ketiga kelompok adalah homogen).

H_1 : Minimal ada satu pasang varians kelompok yang tidak sama (tidak homogen).

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah Jika nilai signifikansi berbasis *Mean* (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti varians data dari kelompok Eksperimen I, Eksperimen II, dan Kontrol adalah homogen.

2. Uji Hipotesis (Uji ANOVA Satu Jalur)

Setelah data terbukti berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji koherensi perbedaan rata-rata menggunakan Analisis Varians Satu Jalur (*One-Way ANOVA*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Pengujian ANOVA dilakukan secara terpisah untuk perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antar ketiga kelompok, dan perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antar ketiga kelompok.

Rumus ANOVA :

$$F = \frac{RK_{\text{antar}}}{RK_{\text{dalam}}}$$

Dimana RK_{antar} adalah Rata-rata Kuadrat antar kelompok (perlakuan model) dan RK_{dalam} adalah Rata-rata Kuadrat dalam kelompok (error).

Hipotesis Statistik :

- $H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$ (Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar dengan model Inkuiri Sosial, PBL, dan konvensional).
- H_1 : Minimal ada salah satu tanda $\neq$ (Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar dengan model Inkuiri Sosial, PBL, dan konvensional).

Kriteria Pengambilan Keputusan :

Jika nilai $\text{Sig.} < 0,05$ atau $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran terhadap kemampuan siswa.

3. Uji Lanjut ANOVA (*Post Hoc Test*)

Uji ANOVA hanya memberikan informasi apakah ada perbedaan secara simultan/keseluruhan, tetapi tidak menunjukkan kelompok mana yang secara spesifik berbeda signifikan satu sama lain (misal : apakah Inkuiri Sosial lebih baik dari PBL, atau PBL saja yang lebih baik dari konvensional). Oleh karena

itu, jika uji ANOVA menghasilkan keputusan H_0 ditolak, analisis wajib dilanjutkan dengan uji *Post Hoc*.

Metode yang dipilih :

- Uji *Tukey HSD (Honestly Significant Difference)* digunakan jika hasil uji homogenitas sebelumnya menunjukkan varians data homogen dan jumlah anggota sampel antar kelompok relatif berimbang.
- Uji *Games-Howell* digunakan sebagai alternatif *post hoc* apabila pada uji prasyarat didapati data berdistribusi normal namun variansnya tidak homogen.

Kriteria Pengambilan Keputusan (*Tukey HSD*) :

- Membandingkan nilai signifikansi pasangan kelompok (misal : Kelompok Eksperimen I vs Kelompok Eksperimen II).
- Jika nilai Sig. < 0,05 , maka perbedaan rata-rata antara kedua kelompok tersebut dinyatakan berbeda secara signifikan pada tingkat kepercayaan 95%.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain (*Normalized Gain*) digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan (model/metode pembelajaran) dengan cara menghitung peningkatan nilai siswa antara *pretest* dan *posttest* secara adil, tanpa terpengaruh oleh perbedaan nilai awal siswa.

Rumus N-Gain :

$$g = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i} \times 100 \%$$

Keterangan :

g : gain ternormalisasi

S_f : skor post-test

S_i : skor pre-test

Sedangkan kategori N-Gain yang umum digunakan berasal dari penelitian Richard R. Hake (1998), diklasifikasikan ke dalam tiga kategori :

- Tinggi jika $N\text{-Gain} > 0,7$
- Sedang jika $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$
- Rendah jika $N\text{-Gain} < 0,3$

Penentuan kategori ini diperkenalkan dalam artikel Hake yang berjudul "*Interactive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*" (1998). Penelitian ini menggunakan N-Gain untuk membandingkan efektivitas berbagai pendekatan pembelajaran, terutama di bidang fisika. Kategori tersebut hingga kini digunakan secara luas karena sederhana dan memberikan interpretasi yang jelas mengenai tingkat efektivitas pembelajaran.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah menyusun instrument penelitian (tes berpikir kritis dan questioner berpikir kreatif), Melakukan uji coba instrumen (*try-out*) pada sampel kecil untuk menguji validitas dan reliabilitas, Menentukan subjek penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol) secara acak atau sesuai teknik sampling yang digunakan, Melaksanakan pretest pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) untuk mengukur kemampuan awal berpikir kritis dan kreatif siswa. Berikut tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan :

1. Tahap Pra-Pembelajaran

Melaksanakan pretest pada ketiga kelompok (eksperimen dan kontrol) untuk mengukur kemampuan awal berpikir kritis dan kreatif siswa.

2. Tahap Pembelajaran

- a. Kelas eksperimen 1 : Diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial sesuai sintaks.

- b. Kelas eksperimen 2 : Diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sesuai sintaks.
- c. Kelas kontrol : Menggunakan pembelajaran konvensional.

3. Tahap Pasca-Pembelajaran

Melaksanakan posttest pada ketiga kelompok untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

4. Analisis Data

- a. Menghitung skor pretest dan posttest untuk kedua kelompok.
- b. Menguji normalitas dan homogenitas data.
- c. Menggunakan uji statistik (ANOVA) untuk melihat perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol.
- d. Menarik kesimpulan terkait efektivitas model pembelajaran Inkuiri Sosial.

5. Pelaporan

- a. Menyusun hasil analisis dalam bentuk tabel, grafik, dan narasi.
- b. Menyajikan pembahasan berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya.
- c. Menarik kesimpulan dan memberikan saran untuk implementasi pembelajaran.

5

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Kemampuan Berpikir Kritis

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas VII SMPN 01 Bengkulu Tengah maka dilakukan dengan cara memberikab soal berpikir kritis berupa soal esai pada saat pertemuan diawal dan akhor yang diberikan kepada ketigas kelas yaitu kelas eksperimen I (Inkuiri Sosial) kelas eksperimen 2 (PBL) dan kelas kontrol (konvensional).

Adapun untuk soal berpikir kritis ini terdiri dari 5 (lima) pertanyaan esai yang sesuai dengan kisi-kisi berpikir kritis. Data hasil pengukuran dianalisis menggunakan uji ANOVA, namun sebelum uji ANOVA dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk mengetahui perbedaan berpikir kritis antara kelas eksperimen 2 (inkuiri sosial), kelas eksperimen 2 (PBL) dan kelas kontrol.

a. Hasil Uji Berpikir Kritis Siswa sebelum perlakuan (Pre-test)

Berikut ini merupakan data *pre-test* berpikir kritis pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran inkuiri sosial, kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran PBL dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Ringkasan data berpikir kritis dapat dilihat pada Tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4.1 Distribusi Data Hasil Uji Pre-test Berpikir Kritis Siswa

Perhitungan	Kelas		
	Eksperimen 1 (Inkuiri Sosial)	Eksperimen 2 (PBL)	Kontrol
Jumlah Siswa	31	32	28
Skor Tertinggi	90	80	90
Skor Terendah	45	15	10
Rata-rata	64.82	56.79	48.21
Variance	154.597	268.915	330.026
Standar Deviasi	12.434	16.399	18.167

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata pretest kemampuan berpikir kritis tertinggi terdapat pada kelompok Inkuiri sebesar 64,82 dengan standar deviasi 12,434, diikuti kelompok PBL sebesar 56,79 dengan standar deviasi 16,399, dan kelompok Konvensional sebesar 48,21 dengan standar deviasi 18,167. Nilai minimum–maksimum masing-masing kelompok adalah 45–90 pada Inkuiri, 15–80 pada PBL, dan 10–90 pada Konvensional. Secara deskriptif, kelompok Inkuiri memiliki kemampuan awal berpikir kritis tertinggi, sedangkan kelompok Konvensional menunjukkan variasi skor paling besar.

Berdasarkan data *pretest* tersebut, terlihat adanya perbedaan kemampuan awal berpikir kritis siswa antar-kelompok sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan, di mana siswa kelas Eksperimen 1 memulai dari tingkatan rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan Eksperimen 2 dan Kontrol. Ditinjau dari homogenitas kemampuan awal, kelas Eksperimen 1 memiliki nilai standar deviasi terkecil yang menandakan bahwa kemampuan berpikir kritis awal siswa di kelompok tersebut relatif merata (homogen). Sebaliknya, kelas Kontrol mencatatkan standar deviasi paling tinggi, yang mengindikasikan bahwa variasi kemampuan awal siswa sangat heterogen dengan kesenjangan skor yang cukup lebar. Kondisi *baseline* awal ini penting untuk diperhitungkan dalam analisis efektivitas model pembelajaran pada tahap *posttest* atau uji *N-gain* mendatang.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan kriteria, jika Asymp. Sig (2-tailed) > 0.05, maka data berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas data berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen 1 (inkuiri sosial), kelas eksperimen (PBL) dan kontrol pada materi Kegiatan Ekonomi dapat terlihat pada Tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2 Uji Noormalitas Berpikir Kritis Siswa
Sebelum Diberi Perlakuan**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Inkuiri Kritis	.126	28	.200*	.953	28	.241
Pretest PBL Kritis	.135	28	.200*	.940	28	.109
Pretest Konvensional Kritis	.099	28	.200*	.988	28	.979

Kriteria penilaian uji normalitas yaitu :

H_0 : Populasi memiliki distribusi normal jika Sig > 0.05

H_1 : Populasi memiliki distribusi tidak normal jika nilai Sig $\leq$ 0.05

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest kemampuan berpikir kritis pada kelompok Inkuiri sebesar 0,241, kelompok PBL sebesar 0,109, dan kelompok Konvensional sebesar 0,979. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest kemampuan berpikir kritis pada ketiga kelompok berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas varians data dilakukan dengan menggunakan uji Levene. Hasil uji homogenitas tersebut adalah sebagai berikut seperti pada Tabel 4.3 di bawah ini :

Tabel 4.3 Uji Homogenitas Varians Berpikir Kritis Siswa Sebelum Diberi Perlakuan

<i>Test Homogeneity of Variance</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berpikir Kritis	Based on Mean	1.572	2	88	.213
	Based on Median	1.489	2	88	.231
	Based on Median and with adjusted df	1.489	2	77.199	.232
	Based on trimmed mean	1.557	2	88	.217

Kriteria penilaian uji Levene yaitu :

H_0 : Populasi memiliki varians yang sama jika nilai $Sig \geq 0.05$

H_1 : Populasi memiliki varians yang tidak sama jika nilai $Sig \leq 0.05$

Berdasarkan Tabel 4.3 bahwa nilai rata-rata (*Based on Mean*), diperoleh statistik Levene sebesar 1,572 dengan $df1 = 2$, $df2 = 88$, dan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,213. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh melebihi batas 0,05 ($0,213 \geq 0,05$), sehingga H_0 diterima. Hal ini menandakan bahwa ketiga populasi memiliki varians yang sama (homogen).

3) Uji ANOVA

Untuk melihat perbedaan kritis siswa sebelum diberi perlakuan, maka dilakukan Uji ANOVA dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.4 di bawah ini :

**Tabel 4.4 Nilai Rata-rata Pre-test Berpikir Kritis Siswa s
sebelum diberi perlakuan**

ANOVA

Berpikir Kritis					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3915.500	2	1957.750	8.135	.001
Within Groups	21178.456	88	1957.750		
Total	21178.456	90			

Hipotesis dalam Uji Anova :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest berpikir kritis antar kelompok

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest berpikir kritis antar kelompok

Kriteria pengambilan keputusan :

Jika Sig. , 0.05, maka keputusan yang diambil H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan

Jika Sig. ≥ 0.05 , maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh nilai $F(2,88) = 8,135$ dengan nilai signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata pretest kemampuan berpikir kritis antara kelompok Inkuiri, PBL, dan Konvensional. Dengan demikian, kemampuan awal berpikir kritis ketiga kelompok belum dapat dianggap setara. Namun, hasil ANOVA belum menunjukkan kelompok mana yang berbeda secara signifikan, sehingga perlu dilanjutkan dengan uji post hoc.

4) Uji Post Hoc

Tabel 4.5 Nilai Perbandingan Antar Kelompok Berpikir Kritis Siswa Setelah Diberi Perlakuan

Depent Variable : Pretest Kemampuan Berpikir Kritis						
Bonferroni					95 % Confidence Interval	
2) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	Lower Bound	Upper Bound
Inkuiri Sosial	PBL	8.266	3.909	.112	-1.28	17.81
	Konvensional	16.302*	4.045	.000	6.43	26.17
PBL	Inkuiri Sosial	-8.266	3.909	.112	-17.81	1.28
	Konvensional	8.036	4.014	.145	-1.76	17.83
Kontrol	Inkuiri Sosial	-16.302*	4.045	.000	-26.17	-6.43
	PBL	-8.036	4.014	.145	-17.83	1.76

Dari tabel 4.5 ditemukan adanya perbedaan yang signifikan pada skor pretest kemampuan berpikir kritis antara kelompok Inkuiri dan kelompok Konvensional, dengan selisih rata-rata sebesar 16,302 dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang 6,43 hingga 26,17, yang tidak melintasi nilai nol, sehingga menguatkan adanya perbedaan yang bermakna antara kedua kelompok tersebut. Secara deskriptif, rata-rata skor pretest kemampuan berpikir kritis kelompok Inkuiri lebih tinggi dibandingkan kelompok Konvensional.

Sebaliknya, perbedaan antara kelompok Inkuiri dan PBL tidak menunjukkan signifikansi statistik, dengan selisih rata-rata 8,266 dan nilai $p = 0,112$. Demikian pula, perbedaan antara kelompok PBL dan Konvensional tidak signifikan, dengan selisih rata-rata 8,036 dan nilai $p = 0,145$. Dengan demikian, hasil uji Bonferroni menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan awal berpikir kritis secara signifikan hanya terdapat antara kelompok Inkuiri Sosial dan kelompok Konvensional.

b. Hasil Uji Berpikir Kritis Siswa Setelah Perlakuan (Post-test)

Data hasil pengukuran posttest dari uji normalitas, homogenitas Anova dan uji lanjut Bonferroni. Ringkasan data distribusi hasil uji posttest berpikir kritis dapat dilihat pada Tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.6 Distribusi Data Hasil Uji Posttest Berpikir Kritis Siswa

Perhitungan	Kelas		
	Eksperimen 1 (Inkuiri Sosial)	Eksperimen 2 (PBL)	Kontrol
Jumlah Siswa	31	32	28
Skor Tertinggi	100	100	100
Skor Terendah	70	65	40
Rata-rata	88.75	86.43	69.46
Variance	69.676	108.995	270.999
Standar Deviasi	8.347	10.440	16.462

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil rata-rata posttest kemampuan berpikir kritis tertinggi terdapat pada kelompok Inkuiri Sosial sebesar 88,75 dengan standar deviasi 8,347, diikuti kelompok PBL sebesar 86,43 dengan standar deviasi 10,440, dan kelompok Konvensional sebesar 69,46 dengan standar deviasi 16,462. Nilai minimum – maksimum masing-masing kelompok adalah 70–100 pada Inkuiri, 65–100 pada PBL, dan 40–100 pada Konvensional. Secara deskriptif, kelompok Inkuiri memiliki rata-rata kemampuan berpikir kritis akhir paling tinggi, sedangkan kelompok Konvensional menunjukkan variasi skor paling besar.

Namun untuk mengetahui ketiga kelas tersebut memiliki kesamaan atau perbedaan berpikir kritis perlu dilakukan uji perbedaan menggunakan uji ANOVA. Syarat uji Anova adalah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data terlebih dahulu :

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data berpikir kritis siswa setelah diberi perlakuan menggunakan Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan kriteria jika Asymp. Sig (2-tailed) > 0.05, maka data berdistribusi

normal. Berikut hasil uji normalitas data berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen 1 (inkuiri sosial), eksperimen 2 (PBL) dan kontrol pada materi Kegiatan Ekonomi dapat dilihat pada Tabel 4.7 di bawah ini :

Tabel 4.7 Uji Normalitas Berpikir Kritis Siswa Setelah diberi Perlakuan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Inkuiri Kritis	.131	28	.200*	.938	28	.096
Posttest PBL Kritis	.117	28	.200*	.934	28	.078
Posttest Konvensional Kritis	.166	28	.048	.945	28	.150

Kriteria penilaian uji normalitas yaitu :

H0 : Populasi memiliki distribusi normal jika $\text{Sig} > 0.05$

H1 : Populasi memiliki distribusi tidak normal jika nilai $\text{Sig} \leq 0.05$

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi posttest kemampuan berpikir kritis pada kelompok Inkuiri sebesar 0,096, kelompok PBL sebesar 0,078, dan kelompok Konvensional sebesar 0,150. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest kemampuan berpikir kritis pada ketiga kelompok berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas varians data dapat dilakukan dengan menggunakan Uji Levene. Hasil uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.8 di bawah ini :

Tabel 4.8 Uji Homogenitas Varians Berpikir Kritis Siswa Setelah Diberi Perlakuan

Test Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berpikir Kritis	Based on Mean	4.648	2	88	.012
	Based on Median	4.590	2	88	.013
	Based on Median and with adjusted df	4.590	2	58.903	.014
	Based on trimmed mean	4.714	2	88	.011

Kriteria penilaian uji Levene yaitu :

H_0 : Populasi memiliki varians yang sama jika nilai Sig ≥ 0.05

H_1 : Populasi memiliki varians yang tidak sama jika nilai Sig ≤ 0.05

Berdasarkan Tabel 4.8 hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 4,648 dengan nilai signifikansi 0,012 pada Based on Mean. Karena nilai signifikansi $0,012 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kemampuan berpikir kritis pada kelompok Inkuiri, PBL, dan Konvensional tidak homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi. Oleh karena itu, untuk membandingkan rata-rata posttest ketiga kelompok, analisis selanjutnya lebih tepat menggunakan Welch ANOVA daripada ANOVA satu arah biasa, dan apabila terdapat perbedaan signifikan, uji lanjut dapat menggunakan Games-Howell yang tidak mensyaratkan homogenitas varians.

3) Uji Welch ANOVA

Untuk melihat perbandingan rata-rata berpikir kritis siswa setelah diberi perlakuan, maka dilakukan uji Welch Anova dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.9 dibawah ini :

Tabel 4.9 Nilai Rata-Rata Posttest Berpikir Kritis Siswa Setelah Diberi Perlakuan

<i>Robust Tests of Equality of Means</i>				
Posttest Kemampuan Berpikir Kritis				
	Statistic ^a	df1	df2	Sig.
Welch	15.784	2	53.833	.000

Berdasarkan Tabel 4.9 *Robust Tests of Equality of Means*, diperoleh nilai Welch = 15,784 dengan df1 = 2, df2 = 53,833, dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata posttest kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelompok Inkuiri, PBL, dan Konvensional. Dengan demikian, hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan rata-rata antar ketiga kelompok ditolak.

4) Uji Post Hoc Games-Howell

Untuk mengetahui pasangan kelompok yang berbeda secara signifikan, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji post hoc Games-Howell dapat dilihat pada Tabel 4.10 di bawah ini :

Tabel 4.10 Nilai Perbandingan Antar Kelompok Berpikir Kritis Setelah Diberi Perlakuan

Depent Variable : Posttest Kemampuan Berpikir Kritis						
Bonferroni					95 % Confidence Interval	
3) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	Lower Bound	Upper Bound
Inkuiri Sosial	PBL	2.308	2.311	.580	-3.25	7.86
	Konvensional	19.407*	3.453	.000	11.00	27.82
PBL	Inkuiri Sosial	-2.308	2.311	.580	-7.86	3.25
	Konvensional	17.098*	3.574	.000	8.42	25.77
Kontrol	Inkuiri Sosial	-19.407*	3.453	.000	-27.82	-11.00
	PBL	-17.098*	3.574	.000	-25.77	-8.42

Berdasarkan Tabel 4.10 hasil uji lanjut Games-Howell, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok Inkuiri dan PBL, dengan selisih rata-rata sebesar 2,308 dan nilai $p = 0,580$. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang $-3,25$ hingga $7,86$, sehingga mencakup nilai nol dan menegaskan bahwa perbedaan kedua kelompok tersebut tidak signifikan. Sebaliknya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok Inkuiri dan Konvensional, dengan selisih rata-rata sebesar $19,407$ dan $p < 0,001$. Demikian pula, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok PBL dan Konvensional, dengan selisih rata-rata sebesar $17,098$ dan $p < 0,001$. Dengan demikian, hasil Games-Howell menunjukkan bahwa kelompok Inkuiri dan PBL memiliki capaian posttest kemampuan berpikir kritis yang relatif setara, sedangkan keduanya menunjukkan hasil yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok Konvensional.

5) Perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain)

Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, nilai *Normalized Gain* (N-Gain) yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan kriteria pembagian skor N-Gain yang disajikan pada Tabel 4.11, 4.12 dan 4.13 berikut :

Tabel 4.11 Nilai Pretest, Posttest dan N-Gain Berpikir Kritis Kelas Eksperimen 1 (Inkuiri Sosial)

No.	Nama	Nilai		N-Gain	Level Efektivitas
		Pretest	Posttest		
1.	IS 1	45	70	0,45	Sedang
2.	IS 2	75	85	0,4	Sedang
3.	IS 3	55	80	0,55	Sedang
4.	IS 4	65	85	0,57	Sedang
5.	IS 5	80	85	0,25	Rendah
6.	IS 6	60	75	0,37	Sedang
7.	IS 7	55	90	0,77	Tinggi
8.	IS 8	60	90	0,75	Tinggi
9.	IS 9	80	90	0,5	Sedang
10.	IS 10	55	95	0,88	Tinggi

11.	IS 11	75	95	0,8	Tinggi
12.	IS 12	65	80	0,42	Sedang
13.	IS 13	85	90	0,33	Sedang
14.	IS 14	70	85	0,5	Sedang
15.	IS 15	75	80	0,2	Rendah
16.	IS 16	45	95	0,9	Tinggi
17.	IS 17	50	75	0,5	Sedang
18.	IS 18	70	100	1	Tinggi
19.	IS 19	50	100	1	Tinggi
20.	IS 20	45	100	1	Tinggi
21.	IS 21	60	90	0,75	Tinggi
22.	IS 22	70	100	1	Tinggi
23.	IS 23	70	90	0,6	Sedang
24.	IS 24	80	100	1	Tinggi
25.	IS 25	60	95	0,87	Tinggi
26.	IS 26	55	85	0,66	Sedang
27.	IS 27	75	90	0,6	Sedang
28.	IS 28	80	95	0,25	Rendah
29.	IS 29	65	100	1	Tinggi
30.	IS 30	75	90	0,6	Sedang
31.	IS 31	45	80	0,63	Sedang
Rata-rata		64,03	88,06	0,67	Sedang

Berdasarkan data tersebut hasil perhitungan kemampuan kritis skor N-Gain pada kelas eksperimen 1 (Inkuiri Sosial) yang beranggota 31 siswa, sebanyak 13 siswa (41,94%) mencapai kriteria Tinggi. Selanjutnya, sebanyak 15 siswa (48,39%) berada pada kategori Sedang, dan sisanya sebanyak 3 siswa atau (9,68%) masuk dalam kategori Rendah.

Secara keseluruhan, mayoritas siswa (90,33%) mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Inkuiri Sosial efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 4.12 Nilai Pretest, Posttest dan N-Gain Berpikir Kritis Kelas Eksperimen 2 (PBL)

No.	Nama	Pretest	Nilai Posttest	N- Gain	Level Efektivitas
1.	PBL 1	70	90	0,66	Sedang
2.	PBL 2	45	65	0,36	Sedang
3.	PBL 3	25	85	0,8	Tinggi
4.	PBL 4	50	80	0,6	Sedang
5.	PBL 5	45	90	0,81	Tinggi
6.	PBL 6	60	100	1	Tinggi
7.	PBL 7	70	95	0,83	Tinggi
8.	PBL 8	55	75	0,44	Sedang
9.	PBL 9	45	100	1	Tinggi
10.	PBL 10	30	95	0,92	Tinggi
11.	PBL 11	75	80	0,2	Rendah
12.	PBL 12	70	80	0,33	Sedang
13.	PBL 13	80	75	0,35	Sedang
14.	PBL 14	60	100	1	Tinggi
15.	PBL 15	55	85	0,66	Sedang
16.	PBL 16	65	85	0,57	Sedang
17.	PBL 17	70	85	0,5	Sedang
18.	PBL 18	75	80	0,2	Rendah
19.	PBL 19	60	100	1	Tinggi
20.	PBL 20	50	100	1	Tinggi
21.	PBL 21	65	90	0,7	Sedang
22.	PBL 22	15	90	0,88	Tinggi
23.	PBL 23	55	100	1	Tinggi
24.	PBL 24	60	70	0,25	Rendah
25.	PBL 25	55	85	0,66	Sedang
26.	PBL 26	35	75	0,61	Sedang
27.	PBL 27	80	95	0,75	Tinggi
28.	PBL 28	70	70	0	Rendah
29.	PBL 29	40	95	0,91	Tinggi
30.	PBL 30	60	90	0,75	Tinggi
31.	PBL 31	50	80	0,6	Sedang
32.	PBL 32	60	85	0,62	Sedang
Rata-rata		54,53	86,25	0,65	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan skor N-Gain kemampuan kritis pada kelas eksperimen 2 (PBL) yang beranggota 32 siswa, sebanyak 14 siswa (43,75%) mencapai kriteria tinggi. Selanjutnya, sebanyak 14

siswa (43,75%) berada pada kategori sedang, dan sebanyak 4 siswa (12,50%) masuk dalam kategori Rendah. Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan siswa di kelas PBL didominasi oleh kategori tinggi dan sedang dengan akumulasi persentase mencapai 87,50%, yang menunjukkan bahwa perlakuan model pembelajaran PBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

Tabel 4.13 Nilai Pretest, Posttest dan N-Gain Berpikir Kritis Kelas Kontrol (Konvensional)

No.	Nama	Pretest	Nilai Posttest	N- Gain	Level Efektivitas
1.	KL 1	60	70	0,25	Rendah
2.	KL 2	45	70	0,45	Sedang
3.	KL 3	70	70	0	Rendah
4.	KL 4	60	90	0,75	Tinggi
5.	KL 5	40	60	0,33	Sedang
6.	KL 6	20	50	0,37	Sedang
7.	KL 7	65	75	0,28	Rendah
8.	KL 8	35	65	0,46	Sedang
9.	KL 9	10	45	0,38	Sedang
10.	KL 10	60	65	0,12	Rendah
11.	KL 11	65	75	0,28	Rendah
12.	KL 12	45	80	0,63	Sedang
13.	KL 13	25	55	0,4	Sedang
14.	KL 14	40	60	0,33	Sedang
15.	KL 15	45	70	0,45	Sedang
16.	KL 16	55	100	1	Tinggi
17.	KL 17	40	80	0,66	Sedang
18.	KL 18	40	90	0,83	Tinggi
19.	KL 19	65	95	0,85	Tinggi
20.	KL 20	40	65	0,41	Sedang
21.	KL 21	50	70	0,4	Sedang
22.	KL 22	30	65	0,5	Sedang
23.	KL 23	30	50	0,28	Rendah
24.	KL 24	60	60	0	Rendah
25.	KL 25	75	100	1	Tinggi
26.	KL 26	50	100	1	Tinggi
27.	KL 27	25	50	0,33	Sedang
28.	KL 28	55	70	0,33	Sedang
Rata-rata		45,00	71,25	0,47	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan skor N-Gain kemampuan kritis pada kelas kontrol (konvensional) yang beranggota 28 siswa, sebanyak 6 siswa (21,43%) mencapai kriteria tinggi. Selanjutnya, sebanyak 15 siswa (53,57%) berada pada kategori sedang, dan sebanyak 7 siswa (25,00%) masuk dalam kategori rendah. Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan siswa di kelas kontrol didominasi oleh kategori sedang dan rendah dengan akumulasi persentase sebesar 78,57%, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran konvensional cenderung kurang optimal dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Rekapitulasi dan Perbandingan Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan analisis *Normalized Gain* (N-Gain) pada ketiga kelompok perlakuan, diperoleh gambaran efektivitas peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai berikut :

Tabel 4.14 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Uji N-Gain Berpikir Kritis

Kelompok	Nilai Rata-Rata			Persentase N-Gain (%)	Level Efektivitas
	Pretest	Posttest	N-Gain		
Eksperimen 1	64,03	88,06	0,67	66,71%	Sedang
Eksperimen 2	54,53	86,25	0,65	65,28%	Sedang
Kontrol	45,00	71,25	0,47	46,68%	Sedang

Ketiga kelompok pembelajaran berada dalam kategori efektivitas Sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$). Meskipun demikian, rata-rata N-Gain pada kedua kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran inovatif bernilai jauh lebih tinggi dan mendekati ambang batas kategori Tinggi ($g > 0,70$) jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

Model pembelajaran Inkuiri Sosial menghasilkan efektivitas peningkatan tertinggi dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,67 (66,71%), diikuti oleh model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan N-Gain sebesar 0,65 (65,28%). Sementara itu, kelas Kontrol (Konvensional)

berada pada posisi terendah dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,47 (46,68%).

Penerapan model Inkuiri Sosial dan PBL terbukti mampu meminimalkan proporsi siswa yang berada pada kategori N-Gain rendah, yakni masing-masing hanya sebesar 9,68% dan 12,50%. Angka ini jauh lebih baik dibandingkan kelas Konvensional di mana terdapat 25,00% siswa berada pada kategori peningkatan rendah. Sebanyak 90,33% siswa pada kelas Inkuiri Sosial dan 87,50% siswa pada kelas PBL berhasil mencapai peningkatan berpikir kritis dalam kriteria sedang hingga tinggi.

2) Kemampuan Berpikir Kreatif

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas VII SMPN 01 Bengkulu Tengah maka dilakukan dengan cara memberikan soal berpikir kreatif berupa soal esai pada saat pertemuan diawal dan akhir yang diberikan kepada ketiga kelas yaitu kelas eksperimen I (Inkuiri Sosial), kelas eksperimen 2 (PBL) dan kelas kontrol (konvensional).

Adapun untuk soal berpikir kreatif ini terdiri dari 5 (lima) pertanyaan esai yang sesuai dengan kisi-kisi berpikir kreatif. Data hasil pengukuran dianalisis menggunakan uji ANOVA, namun sebelum uji ANOVA dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk mengetahui perbedaan berpikir kritis antara kelas eksperimen 2 (inkuiri sosial), kelas eksperimen 2 (PBL) dan kelas kontrol.

a. Hasil Uji Berpikir Kreatif Sebelum Perlakuan (*Pre-test*)

Berikut merupakan data hasil post-test berpikir kreatif pada kelas eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelas kontrol. Ringkasan data berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 4.15 di bawah ini :

Tabel 4.15 Distribusi Data Hasil Uji Pre-test Berpikir Kreatif Siswa

Perhitungan	Kelas		
	Eksperimen 1 (Inkuiri Sosial)	Eksperimen 2 (PBL)	Kontrol
Jumlah Siswa	31	32	28
Skor Tertinggi	90	95	85
Skor Terendah	20	35	15
Rata-rata	53.04	66.43	46.61
Variance	358.036	268.254	50.00
Standar Deviasi	18.922	16.378	418.618

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata pretest kemampuan berpikir kreatif tertinggi terdapat pada kelompok PBL sebesar 66,43 dengan standar deviasi 16,378, diikuti kelompok Inkuiri sebesar 53,04 dengan standar deviasi 18,922, dan kelompok Konvensional sebesar 46,61 dengan standar deviasi 20,460. Nilai minimum–maksimum masing-masing kelompok adalah 20 – 90 pada Inkuiri, 35–95 pada PBL, dan 15–85 pada Konvensional. Secara deskriptif, kelompok PBL memiliki rata-rata kemampuan berpikir kreatif awal tertinggi, sedangkan kelompok Konvensional menunjukkan variasi skor paling besar.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan menggunakan *Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan kriteria, jika $\text{Asymp. Sig (2-tailed)} > 0.05$, maka data berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas data berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen 1 (inkuiri sosial), kelas eksperimen (PBL) dan kontrol pada materi Kegiatan Ekonomi dapat terlihat pada Tabel 4.16 berikut ini :

**Tabel 4.16 Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa
Sebelum Diberi Perlakuan
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Inkuiri Kreatif	.137	28	.190	.944	28	.137
Pretest PBL Kreatif	.158	28	.072	.941	28	.116
Pretest Konvensional Kreatif	.140	28	.168	.939	28	.106

Kriteria penilaian uji normalitas yaitu :

H_0 : Populasi memiliki distribusi normal jika $\text{Sig} > 0.05$

H_1 : Populasi memiliki distribusi tidak normal jika nilai $\text{Sig} \leq 0.05$

Berdasarkan Tabel 4.16 hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest kemampuan berpikir kreatif pada kelompok Inkuiri sebesar 0,137, kelompok PBL sebesar 0,116, dan kelompok Konvensional sebesar 0,106. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest kemampuan berpikir kreatif pada ketiga kelompok berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians data dilakukan dengan menggunakan uji Levene. Hasil uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.17 dibawah ini :

**Tabel 4.17 Uji Homogenitas Berpikir Kreatif Siswa
Sebelum Diberi Perlakuan**

Test Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berpikir Kritis	Based on Mean	.592	2	88	.555
	Based on Median	.434	2	88	.650
	Based on Median and with adjusted df	.434	2	86.266	.650
	Based on trimmed mean	.611	2	88	.545

Kriteria penilaian uji Levene yaitu :

H_0 : Populasi memiliki varians yang sama jika nilai $Sig \geq 0.05$

H_1 : Populasi memiliki varians yang tidak sama jika nilai $Sig \leq 0.05$

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 0,592 dengan nilai signifikansi 0,555 pada Based on Mean. Karena nilai signifikansi $0,555 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest kemampuan berpikir kreatif pada kelompok Inkuiri, PBL, dan Konvensional bersifat homogen.

3) Uji Anova

Untuk melihat perbedaan kreatif siswa sebelum diberi perlakuan, maka dilakukan Uji ANOVA dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.18 di bawah ini :

**Tabel 4.18 Nilai Rata-rata Pre-test Berpikir Kreatif Siswa
sebelum diberi perlakuan**

ANOVA

Berpikir Kritis					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4716.301	2	2358.150	6.639	.002
Within Groups	31258.425	88	355.209		
Total	35974.725	90			

Hipotesis dalam Uji Anova :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest berpikir kritis antar kelompok

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest berpikir kritis antar kelompok

Kriteria pengambilan keputusan :

Jika Sig. , 0.05, maka keputusan yang diambil H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan

Jika Sig. ≥ 0.05 , maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil One-Way ANOVA, diperoleh nilai $F(2,88) = 6,639$ dengan nilai signifikansi $p = 0,002$. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pretest kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara kelompok Inkuiri, PBL, dan Konvensional. Dengan demikian, kemampuan awal berpikir kreatif pada ketiga kelompok belum sepenuhnya setara. Untuk mengetahui secara lebih spesifik pasangan kelompok yang memiliki perbedaan signifikan, analisis perlu dilanjutkan menggunakan uji post hoc Bonferroni, karena asumsi homogenitas varians telah terpenuhi.

4) Uji Post Hoc

Untuk mengetahui pasangan kelompok yang berbeda secara signifikan, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji post hoc Games-Howell dapat dilihat pada Tabel 4.19 di bawah ini :

Tabel 4.19 Nilai Perbandingan Antar Kelompok Berpikir Kreatif Setelah Diberi Perlakuan

Depent Variable : Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif						
Games Howell					95 % Confidence Interval	
(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	Lower Bound	Upper Bound
Inkuiri Sosial	PBL	-10.998	4.750	.069	-22.59	.59
	Konvensional	6.457	4.914	.577	-5.54	18.45
PBL	Inkuiri Sosial	10.998	4.750	.069	-.59	22.59
	Konvensional	17.455*	4.877	.002	5.55	29.36
Kontrol	Inkuiri Sosial	-6.457	4.914	.577	-18.45	5.54
	PBL	-17.455*	4.877	.002	-29.36	-5.55

Berdasarkan uji Bonferroni, hanya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok PBL dan Konvensional dengan selisih rata-rata 17,455 dan $p = 0,002$. Sementara itu, perbedaan antara Inkuiri dan PBL ($p = 0,069$) serta Inkuiri dan Konvensional ($p = 0,577$) tidak signifikan. Dengan demikian, perbedaan kemampuan awal berpikir kreatif secara signifikan hanya ditemukan antara kelompok PBL dan Konvensional.

b. Hasil Uji Berpikir Kreatif Setelah Perlakuan (*Post-test*)

Berikut merupakan data hasil post-test berpikir kreatif pada kelas eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelas kontrol. Ringkasan data berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 4.20 di bawah ini :

Tabel 4.20 Distribusi Data Hasil Uji Post-test Berpikir Kreatif Siswa

Perhitungan	Kelas		
	Eksperimen 1 (Inkuiri Sosial)	Eksperimen 2 (PBL)	Kontrol
Jumlah Siswa	31	32	28
Skor Tertinggi	100	100	100
Skor Terendah	75	60	45
Rata-rata	90.00	85.54	70.71
Variance	50.000	108.036	206.878
Standar Deviasi	7.071	10.394	14.383

Berdasarkan Tabel 4.20 rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif tertinggi terdapat pada kelompok Inkuiri Sosial sebesar 90,00 dengan standar deviasi 7,071, diikuti kelompok PBL sebesar 85,54 dengan standar deviasi 10,394, dan kelompok Konvensional sebesar 70,71 dengan standar deviasi 14,383. Nilai minimum–maksimum masing-masing kelompok adalah 75–100 pada Inkuiri, 60–100 pada PBL, dan 45–100 pada Konvensional. Secara deskriptif, kelompok Inkuiri memiliki rata-rata kemampuan berpikir kreatif akhir tertinggi, sedangkan kelompok Konvensional menunjukkan variasi skor paling besar.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan menggunakan *Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan kriteria, jika $\text{Asymp. Sig (2-tailed)} > 0.05$, maka data berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas data berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen 1 (inkuiri sosial), kelas eksperimen (PBL) dan kontrol pada materi Kegiatan Ekonomi dapat terlihat pada Tabel 4.21 berikut ini:

Tabel 4.21 Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Setelah Diberi Perlakuan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Inkuiri Kreatif	.153	28	.091	.930	28	.062
Pretest PBL Kreatif	.131	28	.200*	.950	28	.195
Pretest Konvensional Kreatif	.119	28	.200*	.968	28	.516

Kriteria penilaian uji normalitas yaitu :

H_0 : Populasi memiliki distribusi normal jika $\text{Sig} > 0.05$

H_1 : Populasi memiliki distribusi tidak normal jika nilai $\text{Sig} \leq 0.05$

Berdasarkan Tabel 4.21 hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi posttest kemampuan berpikir kreatif pada kelompok Inkuiri Sosial sebesar 0,062, kelompok PBL sebesar 0,195, dan kelompok Konvensional sebesar 0,516. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest kemampuan berpikir kreatif pada ketiga kelompok berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians data dilakukan dengan menggunakan uji Levene. Hasil uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.22 dibawah ini :

Tabel 4.22 Uji Homogenitas Berpikir Kreatif Siswa Setelah Diberi Perlakuan

Test Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berpikir Kreatif	Based on Mean	6.859	2	88	.002
	Based on Median	6.506	2	88	.002
	Based on Median and with adjusted df	6.506	2	66.943	.003
	Based on trimmed mean	6.745	2	88	.002

Kriteria penilaian uji Levene yaitu :

H_0 : Populasi memiliki varians yang sama jika nilai Sig ≥ 0.05

H_1 : Populasi memiliki varians yang tidak sama jika nilai Sig ≤ 0.05

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 6,859 dengan nilai signifikansi 0,002 pada *Based on Mean*. Karena nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kemampuan berpikir kreatif pada kelompok Inkuiri, PBL, dan Konvensional tidak homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi, sehingga analisis perbedaan rata-rata sebaiknya menggunakan Welch ANOVA dan dilanjutkan dengan post hoc Games-Howell apabila hasil Welch signifikan.

3) Uji Welch Anova

Untuk melihat perbandingan rata-rata berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan, maka dilakukan uji Welch Anova dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.23 dibawah ini :

Tabel 4.23 Nilai Rata-rata Posttest berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan

Robust Tests of Equality of Means

Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif				
	Statistic ^a	df1	df2	Sig.
Welch	19.852	2	52.820	.000

Berdasarkan Tabel 4.23 dilakukan pengujian beda rata-rata menggunakan uji Welch untuk variabel *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Hasil pengujian menunjukkan nilai statistik Welch sebesar 19,852 dengan derajat kebebasan $df1 = 2$ dan $df2 = 52,820$, serta memperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Oleh karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang sangat signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*) di antara ketiga kelompok sampel (Inkuiri Sosial, PBL, dan Kontrol). Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran memberikan dampak yang berbeda secara nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

4) Uji Post Hoc Games-Howell

Untuk mengetahui pasangan kelompok yang berbeda secara signifikan, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji post hoc Games-Howell dapat dilihat pada Tabel 4.24 di bawah ini :

Tabel 4.24 Nilai Perbandingan Antar Kelompok Berpikir Kreatif Setelah Diberi Perlakuan

Depent Variable : Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif						
Games Howell						
95 % Confidence Interval						
3) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	Lower Bound	Upper Bound
Inkuiri Sosial	PBL	3.271	2.189	.302	-2.00	8.55
	Konvensional	18.963*	2.991	.000	11.67	26.26
PBL	Inkuiri Sosial	-3.271	2.189	.302	-8.55	2.00
	Konvensional	15.692*	3.260	.000	7.81	23.58
Kontrol	Inkuiri Sosial	-18.963*	2.991	.000	-26.26	-11.67
	PBL	-15.692*	3.260	.000	-23.58	-7.81

Berdasarkan Tabel di atas hasil uji lanjut Games-Howell, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok Inkuiri dan PBL pada *posttest* kemampuan berpikir kreatif, dengan selisih rata-rata 3,271 dan $p = 0,302$. Sebaliknya, terdapat perbedaan yang signifikan antara Inkuiri dan Konvensional dengan selisih rata-rata 18,963 ($p < 0,001$) serta antara PBL dan Konvensional dengan selisih rata-rata 15,692 ($p < 0,001$). Dengan demikian, capaian *posttest* kemampuan berpikir kreatif pada kelompok Inkuiri dan PBL tidak berbeda secara signifikan, sedangkan kedua kelompok tersebut memiliki skor yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok Konvensional.

5) Perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain)

Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan, nilai *Normalized Gain* (N-Gain) yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan kriteria pembagian skor N-Gain yang disajikan pada Tabel 4.25, 4.26 dan 4.27 berikut :

Tabel 4.25 Nilai Pretest, Posttest dan N-Gain Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen 1 (Inkuiri Sosial)

No.	Nama	Nilai			Level Efektivitas
		Pretest	Posttest	N-Gain	
1.	IS 1	50	90	0,8	Tinggi
2.	IS 2	20	90	0,87	Tinggi
3.	IS 3	35	90	0,84	Tinggi
4.	IS 4	30	80	0,71	Tinggi
5.	IS 5	40	90	0,83	Tinggi
6.	IS 6	40	80	0,66	Sedang
7.	IS 7	80	85	0,25	Rendah
8.	IS 8	55	95	0,88	Tinggi
9.	IS 9	70	95	0,83	Tinggi
10.	IS 10	70	85	0,5	Sedang
11.	IS 11	40	95	0,91	Tinggi
12.	IS 12	40	85	0,75	Tinggi
13.	IS 13	90	95	0,5	Sedang
14.	IS 14	20	90	0,87	Tinggi
15.	IS 15	50	85	0,7	Sedang
16.	IS 16	40	95	0,91	Tinggi
17.	IS 17	55	85	0,66	Sedang
18.	IS 18	55	100	1	Tinggi
19.	IS 19	45	100	1	Tinggi
20.	IS 20	45	100	1	Tinggi
21.	IS 21	80	90	0,5	Sedang
22.	IS 22	75	80	0,2	Rendah
23.	IS 23	45	95	0,90	Tinggi
24.	IS 24	40	100	1	Tinggi
25.	IS 25	50	100	1	Tinggi
26.	IS 26	75	75	0	Rendah
27.	IS 27	70	85	0,5	Sedang
28.	IS 28	80	85	0,25	Rendah
29.	IS 29	80	90	0,5	Sedang
30.	IS 30	45	90	0,81	Tinggi
31.	IS 31	35	80	0,81	Tinggi
Rata-rata		52,10	89,19	0,68	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan skor N-Gain kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen 1 (Inkuiri Sosial) yang beranggota 31 siswa, sebanyak 19 siswa (61,29%) berhasil mencapai kriteria Tinggi.

Selanjutnya, sebanyak 8 siswa (25,81%) berada pada kategori Sedang, dan sisanya sebanyak 4 siswa (12,90%) masuk dalam kategori Rendah.

Secara keseluruhan, sebanyak 87,10% siswa pada kelas Inkuiri Sosial mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kategori sedang hingga tinggi, yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Inkuiri Sosial efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 4.26 Nilai Pretest, Posttest dan N-Gain Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen 2 (PBL)

No.	Nama	Pretest	Nilai		Level Efektivitas
			Posttest	N-Gain	
1.	PBL 1	95	100	1	Tinggi
2.	PBL 2	70	85	0,5	Sedang
3.	PBL 3	60	80	0,5	Sedang
4.	PBL 4	70	75	0,16	Rendah
5.	PBL 5	75	80	0,2	Rendah
6.	PBL 6	60	85	0,62	Sedang
7.	PBL 7	50	95	0,9	Tinggi
8.	PBL 8	45	80	0,81	Tinggi
9.	PBL 9	70	90	0,66	Sedang
10.	PBL 10	55	90	1	Tinggi
11.	PBL 11	70	75	0,16	Rendah
12.	PBL 12	70	95	0,83	Tinggi
13.	PBL 13	80	90	0,5	Sedang
14.	PBL 14	85	95	0,66	Sedang
15.	PBL 15	40	80	0,66	Sedang
16.	PBL 16	85	100	1	Tinggi
17.	PBL 17	35	80	0,69	Sedang
18.	PBL 18	60	75	0,37	Sedang
19.	PBL 19	80	95	0,25	Rendah
20.	PBL 20	75	80	0,2	Rendah
21.	PBL 21	55	90	0,77	Tinggi
22.	PBL 22	60	100	1	Tinggi
23.	PBL 23	75	100	1	Tinggi
24.	PBL 24	65	85	0,57	Sedang
25.	PBL 25	40	90	0,83	Tinggi
26.	PBL 26	80	85	0,25	Rendah
27.	PBL 27	80	85	0,25	Rendah
28.	PBL 28	40	70	0,5	Sedang

29.	PBL 29	30	90	0,85	Tinggi
30.	PBL 30	60	95	0,87	Tinggi
31.	PBL 31	40	100	1	Tinggi
32.	PBL 32	60	85	0,62	Sedang
Rata-rata		62,81	87,66	0,61	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan skor N-Gain kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen 2 (PBL) yang beranggota 32 siswa, sebanyak 13 siswa (40,63%) berhasil mencapai kriteria tinggi. Selanjutnya, sebanyak 12 siswa (37,50%) berada pada kategori sedang, dan sebanyak 7 siswa (21,88%) masuk dalam kategori rendah.

Dengan demikian, sebanyak 78,13% siswa pada Kelas Eksperimen 2 mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kategori sedang hingga tinggi, yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 4.27 Nilai Pretest, Posttest dan N-Gain Berpikir Kreatif Kelas Kontrol (Konvensional)

No.	Nama	Nilai			Level Efektivitas
		Pretest	Posttest	N-Gain	
1.	KL 1	50	60	0,2	Rendah
2.	KL 2	45	55	0,18	Rendah
3.	KL 3	55	70	0,33	Sedang
4.	KL 4	55	60	0,11	Rendah
5.	KL 5	40	55	0,25	Rendah
6.	KL 6	45	65	0,36	Sedang
7.	KL 7	50	60	0,2	Rendah
8.	KL 8	35	40	0,07	Rendah
9.	KL 9	45	62	0,30	Rendah
10.	KL 10	55	60	0,11	Rendah
11.	KL 11	25	45	0,26	Rendah
12.	KL 12	30	45	0,21	Rendah
13.	KL 13	50	62	0,24	Rendah
14.	KL 14	35	40	0,07	Rendah
15.	KL 15	70	75	0,16	Rendah
16.	KL 16	45	55	0,18	Rendah
17.	KL 17	67	77	0,30	Rendah

18.	KL 18	40	57	0,28	Rendah
19.	KL 19	60	72	0,3	Rendah
20.	KL 20	40	52	0,2	Rendah
21.	KL 21	40	65	0,41	Sedang
22.	KL 22	50	70	0,4	Sedang
23.	KL 23	30	65	0,5	Sedang
24.	KL 24	30	50	0,28	Rendah
25.	KL 25	60	60	0	Rendah
26.	KL 26	70	75	0,16	Rendah
27.	KL 27	45	55	0,18	Rendah
28.	KL 28	67	77	0,30	Rendah
Rata-rata		47,46	60,11	0,23	Rendah

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada Kelas Kontrol (Konvensional) dengan jumlah sampel $N = 28$, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,46 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 60,11.

Selanjutnya hasil perhitungan skor N-Gain kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol (konvensional) yang beranggota 28 siswa, tidak ada siswa (0,00%) yang mencapai kriteria tinggi. Selanjutnya, sebanyak 5 siswa (17,86%) berada pada kategori sedang dan mayoritas sebanyak 23 siswa (82,14%) masuk dalam kategori rendah.

Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas kontrol didominasi oleh kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran konvensional kurang efektif dan belum mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Rekapitulasi dan Perbandingan Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan analisis *Normalized Gain* (N-Gain) pada ketiga kelompok perlakuan, diperoleh gambaran efektivitas peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai berikut :

Tabel 4.28 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Uji N-Gain Berpikir Kreatif

Kelompok	Nilai Rata-Rata			Persentase N-Gain (%)	Level Efektivitas
	Pretest	Posttest	N-Gain		
Eksperimen 1	52,10	89,19	0,68	68,48%	Sedang
Eksperimen 2	62,81	87,66	0,61	61,31%	Sedang
Kontrol	47,46	60,11	0,23	23,36%	Rendah

Ketiga kelompok pembelajaran memiliki kualifikasi efektivitas yang bervariasi. Kelas Inkuiri Sosial dan Problem-Based Learning (PBL) berada dalam kategori efektivitas Sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), di mana rata-rata N-Gain pada kelas Inkuiri Sosial bernilai jauh lebih tinggi dan mendekati ambang batas kategori Tinggi ($g \geq 0,70$). Sementara itu, kelas Kontrol berada dalam kategori efektivitas Rendah ($g < 0,30$).

Model pembelajaran Inkuiri Sosial menghasilkan efektivitas peningkatan tertinggi dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,68 (68,48%), diikuti oleh model Problem-Based Learning (PBL) dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,61 (61,31%). Sementara itu, kelas Kontrol (Konvensional) berada pada posisi terendah dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,23 (23,36%).

Penerapan model Inkuiri Sosial dan PBL terbukti mampu meminimalkan proporsi siswa yang berada pada kategori N-Gain rendah, yakni masing-masing sebesar 12,90% dan 21,87%. Angka ini jauh lebih baik dibandingkan kelas Konvensional di mana mayoritas siswa, yaitu sebesar 82,14%, berada pada kategori peningkatan rendah. Sebanyak 87,10% siswa pada kelas Inkuiri Sosial dan 78,13% siswa pada kelas PBL berhasil mencapai peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam kriteria sedang hingga tinggi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kemampuan Berpikir Kritis

Sebagai sebuah kajian eksperimental dalam pendidikan IPS, pembahasan pada bagian ini berfokus pada analisis komparatif efektivitas model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem Based Learning* (PBL), dan Konvensional dalam meletakkan dasar kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 01 Bengkulu Tengah. Penyajian pembahasan ini dirancang menggunakan alur metodologis yang runtut dan ketat, dimulai dari rekonstruksi kondisi awal siswa (*pretest*), evaluasi capaian akhir (*posttest*), kalkulasi proporsi peningkatan relatif (*N-gain*), hingga pembacaan kritis terhadap keterbatasan sampling.

Data *pretest* variabel kemampuan berpikir kritis menunjukkan bahwa sebelum diberikannya perlakuan pada ketiga kelompok sampel, kemampuan kognitif awal siswa secara umum berada pada kategori rendah hingga sedang. Data kuantitatif mencatat nilai rata-rata *pretest* Kelas Eksperimen I (Inkuiri Sosial) sebesar 64,82, Kelas Eksperimen II (PBL) sebesar 56,7 dan Kelas Kontrol (Konvensional) sebesar 48,21. Pada tahap awal ini, sebagian besar siswa di ketiga kelas mengalami kendala yang nyata saat dihadapkan pada indikator-indikator berpikir kritis. Siswa belum mampu memberikan penjelasan sederhana mengenai isu sosial yang disajikan, belum terbiasa menilai kredibilitas sumber informasi, serta kesulitan dalam menarik inferensi logis dan menyusun strategi penyelesaian masalah secara terstruktur.

Kondisi awal kemampuan berpikir kritis yang belum optimal tersebut berakar pada pola pembelajaran IPS terdahulu di lokasi penelitian sebelum intervensi dilakukan. Berdasarkan hasil observasi prariset, kegiatan belajar mengajar di SMPN 01 Bengkulu Tengah masih didominasi oleh pendekatan konvensional berupa ceramah satu arah dan penugasan terstruktur yang berpusat pada guru. Pola ini membiasakan siswa menjadi penerima informasi yang pasif tanpa diberikan kesempatan yang memadai untuk mengkritisi

fenomena sosial, menganalisis hubungan sebab-akibat, maupun memperdebatkan argumen berbasis fakta.

Setelah serangkaian perlakuan diberikan sesuai dengan alur pembelajaran masing-masing model, hasil tes akhir (*posttest*) menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan kognitif yang signifikan pada ketiga kelas sampel. Meskipun seluruh kelompok mengalami kenaikan skor, perbandingan antarkelompok memperlihatkan tingkatan capaian yang berbeda secara mencolok. Pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*) melalui model PBL dan Inkuiri Sosial terbukti jauh lebih efektif dalam mendongkrak kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan model konvensional. Uji statistik parametrik *ANOVA Satu Jalur* mengonfirmasi bahwa perbedaan rerata perolehan antar-kelompok perlakuan ini bernilai signifikan ($p < 0.05$).

Guna meminimalkan pengaruh bias skor awal dan mengukur efektivitas murni perlakuan, analisis *Normalized Gain (N-gain)* diterapkan pada variabel berpikir kritis. Hasil kalkulasi dan distribusi efektivitas *N-gain* menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* unggul dalam mengantarkan siswa mencapai peningkatan yang paling optimal hingga mendominasi kategori tinggi ($g > 0.70$). Sementara itu, model efektif menjaga mayoritas siswa berada pada rentang tingkat peningkatan sedang hingga tinggi. Sebaliknya, pembelajaran konvensional pada Kelas Kontrol cenderung menghasilkan peningkatan yang sangat terbatas serta menyisakan proporsi siswa pada kategori *N-gain* rendah paling banyak. Uji lanjut *Post Hoc* memperkuat temuan bahwa pertumbuhan kognitif kritis siswa yang diajar dengan PBL maupun Inkuiri Sosial berbeda secara signifikan dibandingkan siswa pada kelas konvensional.

Keunggulan pencapaian pada model PBL berpijak kuat pada sintaks pembelajarannya yang menyajikan stimulus berupa masalah sosial dunia nyata yang kompleks. Orientasi pada masalah nyata ini menuntut siswa untuk aktif menguraikan akar permasalahan dari berbagai perspektif, merumuskan hipotesis solutif, serta melakukan evaluasi kritis terhadap gagasan pemecahan

116 masalah yang ditawarkan. Di sisi lain, sintaks Inkuiri Sosial melatih siswa bekerja menyerupai ilmuwan sosial melalui pengumpulan data lapangan dan pengujian bukti-bukti empiris sebelum menarik kesimpulan umum. Pembiasaan menganalisis data dan memecahkan masalah inilah yang secara langsung menajamkan indikator-indikator berpikir kritis siswa, khususnya dalam aspek memberikan penjelasan lanjut dan mengatur taktik pembuktian.

5 Namun demikian, secara metodologis perlu disadari adanya keterbatasan penelitian terkait ketidaksetaraan skor *pretest* kemampuan berpikir kritis di antara ketiga kelas sampel (rentang rerata 48,21 hingga 64,82). Penggunaan teknik *cluster random sampling* pada desain *Nonequivalent Control Group* berkonsekuensi pada tidak terkontrolnya variabel bawaan siswa, seperti perbedaan kapasitas kognitif awal, motivasi belajar, dan latar belakang literasi antar-rombel sehingga titik mula ketiga kelas tidak berada pada garis yang benar-benar sejajar. Ketidaksetaraan ini berpotensi menjadi ancaman validitas internal (*threat to internal validity*) berupa *head start effect*, di mana kelas dengan *pretest* awal lebih tinggi memiliki keunggulan komparatif; oleh karena itu, penelitian ini tidak mengandalkan skor *posttest* mutlak melainkan ditekankan pada rasio pertumbuhan *N-gain*.

114 Temuan keunggulan PBL dan Inkuiri Sosial dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis ini sejalan dengan penelitian Ariansyah dan Mulyono (2025) yang melaporkan bahwa pendekatan penyelidikan inkuiri memberikan *effect size* besar ($d = 0.82$) terhadap penalaran kritis siswa, serta studi Bahtiar *et al.* (2024) yang membuktikan peningkatan berpikir kritis melalui investigasi terstruktur berbasis data. Secara teoritis, temuan ini juga mengukuhkan kerangka konseptual Dwyer (2023, 2024) serta Facione (2020) yang menegaskan bahwa berpikir kritis merupakan proses metakognitif aktif yang memerlukan pembiasaan evaluasi bukti, analisis isu, dan inferensi secara berkelanjutan.

128 Secara menyeluruh, pembahasan variabel berpikir kritis ini memberikan implikasi teoretis dan praktis yang bermakna bagi

pengembangan pembelajaran IPS. Secara teoretis, temuan ini memperkuat keabsahan paradigma konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan kognitif tingkat tinggi dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan masalah sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini mendorong para guru di SMPN 01 Bengkulu Tengah untuk beralih dari pengajaran berpusat pada guru menuju penerapan PBL dan Inkuiri Sosial guna meletakkan dasar berpikir kritis siswa secara berkelanjutan.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Pembahasan pada bagian ini secara khusus menguraikan dan mengkritisi hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem Based Learning* (PBL), dan Konvensional terhadap variabel kemampuan berpikir kreatif siswa di SMPN 01 Bengkulu Tengah. Penyajian pembahasan dirancang menggunakan alur metodologis yang sistematis, melacak tahapan perkembangan kreativitas siswa mulai dari kondisi awal *pretest*, capaian *posttest*, perolehan *N-gain*, hingga evaluasi keterbatasan sampling dan keterkaitannya dengan teori serta studi ilmiah yang relevan.

Hasil pengukuran awal (*pretest*) memperlihatkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada ketiga kelompok sampel sebelum perlakuan berada pada kriteria yang sangat terbatas atau rendah. Kendala mendasar yang dihadapi siswa terlihat pada seluruh indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Saat diberikan stimulus soal yang menuntut pencarian solusi atas permasalahan ekonomi dan sosial, siswa tampak mengalami kesulitan untuk menghasilkan gagasan yang bervariasi.

Rendahnya skor *pretest* berpikir kreatif ini disebabkan oleh pola pembelajaran IPS terdahulu yang kurang memberikan ruang bagi pembentukan pemikiran divergen. Berdasarkan kondisi riil di lokasi penelitian, pembelajaran IPS masih dominan melatih pemikiran konvergen yang menuntut satu jawaban benar sesuai dengan apa yang tertulis dalam buku teks. Akibatnya, siswa menjadi ragu-ragu untuk mengemukakan ide-ide

baru yang unik, canggung dalam memandang suatu masalah dari berbagai sudut pandang, serta tidak terbiasa memperincikan gagasan penyelesaian masalah.

Setelah diimplementasikannya model pembelajaran kontekstual selama beberapa kali pertemuan, data tes akhir (*posttest*) menunjukkan adanya lompatan kemampuan berpikir kreatif yang sangat signifikan pada kelas eksperimen. Pada variabel berpikir kreatif ini, Kelas Eksperimen I yang menggunakan model Inkuiri Sosial berhasil mencatatkan pencapaian skor *posttest* paling unggul dan mendominasi atas kelompok lainnya. Posisi berikutnya ditempati oleh Kelas Eksperimen II dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang juga menunjukkan performa sangat baik, sedangkan Kelas Kontrol berbasis Konvensional berada pada posisi paling rendah.

Keunggulan dominan model Inkuiri Sosial dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa berakar dari alur investigasi mandiri yang melatih siswa mengonstruksi hipotesis dan mencari jawaban eksploratif atas masalah sosial. Proses merumuskan berbagai kemungkinan hipotesis secara mendasar merangsang indikator kelancaran (*fluency*) dan kelenturan (*flexibility*) dalam memandang isu dari berbagai perspektif. Ditambah lagi, tahap pengujian fakta dan generalisasi pada Inkuiri Sosial mendorong siswa memperinci gagasan penyelesaian masalah secara terstruktur (*elaboration*) sekaligus melatih keaslian gagasan (*originality*) berbasis bukti empiris di lapangan.

Di sisi lain, Kelas Eksperimen II dengan model *Problem Based Learning* (PBL) juga terbukti berada pada tingkat efektivitas kedua yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara signifikan. Penyajian masalah dunia nyata yang bersifat terbuka pada sintaks PBL memicu keberanian siswa merumuskan berbagai alternatif solusi. Sementara itu, Kelas Kontrol yang dibelajarkan dengan model Konvensional terbukti tidak efektif; ketiadaan stimulasi berpikir divergen menyebabkan gagasan siswa tetap kaku, monoton, dan berpatokan pada hafalan teks baku.

1 Pengujian perolehan *Normalized Gain* (N-gain) pada kemampuan berpikir kreatif semakin mengonfirmasi keunggulan mutlak model Inkuiri Sosial yang terbukti memberikan kontribusi peningkatan paling optimal dan dominan pada kategori tinggi. Model *Problem Based Learning* (PBL) menyusul pada tingkat efektivitas kedua yang juga menunjukkan persentase peningkatan signifikan pada kategori tinggi/sedang. Sebaliknya, pembelajaran dengan model Konvensional terbukti tidak efektif, yang ditunjukkan oleh ketiadaan siswa yang mencapai peningkatan kategori tinggi serta mayoritas siswa yang bertahan pada kategori rendah.

Sebagaimana pada variabel pertama, penelitian mengenai berpikir kreatif ini juga menghadapi tantangan keterbatasan berupa ketidaksetaraan kemampuan awal (*pretest*) antar-kelompok. Penggunaan *cluster random sampling* pada kelas alami (*intact classes*) berimplikasi pada ketidakseimbangan titik mula kreativitas siswa, yang dipengaruhi oleh heterogenitas imajinasi bawaan, kepekaan lingkungan, serta pola pengasuhan keluarga (Munandar, 1999). Kendati ketidakseimbangan ini berisiko menimbulkan keliru tafsir jika hanya melihat *posttest*, pengisolasian bias telah berhasil dilakukan melalui pendekatan N-gain yang mengukur persentase akselerasi kreativitas secara proporsional dari titik berangkat masing-masing siswa.

102 35 Temuan dominasi Inkuiri Sosial atas PBL dan Konvensional pada variabel berpikir kreatif ini memberikan konfirmasi empiris yang selaras dengan literatur global. Penemuan ini mendukung hasil penelitian Krit *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi dan inkuiri mandiri secara nyata memicu *creative thinking skills*, serta sejalan dengan penelitian Cai *et al.* (2022) dan Adipat *et al.* (2021) mengenai pentingnya lingkungan eksplorasi aktif dalam melatih daya inovasi peserta didik. Muara dari seluruh temuan ini memperkuat pandangan Trilling dan Fadel (2009) serta Brookhart (2010) bahwa penguasaan keterampilan abad ke-21 (4C) menghendaki reorientasi pembelajaran IPS menuju model inkuiri yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

Secara keseluruhan, pembahasan variabel kemampuan berpikir kreatif ini menegaskan implikasi penting bagi praktik pembelajaran IPS di sekolah. Implikasi teoretisnya membuktikan bahwa kreativitas siswa dapat dibentuk dan ditingkatkan secara optimal melalui perlakuan investigasi ilmiah sosial. Secara praktis, hasil ini merekomendasikan model Inkuiri Sosial sebagai pilihan utama dan pertama bagi guru IPS di SMPN 01 Bengkulu Tengah untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis, investigatif, serta mampu memicu ide-ide kreatif siswa secara berkelanjutan

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem Based Learning* (PBL), dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 01 Bengkulu Tengah, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem-Based Learning* (PBL), dan konvensional pada mata pelajaran IPS di SMPN 01 Bengkulu Tengah. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial dan PBL lebih tinggi daripada siswa yang belajar secara konvensional. Penerapan model Inkuiri Sosial dan PBL terbukti lebih efektif dalam melatih indikator-indikator berpikir kritis siswa, seperti menganalisis argumen, mengevaluasi fakta versus opini, dan merumuskan kesimpulan berbasis bukti empiris.
1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial, *Problem-Based Learning* (PBL), dan konvensional pada mata pelajaran IPS di SMPN 01 Bengkulu Tengah. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Inkuiri Sosial dan PBL lebih tinggi daripada siswa yang belajar secara konvensional. Pembelajaran yang mengintegrasikan model Inkuiri Sosial maupun PBL memberikan dorongan yang jauh lebih optimal terhadap perkembangan empat aspek utama berpikir kreatif (*fluency, flexibility, originality, dan elaboration*) dibandingkan dengan model konvensional. Fleksibilitas diskusi sosial dan tantangan penyelesaian masalah autentik pada kedua model tersebut terbukti efektif

dalam memicu gagasan-gagasan baru serta solusi inovatif siswa terhadap isu-isu kemasyarakatan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model Inkuiri Sosial dan *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*) dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial dan pemecahan masalah mendalam. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada jenjang SMP memerlukan pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*). Selain itu, hasil ini menambah khazanah literatur dalam bidang pendidikan IPS terkait efektivitas komparatif antara model pembelajaran Inkuiri Sosial dan PBL dalam mengasah kecakapan abad ke-21.
2. Penelitian ini menyajikan bukti nyata bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat menentukan kualitas berpikir siswa. Guru IPS dapat memanfaatkan model Inkuiri Sosial dan PBL sebagai alternatif utama dalam merancang modul ajar, terutama untuk materi-materi IPS yang kaya akan dinamika sosial, ekonomi, dan lingkungan.
3. Perlunya penyediaan lingkungan belajar dan sarana pendukung yang kondusif (seperti fasilitas laboratorium IPS, perpustakaan yang memadai, serta akses informasi) guna mendukung investigasi lapangan dan diskusi pemecahan masalah berbasis PBL maupun Inkuiri Sosial.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Untuk siswa disarankan untuk lebih aktif menyuarakan gagasan dan berdiskusi selama proses pembelajaran IPS, membiasakan diri peka serta kritis terhadap isu-isu sosial di lingkungan sekitar, mengembangkan sikap terbuka dan kolaboratif dalam kerja kelompok guna melahirkan solusi kreatif, serta mandiri dalam mengeksplorasi berbagai sumber belajar tambahan di luar materi yang disampaikan oleh guru.
2. Untuk guru IPS disarankan agar secara bertahap mengurangi dominasi metode ceramah konvensional dan mulai mengintegrasikan sintaks Inkuiri Sosial serta PBL dalam pembelajaran sehari-hari. Guru hendaknya merancang materi IPS dengan menyajikan studi kasus atau masalah-masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa di Bengkulu Tengah agar siswa terbiasa melatih daya kritis dan keaslian ide mereka.
3. Untuk pihak sekolah disarankan untuk memfasilitasi kegiatan peningkatan kompetensi pedagogis guru, seperti pelatihan, *workshop*, atau *Lesson Study* terkait penerapan model-model pembelajaran inovatif berbasis inkuiri dan masalah. Dukungan manajerial berupa fleksibilitas alokasi waktu dan pengadaan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan agar penerapan model-model ini berjalan optimal.
4. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan variabel terikat, misalnya dengan menguji variabel *moderating* atau *mediating* seperti motivasi belajar, kecerdasan emosional, atau *self-efficacy* siswa dan juga diharapkan dapat melakukan penelitian komparatif sejenis dengan sampel yang lebih luas di berbagai sekolah (baik di wilayah perkotaan maupun pedesaan) serta menggunakan durasi intervensi yang lebih panjang untuk melihat konsistensi dampaknya terhadap hasil belajar IPS jangka panjang.