

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN KONTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG

By Krisman Khiardani Zega

1
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA
MATA PEMBELAJARAN KONTRUKSI
DAN UTILITAS GEDUNG**

SKRIPSI

**Oleh:
KRISMAN KHIARDANI ZEGA
NIM. 209902013**



15
**UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN
2024**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan landasan dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah. Menurut Ahdar (2021), pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal disekolah, non-formal, dan in-formal di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup, bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Peran pendidikan ini sangat penting dalam membentuk individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan keahlian tertentu agar dapat berkembang secara pribadi serta mengatasi perubahan yang timbul akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi individu, membentuk karakter yang baik, mempersiapkan mereka untuk kehidupan dan karier yang sukses, serta memberdayakan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.

Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu proses sistematis yang melibatkan pengajaran, pembelajaran, dan pengembangan potensi individu agar mencapai tujuan tertentu, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan. Salah satu faktor dalam permasalahan pendidikan adalah kurikulum, dimana kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan belajar mengajar (Masykur, R. 2019).

Menurut Rohiat (2018) Kurikulum adalah sebuah rencana pembelajaran yang merinci tujuan, isi, metode, serta evaluasi yang diperlukan

dalam proses pendidikan tersebut. Dengan demikian, dapat di artikan kurikulum sebagai kerangka kerja yang mengarahkan proses pendidikan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang diinginkan, baik itu dalam ranah akademis maupun pengembangan karakter dan keterampilan.

Pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan dalam sistem kurikulum untuk penyempurnaan, dan yang terbaru adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan kebebasan berpikir pada peserta didik. Kurikulum Merdeka Belajar (KMB) menerapkan pendekatan yang berpusat pada bakat dan minat, memungkinkan siswa memilih pelajaran sesuai dengan minat dan bakat mereka (Zainuri Ahmad, 2023). Sistem ini mengatasi berbagai masalah dalam pendidikan, termasuk penilaian yang terlalu menekankan aspek pengetahuan. Selain itu, Kurikulum Merdeka Belajar memberikan kebebasan kepada guru untuk berpikir lebih kreatif, yang pada akhirnya diikuti oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Lotu, Bidang Keahlian Teknologi dan Rekayasa Jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) pada mata pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) melalui hasil pengamatan saat proses pembelajaran dan wawancara dengan guru mata pembelajaran, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya dalam pelaksanaan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru serta model pembelajaran yang konvensional, yang dimana hal ini berpengaruh pada kurangnya keaktifan dan kreativitas Peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru lebih cenderung menggunakan metode pengajaran seperti ceramah, penugasan, serta diskusi sehingga pembelajaran masih berpusat kepada guru, secara tidak langsung peserta didik hanya menunggu materi atau pembelajaran dari guru tanpa mencari referensi lainnya. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, Peserta didik tidak menunjukkan ide/gagasan saat proses pembelajaran, hal ini menjadi salah satu aspek kurangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka pemilihan model

pembelajaran sangat krusial untuk memecahkan masalah sehingga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif para peserta didik, di mana hal ini dapat memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 76%.

Berdasarkan masalah di atas, model pembelajaran inkuiri menjadi solusi yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut Hasmayati (2018) secara umum model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang melatih siswa untuk menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi dan memecahkan masalah. Model pembelajaran Inkuiri adalah model pembelajaran yang menyiapkan siswa dalam situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara mendalam guna mengamati apa yang terjadi, mencoba sesuatu, mengajukan pertanyaan, mencari jawabannya sendiri, serta mengaitkan satu penemuan dengan penemuan lainnya, dan membandingkan apa yang mereka temukan dengan temuan siswa lain.

Melalui model pembelajaran inkuiri, siswa didorong untuk berpikir secara aktif dan menentukan pemahaman mereka sendiri tentang materi yang ingin mereka ketahui. Menurut Nilakusmawati & Asfi (2012), strategi pembelajaran model inkuiri adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan proses berpikir kreatif dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban atas suatu masalah yang dipertanyakan. Menurut Widodo et al. (2018), dalam penerapannya, pembelajaran inkuiri mengharuskan siswa untuk dapat menemukan solusi masalah sendiri berdasarkan data-data akurat yang diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan.

Menurut Nilakusmawati & Asfi (2012) pendekatan inkuiri merupakan pendekatan mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih banyak belajar secara mandiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Melalui pendekatan inkuiri, siswa didorong untuk berpikir secara aktif dan menentukan pemahaman mereka sendiri tentang materi yang ingin mereka ketahui. Menurut Nilakusmawati & Asfi (2012) tujuan umum dari

model ini adalah membantu siswa mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan yang diperlukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar keingintahuan mereka. Dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri, siswa diharapkan untuk menjadi pembelajar mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang memungkinkan seseorang menghasilkan ide atau gagasan baru atau ide kreatif tentang sesuatu (Wilda, dkk., 2022). Berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi inovatif terhadap masalah, dan melihat peluang yang mungkin terlewatkan oleh orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Zimmerer et al. (2009) dalam Luthfiyah & Eulis (2015), bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang.

Dengan kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat mengembangkan kemampuan beradaptasi dalam situasi yang beragam, meningkatkan kreativitas dalam berbagai bidang dan mengasah kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan dengan cara yang lebih kreatif. Melalui pendekatan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif.

Berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif memerlukan metode pembelajaran dan lingkungan yang mendukung perkembangan kemampuan tersebut. Dengan demikian, pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk belajar secara mandiri, menjadi lebih kreatif, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMK Negeri 1 Lotu.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif.
- 1.2.2 Keterbatasan model pembelajaran konvensional dalam mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa
- 1.2.3 Model pembelajaran inkuiri belum diterapkan pada mata pembelajaran konstruksi dan utilitas gedung
- 1.2.4 Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pembelajaran konstruksi dan utilitas gedung
- 1.2.5 Hasil belajar kognitif masih kurang maksimal

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada:

- 1.3.1 Model yang digunakan merupakan model pembelajaran inkuiri di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lotu
- 1.3.2 Penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada kompetensi dasar menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela

1.4 Rumusan masalah

Sesuai dengan batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri

terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ¹² menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela

1.6 Manfaat Penelitian

Kegunaan dan manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

- a. Untuk guru
Memberi gambaran tentang pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa
- b. Untuk peneliti
Untuk wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pelaksanaan dan pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa
- c. Untuk mahasiswa
Dapat dijadikan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat praktis

- a. Untuk guru
Dapat memberi solusi dalam pembelajaran sehingga peserta didik paham akan materi yang disampaikan
- b. Untuk peneliti
Penelitian ini memberi pengalaman nyata tentang penggunaan pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa
- c. Untuk sekolah
Yaitu dapat meningkatkan variasi model pembelajaran, sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan sekolah dan kinerja guru

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Inkuiri

a. Defenisi Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran. Menurut Nurul (2020) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran ini mencakup pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk tujuan-tujuan pengajaran, lingkungan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, dan manajemen kelas. Model pembelajaran digunakan dalam merancang pembelajaran untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Inkuiri berasal dari bahasa inggris "*Inquiry*" yang berarti sebuah proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Menurut Hasmayati (2018) secara umum model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang melatih siswa untuk menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi dan memecahkan masalah. Sedangkan menurut Yusril (2020) model pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia taua peristiwa) secara sistematis, kritis logis analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Nurdyansyah & Fariyatul (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan suatu proses pembelajaran yang diawali dengan kegiatan merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, menarik kesimpulan sementara,

dan menguji kesimpulan sementara tersebut sampai pada kesimpulan yang diyakini kebenarannya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa dalam menemukan, menyelidiki, dan memecahkan masalah secara mandiri. Model ini mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, menarik kesimpulan sementara, hingga menguji kesimpulan tersebut untuk mencapai kesimpulan yang diyakini kebenarannya.

Secara umum tujuan model pembelajaran inkuiri adalah untuk membantu siswa mengembangkan kecerdasan intelektual dan keterampilan yang diperlukan dengan merangsang pertanyaan-pertanyaan dan memperoleh jawaban berdasarkan rasa ingin tahu mereka. Siswa mungkin memiliki keinginan untuk mengetahui penyebab dari suatu peristiwa, mengumpulkan dan menganalisis data secara logis, serta untuk memperluas strategi intelektual secara umum yang dapat digunakan untuk memperoleh jawaban.

Menurut Fadly (2022) karakteristik pembelajaran yang menerapkan model inkuiri adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya sendiri saat melakukan observasi khusus dalam proses membuat inferensi.
2. Tujuan pembelajaran adalah metode observasi terhadap kejadian, objek, serta data yang kemudian diarahkan pada perangkat generalisasi yang sesuai.
3. Peran guru adalah sebagai pengawas kesiapan materi ajar serta memberikan saran terkait bahan inisiasi.
4. Tanpa bimbingan guru, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan terkait materi.
5. Fungsi kelas juga berfungsi sebagai laboratorium.

b. Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri

Adapun sintaks yang dikemukakan oleh Arendes (2013) dalam Fiska, F. (2021). Sebagai berikut:

Tabel 2.1
Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri Menurut Arendes (2013)

FASE	SINTAKS	PERILAKU GURU
1	Mendapatkan perhatian dan menjelaskan proses pembelajaran	Guru menyiapkan siswa untuk belajar dan menjelaskan proses pembelajaran yang dilakukan
2	Menyajikan permasalahan atau kejadian yang relevan	Guru menyajikan situasi bermasalah atau kejadian yang tidak sesuai kepada siswa
3	Meminta siswa merumuskan hipotesis untuk menjelaskan permasalahan atau kejadian	Guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai situasi bermasalah atau kejadian yang disajikan, serta merumuskan hipotesis yang akan menjelaskan apa yang sedang terjadi
4	Mendorong siswa untuk mengumpulkan data untuk menguji hipotesis	Guru membimbing siswa dalam mengumpulkan data yang diperlukan untuk menguji hipotesis mereka, melalui observasi, eksperimen, atau sumber informasi lainnya

5	Merumuskan penjelasan dan/atau kesimpulan	Guru memandu siswa dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk merumuskan penjelasan atau kesimpulan berdasarkan bukti
6	Merefleksikan proses pembelajaran dan pemecahan masalah	Guru meminta siswa untuk merefleksikan proses berpikir mereka serta langkah-langkah yang diambil selama pembelajaran untuk menyelidiki dan memecahkan masalah

3 Berdasarkan sintaks model pembelajaran inkuiri yang telah dikemukakan oleh ahli di atas, maka terdapat langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Mendapatkan Perhatian dan Menjelaskan Proses Pembelajaran

Guru memulai pelajaran dengan menarik perhatian siswa dan menjelaskan tujuan serta langkah-langkah proses pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara mental dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

3 2. Menyajikan Permasalahan atau Kejadian yang Relevan

Guru menyajikan sebuah masalah atau kejadian yang relevan dengan materi yang akan dipelajari. Situasi ini harus cukup menantang untuk mendorong siswa berpikir kritis dan merasa tertantang untuk menemukan solusinya.

3 3. Meminta Siswa Merumuskan Hipotesis untuk Menjelaskan Permasalahan atau Kejadian

Guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait masalah atau kejadian yang disajikan. Siswa kemudian merumuskan

hipotesis yang menjelaskan kemungkinan jawaban atau solusi berdasarkan pengetahuan awal mereka.

4. Mendorong Siswa Mengumpulkan Data untuk Menguji Hipotesis

Guru membimbing siswa dalam merencanakan dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk menguji hipotesis mereka. Ini bisa dilakukan melalui kegiatan observasi, eksperimen, atau pencarian informasi dari berbagai sumber yang relevan.

5. Merumuskan Penjelasan dan/atau Kesimpulan

Setelah data terkumpul, guru membantu siswa dalam menganalisis data tersebut dan merumuskan penjelasan atau kesimpulan. Siswa membuat generalisasi berdasarkan bukti yang telah dikumpulkan, serta mempresentasikan hasil temuan mereka.

6. Merefleksikan Proses Pembelajaran dan Pemecahan Masalah

Guru meminta siswa untuk merefleksikan proses berpikir dan langkah-langkah yang mereka ambil selama pembelajaran. Siswa mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan dan memahami bagaimana proses tersebut membantu mereka mencapai kesimpulan.

Para peneliti memilih untuk menggunakan sintaks tersebut karena penjelasannya lebih mudah dipahami dan langkah-langkah pelaksanaannya lebih sederhana. Hal ini memudahkan pencapaian tujuan penelitian. Selain itu, penggunaan sintaks ini juga membantu membuat proses pembelajaran lebih terstruktur, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kreativitas dan berbagai kemampuan lainnya yang terlibat dalam proses pembelajaran.

c. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran inkuiri

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya dalam Hearull & Hasan (2017):

7
1. Kelebihan

- a) Model inkuiri adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- b) Model inkuiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c) Model inkuiri dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku.
- d) Keuntungan lainnya adalah model ini dapat memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, sehingga siswa dengan kemampuan belajar yang baik tidak akan tertinggal dibandingkan siswa yang kurang dalam belajar.

2. Kekurangan

- a) Penggunaan model inkuiri sebagai metode pembelajaran dapat menyulitkan pengawasan kegiatan dan pencapaian siswa.
- b) Model ini bisa menyulitkan perencanaan pembelajaran karena terhambat oleh kebiasaan siswa dalam belajar.
- c) Dalam pelaksanaannya, model ini memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga seringkali guru kesulitan menyesuaikannya dengan jadwal yang telah ditentukan.
- d) Semua kriteria keberhasilan bergantung pada kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran, sehingga model inkuiri bisa menjadi sulit diterapkan oleh setiap guru.

2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian berpikir kreatif

Secara umum berpikir dapat diartikan sebagai proses mental. Widana dan Septiari (2021) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dan ide-ide yang unik serta kompleks, sehingga memungkinkan untuk menyelesaikan masalah dengan mencari solusi terbaik dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Sedangkan menurut Putra dkk (2012) dalam

Firstyara Prihenindya, A. (2019) berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam. Menurut Istiningsih, dkk (2019) berpikir kreatif adalah usaha untuk mengaitkan benda atau gagasan yang sebelumnya tidak terkait. Istiningsih dkk (2019) juga menyatakan bahwa seseorang dianggap kreatif jika mampu melihat dan menghubungkan hal-hal dari sudut pandang yang baru, sehingga orang yang berpikir kreatif dapat mengatasi masalah dalam kehidupan dengan cara yang segar, unik, dan inovatif.

Dari beberapa pendapat diatas berpikir kreatif dapat di artikan kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dan ide-ide yang unik serta kompleks. Proses ini melibatkan pembentukan beragam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam, serta usaha untuk mengaitkan benda atau gagasan yang sebelumnya tidak terkait. Kemampuan untuk melihat dan menghubungkan hal-hal dari sudut pandang yang baru menjadi kunci dalam mengembangkan berpikir kreatif. Orang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat mengatasi masalah dalam kehidupan dengan cara yang segar, unik, dan inovatif, sehingga berkontribusi pada pengembangan solusi yang efektif dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Wilda, dkk (2022) beberapa aspek indikator berpikir kreatif sebagai berikut:

1. Kelancaran, yang berarti mampu menghasilkan jawaban dalam jumlah besar.
2. Keluwesan, yang berarti kemampuan untuk menghasilkan ide dan jawaban yang bervariasi.
3. *Originality*, yang berarti kemampuan untuk menciptakan ide-ide yang berbeda dan unik, dan
4. *Elaboration* yang berarti menghasilkan ide dengan rincian yang mendetail.

Adapun Menurut Megawan & Istiyono (2019) dalam Wilda (2022) indikator berpikir kreatif dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2.1
Indikator Berpikir Kreatif Megawan & Istiyono (2019)

ASPEK	SUB ASPEK	INDIKATOR
<i>Fluency</i>	Meringkas jawaban	Jawab pertanyaan dengan fakta
	Mengkritik objek atau situasi	Mampu melihat kesalahan sebuah objek atau situasi
	Menghasilkan ide	Lancar menghasilkan ide
<i>Flexibility</i>	Situasi pengaitan	Membuat sudut pandang tentang beberapa situasi
	Situasi pengorganisasian	Pengorganisasian sitausi menjadi kategori yang berbeda
	Perencanaan berbeda jawaban	Pemikiran dan temuan beberapa masalah solusi
<i>Originality</i>	Menghasilkan hal-hal baru	Menyelesaikan jenis baru masalah
<i>Elaboration</i>	Membedakan ide	Perkaya ide dari sebelumnya penemuan
	Berencana untuk memecahkan masalah dengan cara prosedur	Carilah makna yang lebih dalam dari sebuah solusi dari suatu masalah
	Menghasilkan sesuatu yang baru	Buat sesuatu yang berbeda

2.1.3 Menerapkan Prosedur Pembuatan Detail Kusen Pintu dan Jendela

a. Pengertian Kusen

Kusen adalah kerangka yang terbuat dari balok kayu atau bahan lain seperti plastik, UPVC, atau aluminium yang dirakit sesuai dengan prinsip konstruksi. Dalam merencanakan pembuatan kusen, penting untuk mempertimbangkan kekuatan dan kestabilan kusen pada dinding, karena kusen ini akan menjadi tempat untuk menggantung atau memasang daun pintu atau jendela. Pintu berfungsi sebagai akses masuk dan keluar bagi orang atau barang dari satu ruangan ke ruangan lain atau dari luar rumah ke dalam rumah, serta berperan dalam sirkulasi udara dan penerangan matahari. Oleh karena itu, pemasangan kusen pintu dan jendela harus dilakukan dengan cermat agar fungsinya optimal.

b. Fungsi Kusen

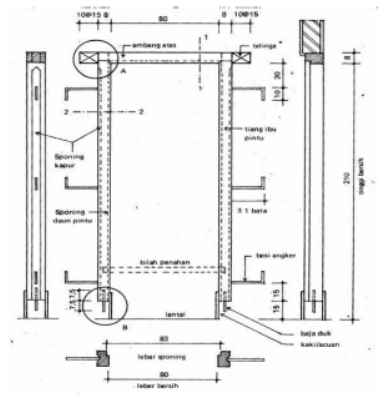
1. Pintu: Pintu digunakan sebagai akses keluar masuk orang atau barang dari satu ruangan ke ruangan lain disebut sebagai pintu dalam, sedangkan pintu yang menghubungkan ruang dalam dengan luar disebut sebagai pintu luar. Pintu luar juga berfungsi untuk mendukung sirkulasi udara dan cahaya alami ke dalam ruangan.
2. Jendela: Jendela berfungsi untuk memasukkan cahaya matahari ke dalam ruangan dan mendukung sirkulasi udara, sehingga menciptakan kenyamanan di dalam ruangan. Jendela harus dipasang pada dinding yang terhubung dengan ruang luar. Jendela dengan kaca besar dapat menciptakan hubungan visual antara interior dan eksterior.
3. Jendela atas/tingkap: Jendela atas atau tingkap digunakan untuk mengalirkan cahaya matahari dan memfasilitasi pertukaran udara antara ruang luar dan dalam, terutama pada ruangan kecil yang tidak memiliki jendela.
4. Ventilasi bang angin: Ventilasi berfungsi untuk memfasilitasi pertukaran udara antara luar dan dalam ruangan ketika pintu dan jendela tertutup, sehingga pergantian udara tetap berjalan. Penempatan ventilasi yang optimal adalah dengan sistem silang agar sirkulasi udara dapat menyebar ke seluruh ruangan. Ventilasi harus ada pada dinding

dalam dan luar, dengan penempatan yang juga memperhatikan aspek estetika.

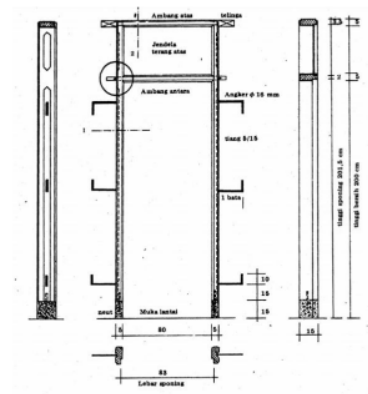
c. **6** **Konstruksi Rangka Kusen**

Konstruksi rangka kusen pada dasarnya dibagi dalam 4 jenis yaitu:

1. **Kusen gendong/kombinasi** adalah kusen untuk pintu dan jendela yang digabungkan menjadi satu unit konstruksi, biasanya dipasang di bagian depan rumah. Kusen ini digunakan pada ruangan yang memerlukan pencahayaan lebih, seperti ruang tamu atau ruang keluarga.
2. **Kusen tunggal** adalah kusen yang digunakan khusus untuk daun pintu, biasanya dilengkapi dengan lubang di bagian atasnya untuk penerangan dan sirkulasi udara.
3. **Kusen jendela** adalah kerangka kusen khusus untuk jendela, yang juga dilengkapi dengan lubang di bagian atas untuk penerangan dan sirkulasi udara, mirip dengan kusen tunggal.
4. **Kusen penerangan/*bovenlicht*** adalah kerangka kusen yang digunakan untuk memasang kaca kecil atau jendela kecil yang berfungsi sebagai sumber penerangan tambahan dan mendukung sirkulasi udara.



Gambar 2.1 Kusen Pintu Tunggal



Gambar 2.2 Kusen Tunggal dengan Jendela Atas

Sumber: <https://id.scribd.com/document/584333720/MODUL-11-Kusen-Pintu-dan-Jendela>

d. Syarat-Syarat Kusen

Kusen yang akan digunakan harus memenuhi kriteria suatu kusen yang siap pasang, kriterianya sebagai berikut:

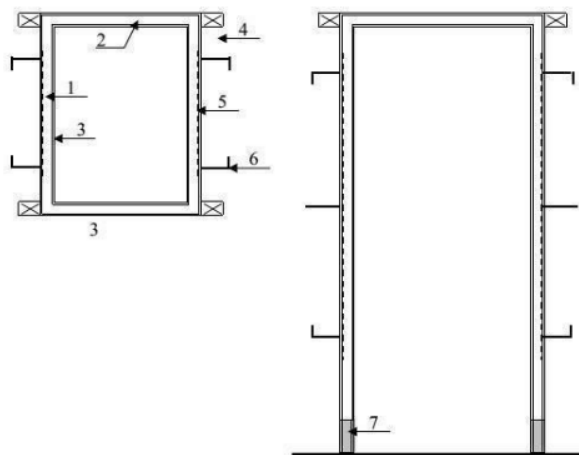
1. Sambungan konstruksi kusen harus kuat dan rapat.
2. Kusen harus sudah halus, rata, dan siku.
3. Panjang kuping/telinga kusen minimal selebar bahan kusen.
4. Permukaan kusen yang bersentuhan langsung dengan dinding harus dicat dengan meni sebagai bahan pelindung sebanyak dua kali.
5. Permukaan kusen yang bersentuhan dengan dinding harus dipasangi angkur sebagai alat pengikat dan penguat antara dinding dan kusen.
6. Kusen yang akan dipasang harus sudah diberi penyangga/skor untuk menjaga kesikuan kusen.
7. Sebelum memasang kusen, periksa dan pastikan tipe dan jenis kusen serta bukaan untuk pintu dan jendela sesuai dengan gambar kerja.
8. Lebar bawah kusen pintu harus sama dengan bagian atas dan diklem.

e. Komponen-komponen Kusen

Komponen kusen yang dapat digunakan untuk konstruksi bangunan sebagai bukaan sirkulasi orang ataupun penghawaan sebagai berikut:

1. Tiang (style).
2. Ambang (dorpel) pada kusen jendela terdapat ambang atas dan ambang bawah, sedangkan pada pintu tidak ada ambang bawah.
3. Sponneng, yaitu tempat untuk meletakkan atau melekatkan daun pintu atau daun jendela. Tempat ini juga berfungsi sebagai penutup celah, dengan kedalaman 1-1,5 cm dan lebar 3-4 cm sesuai ketebalan daun.
4. Telinga, yaitu bagian dari ambang (dorpel) yang dimasukkan atau ditanam ke dalam dinding untuk menahan gerakan kusen ke depan atau ke belakang. Ini memperkuat posisi dan ikatan kusen dengan dinding bagian atas. Panjangnya sekitar 10-15 cm.

5. Alur kapur, bagian dari tiang (style) yang dialur atau dicoak untuk menahan gerakan kusen ke depan atau ke belakang, serta untuk mencegah celah akibat penyusutan. Lebarnya 3-6 cm dan kedalamannya 1-2 cm.
6. Angkur, dipasang pada tiang (style) untuk memperkuat sambungan dengan dinding serta menahan gerakan ke samping dan ke depan atau belakang. Terbuat dari besi berukuran 3/8", panjang 20 cm, dengan kait di ujung sepanjang 5-10 cm untuk memperkokoh posisi kusen pada dinding.
7. Duk (neut), dipasang pada bagian bawah tiang (style), khusus untuk kusen pintu. Fungsinya untuk menahan gerakan tiang ke segala arah dan melindungi tiang kayu dari resapan air dari lantai ke atas.



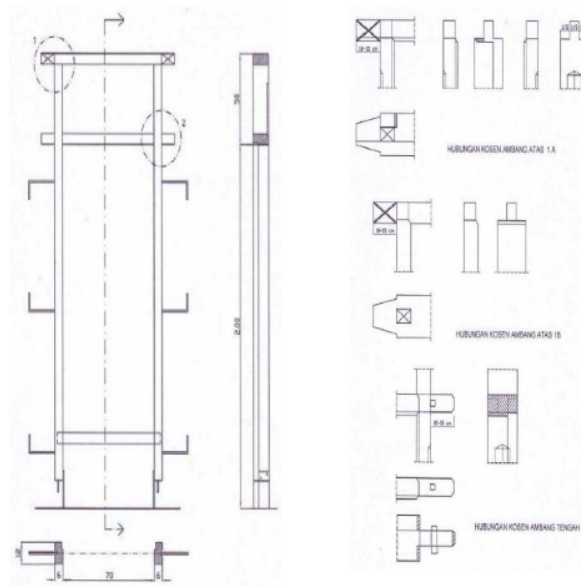
Gambar 2.3 Kusen Pintu dan Jendela

Sumber: <https://id.scribd.com/document/584333720/MODUL-11-Kusen-Pintu-dan-Jendela>

f. Gambar Kusen Pintu dan Jendela

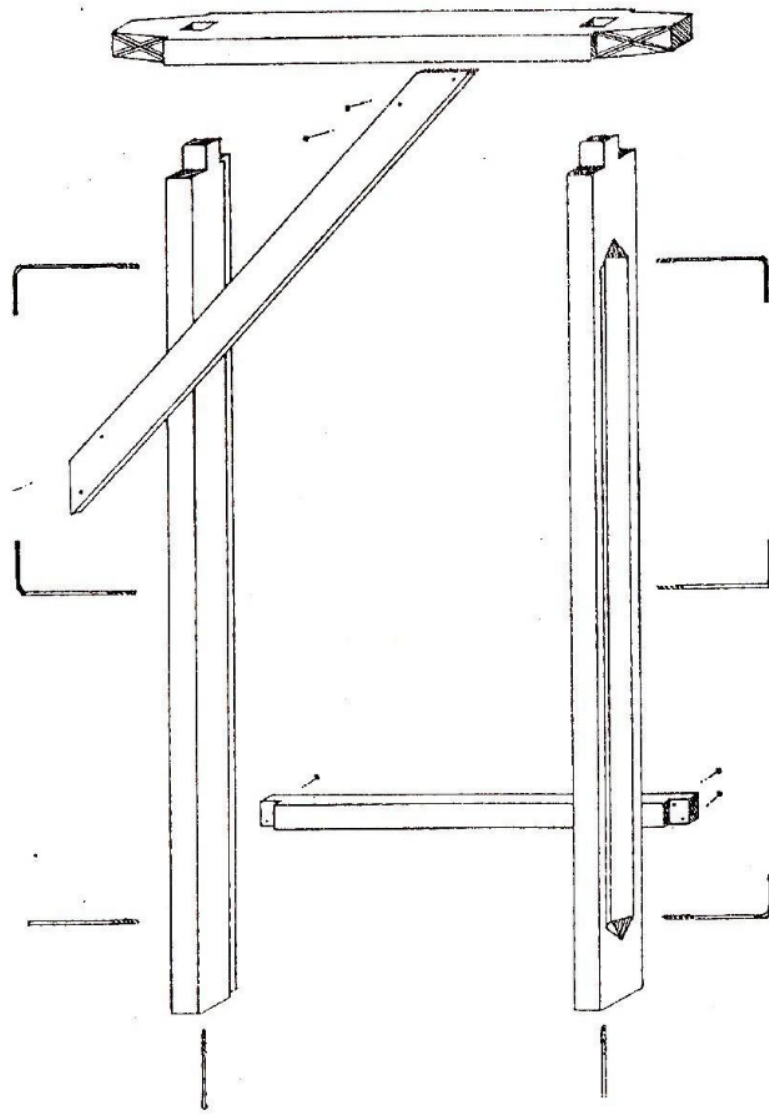
Dalam menggambar kusen pintu dan jendela yang perlu diperhatikan adalah :

1. **Macam /type kusen pintu dan jendela**
2. **Ukuran tinggi dan lebar lubang kusen pintu dan jendela**
3. **Bentuk-bentuk yang bersifat spesifik yang perlu diberi gambar penjelas.**
4. **Skala gambar :**
 - a) **Untuk gambar rencana latihan skala 1 : 10**
 - b) **Untuk gambar lapangan skala 1 : 20**
 - c) **Untuk gambar detail/penjelas skala 1 : 5 s/d 1 : 2 tergantung besar kecilnya benda sebenarnya.**
5. **Untuk gambar rencana menggunakan potongan dua arah. Untuk gambar detail dibuat tiga pandangan lengkap dengan ukurannya.**



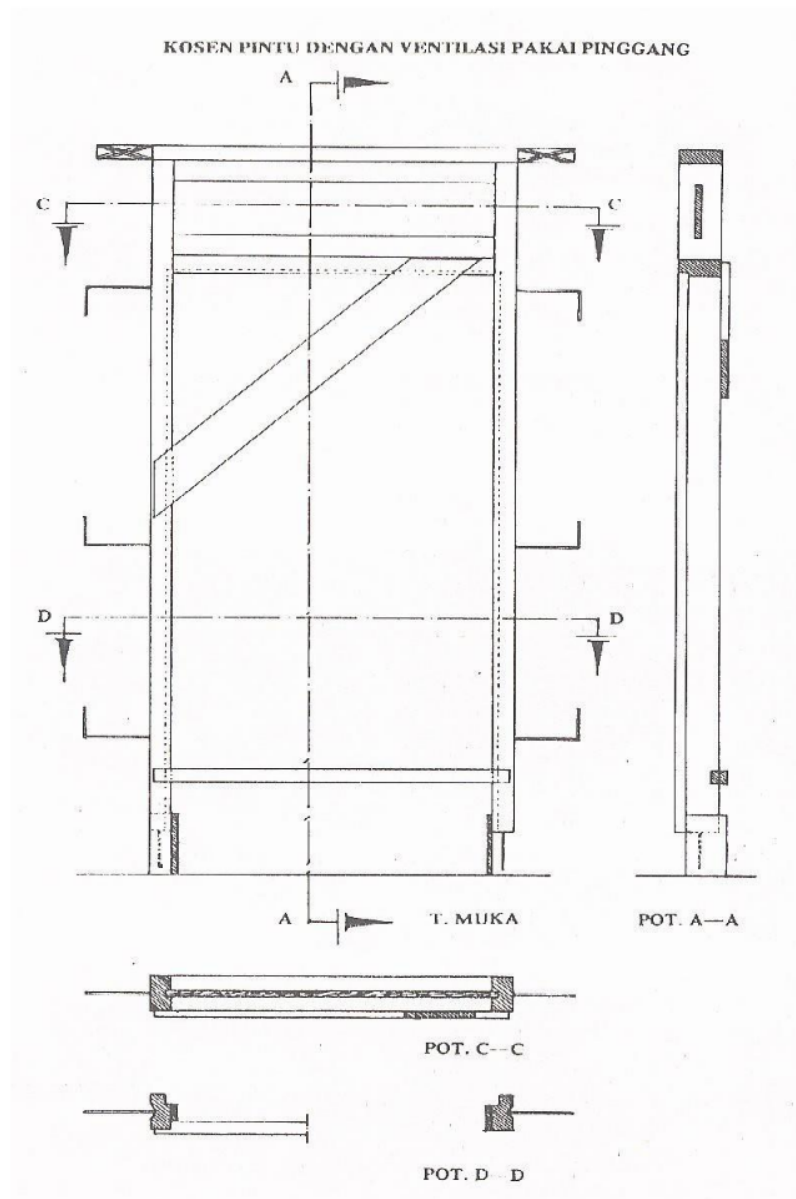
Gambar 2.4 Kusen Pintu Tunggal dan Detail

Sumber <https://id.scribd.com/document/510571135/5-Modul-Pintu-Jendela-Bahan-Ajar>



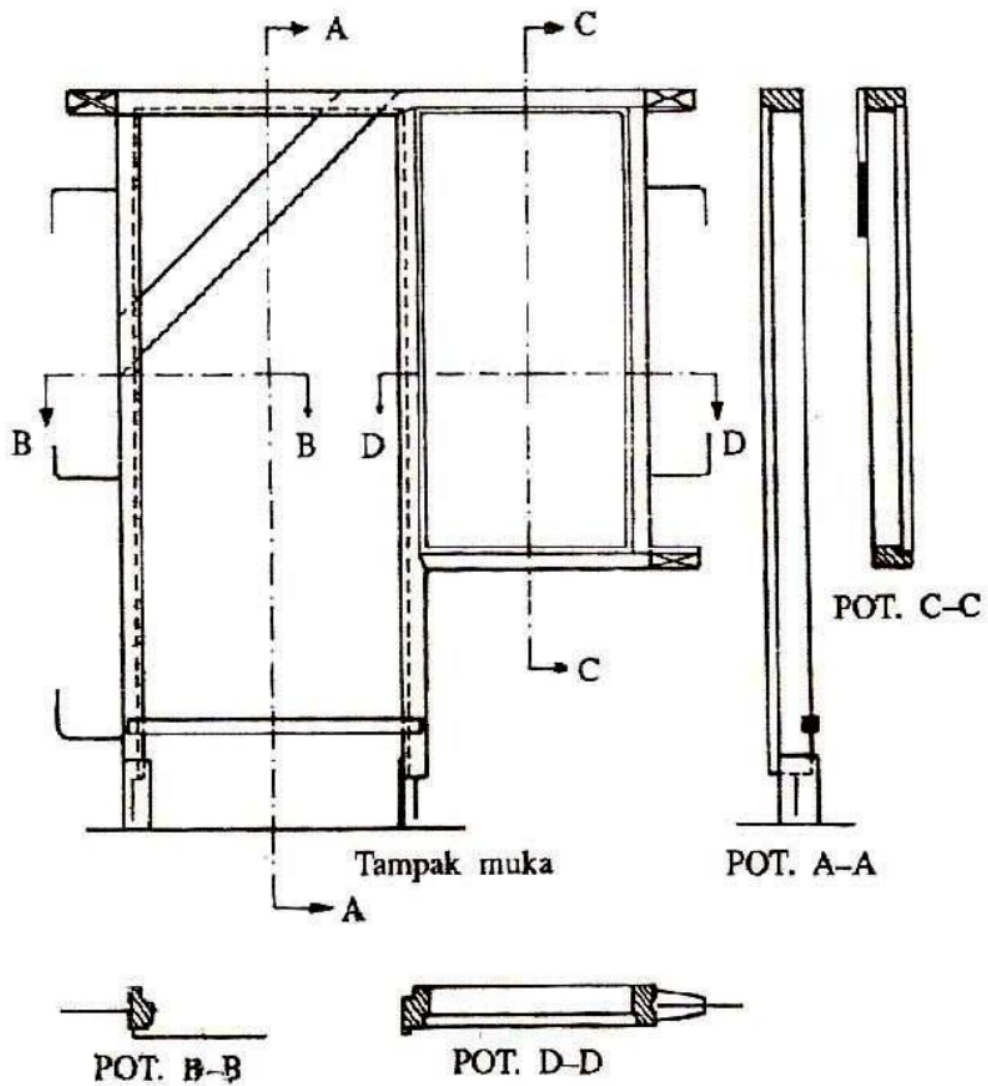
2
Gambar 2.5 Hubungan Tiang Ibu Pintu dengan Ambang Atas

Sumber <https://id.scribd.com/document/510571135/5-Modul-Pintu-Jendela-Bahan-Ajar>



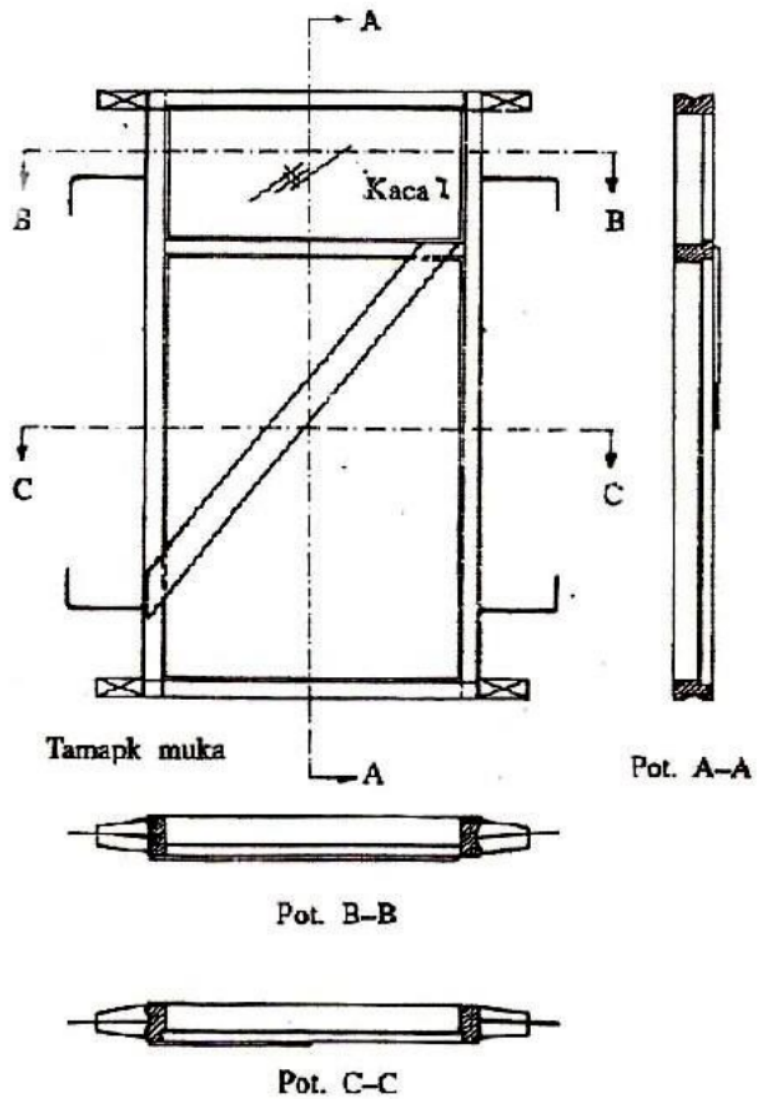
Gambar 2.6 ² **Kusen Pintu Tunggal dengan Ventilasi Pakai Pinggang**

Sumber <https://id.scribd.com/document/510571135/5-Modul-Pintu-Jendela-Bahan-Ajar>



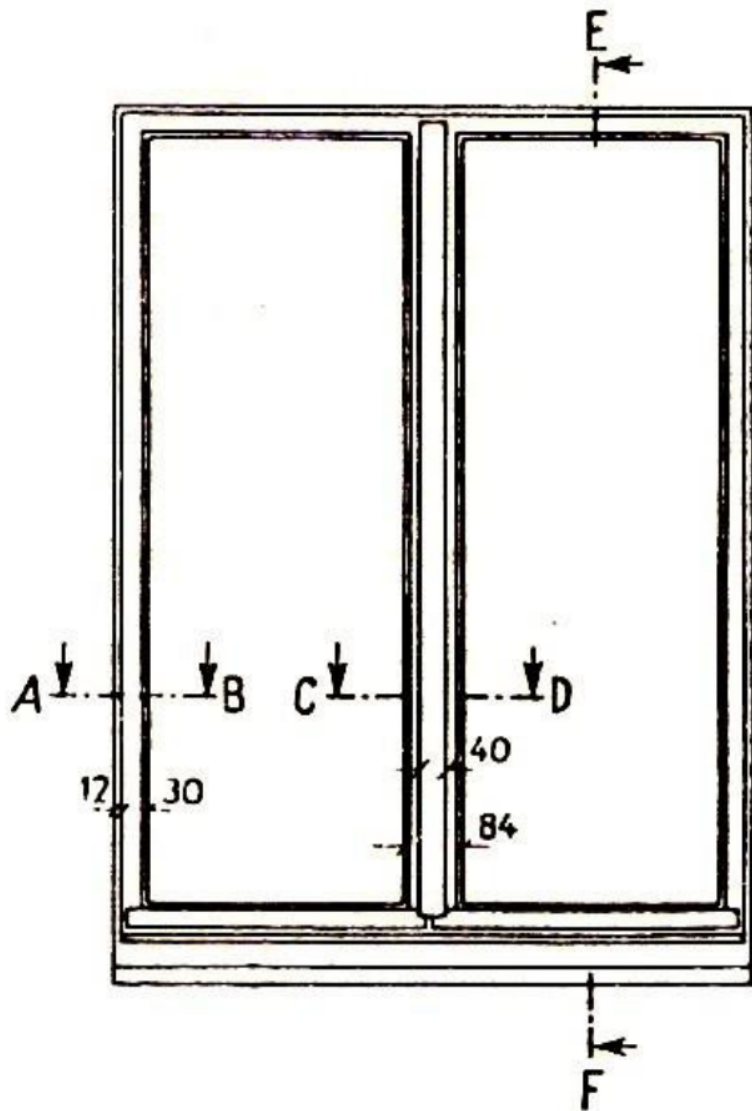
Gambar 2.7 Kusen Pintu Gedongan

Sumber <https://id.scribd.com/document/510571135/5-Modul-Pintu-Jendela-Bahan-Ajar>



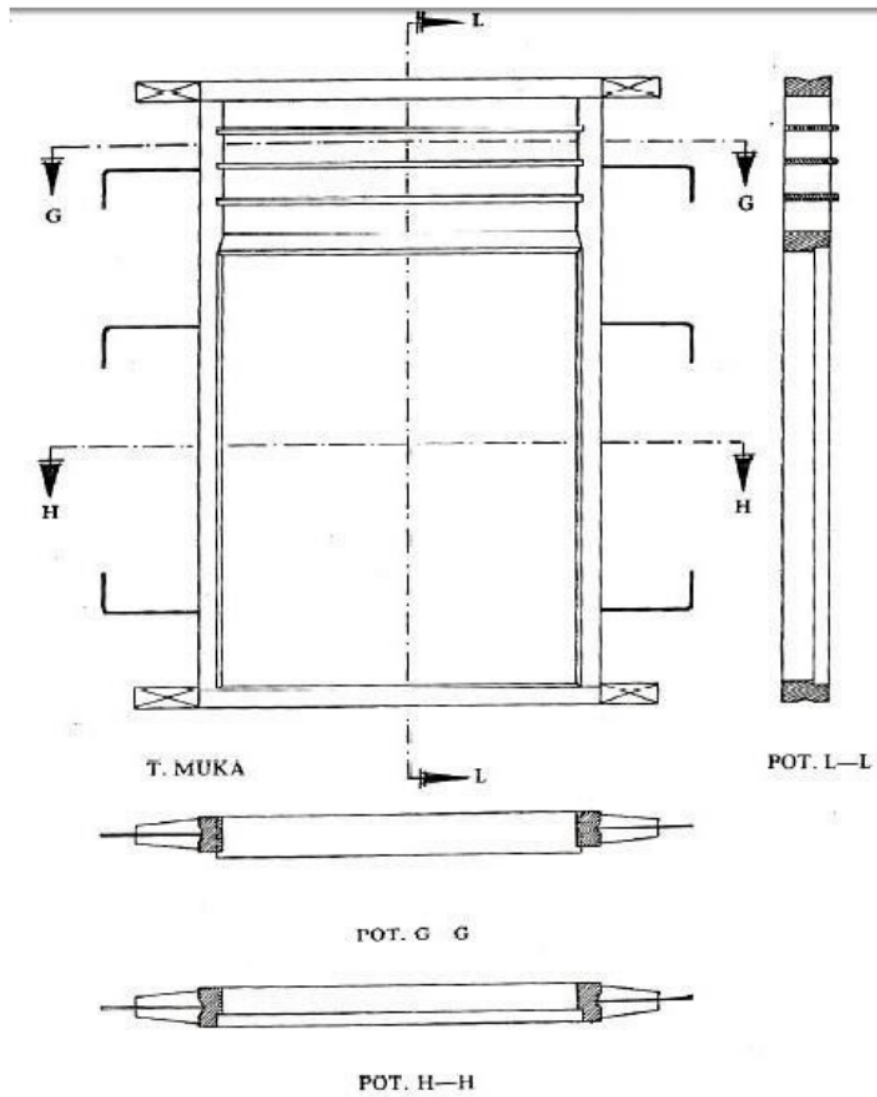
Gambar 2.8 Kusen Jendela Tunggal

Sumber <https://id.scribd.com/document/510571135/5-Modul-Pintu-Jendela-Bahan-Ajar>



Gambar 2.8 Kusen Jendela Tunggal

Sumber <https://id.scribd.com/document/510571135/5-Modul-Pintu-Jendela-Bahan-Ajar>



Gambar 2. 10 Kusen Jendela Tunggal

Sumber <https://id.scribd.com/document/510571135/5-Modul-Pintu-Jendela-Bahan-Ajar>

2.2 Hasil Riset yang Relevan

2.2.1 Anggani Asmania Siregar

Anggani Asmania Siregar “ Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guid Inquiry*) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pembelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pembelajaran ipa. Pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa untuk mempelajari prinsip dan konsep IPA sehingga konsep yang didapat berdasarkan kegiatan dan pengalaman belajar tersebut selalu diinginkan siswa dalam waktu yang lama, dan hasil pre-test siswa sebelum menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided Inquiry*) diperoleh rata-rata 50,94 dan standar deviasi 13,35. Adapun rata-rata post test siswa yang menggunakan model pembelajar inkuiri terbimbing (*guided inkuiri*) yaitu sebesar 78,28 dan standar deviasi 5,69. Pembelajaran menggunakan model inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) memiliki hasil yang lebih baik. Dari penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pembelajaran IPA dengan menggunakan model Inkuiri terbimbing (*guided inquiry*). Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan uji diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1,69 ($n= 20$) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

2.2.2 Putoro Dongoran

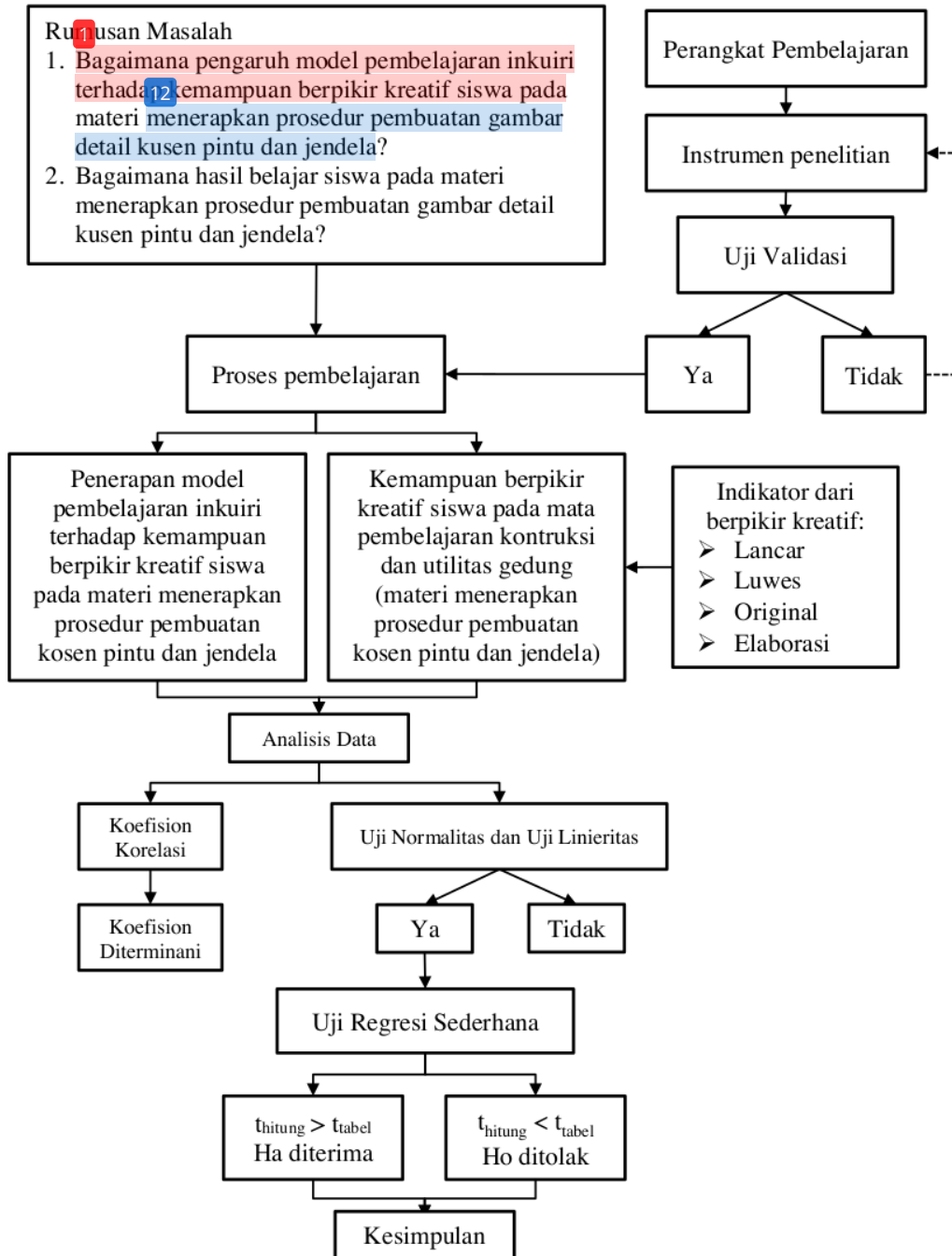
Putoro Dongoran “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif di SMA Negeri 1 Portibi”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif di SMA Negeri 1 Portobi. Jenis Penelitian adalah deskriptif kualitatif dimana anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Hasil dari observasi diperoleh indikator antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran diperoleh hasil sebesar 98 (78,4%) dikategorikan

baik. Indikator interaksi peserta didik dengan guru diperoleh hasil sebesar 91 (72,8%) dikategorikan baik.

2.2.3 Iram Idrisah

Irma Idrisah “Pengaruh Model Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Penelitian ini di laksanakan untuk mengetahui pengaruh model inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eskperimen dengan desain penelitian *non-equrvalent control grup design*. Intrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif dan nontes berupa observasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelompok ekspereimen sebesar 73,35 dan kelompok kontrol sebesar 58,15. Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 4,64 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,68 dengan tarif signifikan 5%, maka hipotesis alternatif (H_2) hal ini menunjukkan bahwa terhapat pengaruh yang signifikan model inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa

2.3 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela dikelas XII DPIB SMK Negeri 1 lotu

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela dikelas XII DPIB SMK Negeri 1 lotu

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah rangkaian kegiatan untuk mencari kebenaran, dimulai dengan ¹⁴ pemikiran yang membentuk rumusan masalah dan menimbulkan hipotesis awal. Dengan bantuan persepsi, penelitian dapat diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan kesimpulan. Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data yang bertujuan untuk mendeskripsikan, membuktikan, mengembangkan, dan menemukan pengetahuan serta teori guna memahami, menyelesaikan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan alat untuk olah data menggunakan statistik; oleh karena itu, data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berupa angka. Menurut Karimuddin et al. (2021), penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang dilakukan secara sistematis untuk mempelajari bagian-bagian dari suatu fenomena serta hubungan sebab akibat. Penelitian ini didefinisikan sebagai sebuah investigasi terstruktur terhadap fenomena dengan cara mengumpulkan data yang dapat diukur, yang kemudian dianalisis menggunakan metode statistik, matematika, atau komputasi.

Pendekatan deskriptif dalam penelitian kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan karakteristik suatu populasi atau fenomena secara mendetail. Penelitian deskriptif kuantitatif melibatkan pengumpulan data yang dapat dijumlahkan dan dianalisis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai aspek tertentu dari populasi yang diteliti, tanpa mencari hubungan sebab akibat.

3.2 ¹⁴ Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah elemen yang telah dipilih oleh seorang peneliti untuk diteliti agar mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan,

yaitu hasil akhir dari penelitian tersebut. Variabel merupakan elemen kunci dalam penelitian karena itu, penelitian tidak dapat dilakukan tanpa variabel yang menjadi fokusnya. Kehadiran variabel ini merupakan inti dari penelitian, yang tentunya didasari oleh landasan teoritis dan dijelaskan melalui hipotesis penelitian. Ali (2015) menggambarkan variabel sebagai fokus utama dalam penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan: variabel bebas dan variabel terikat.

3.2.1 Variabel bebas (X)

Variabel bebas/*independent variables* merupakan variabel yang nilainya mempengaruhi perubahan variabel terikat (variabel terikat), jenis variabel ini dapat dimanipulasi (Karimuddin dkk, 2021). Pada pemilihan ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran inkuiri.

3.2.2 Variabel terikat (Y)

Variabel terikat/*dependen variables* merupakan variabel yang nilainya dipengaruhi atau tergantung pada nilai variabel bebas. (Karimuddin dkk, 2021). Pada pemilihan ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan berpikir kreatif.

3.3 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Lotu Jl. Desa Hilidundra, kecamatan lotu, kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara.

3.3.2 Jadwal Penelitian

Peneliti menyusun jadwal dan menargetkan beberapa waktu yang digunakan dalam melakukan penelitian. Maka, peneliti akan melakukan penelitian pada bulan juni sampai pada bulan juli.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan kumpulan umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Berdasarkan definisi tersebut maka populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII DPIB SMK Negeri 1 Lotu Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 21 orang.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik populasi. Dikarnakan jumlah populasi sedikit maka dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah seluruh dari banyak populasi. Menurut Sugiyono (2019), penggunaan sampel total atau sensus dalam penelitian sangat berguna ketika populasi yang diteliti berjumlah kecil. Dalam metode ini, seluruh anggota populasi diikutsertakan dalam studi, yang memastikan bahwa hasil penelitian lebih akurat dan tidak dipengaruhi oleh kesalahan sampling.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian antara lain.

3.5.1 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah alat atau metode yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan yang telah diperoleh oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Tes ini biasanya disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dan bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Peneliti menggunakan tes soal yaitu esai sebanyak 5 soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi tes dan

sebelum instrumen digunakan maka akan dilakukan pengujian antara lain, uji validasi, uji reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

3.5.2 Angket

Angket adalah alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan informasi dari responden melalui serangkaian pertanyaan tertulis. Angket dapat berupa pertanyaan terbuka, di mana responden memberikan jawaban dengan kata-kata mereka sendiri, atau pertanyaan tertutup, di mana responden memilih jawaban dari beberapa opsi yang telah disediakan. Penggunaan angket memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan efisien dari sejumlah besar orang dalam waktu yang relatif singkat.

Angket digunakan untuk mengevaluasi model pembelajaran inkuiri yang telah diterapkan dikelas.

3.6 Uji Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Validasi

Menurut Widodo et al., (2023) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalitan dan kesahihan suatu instrument. Pengujian validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi.

Dalam penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi merupakan bahan yang diuji relevan dengan kemampuan, pengetahuan, pelajaran, pengalaman atau latar belakang yang diuji. Validitas isi diperoleh dengan memilih item – item yang representative dari keseluruhan bahan yang berkenaan dengan hal yang kita selidiki.

Menurut Arief & Cut Eva (2019) Untuk melihat apakah butir tes yang dicari tersebut valid atau invalid, maka hasil yang diperoleh tersebut dibandingkan dengan nilai kritik korelasi. ¹⁹ butir pertanyaan pada instrumen penelitian dikatakan valid, jika setelah diuji menggunakan statistik nilai r hitungnya (*pearson correlation*) lebih besar dari r tabel, sedangkan jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel maka butir pertanyaan tersebut tidak valid atau

gugur. Adapun besarnya nilai r tabel dapat dicari berdasarkan jumlah sampel dan taraf signifikansinya.

Untuk menguji validasi instrumen peneliti menggunakan bantuan komputer program *SPSS 17.0 For Windows*. Menurut Sukestiyarno (2020) Langkah-langkah menguji validitas soal menggunakan *SPSS*, yaitu masukkan data ke *SPSS*, klik *analyze*, klik *corelatte*, klik *bivariate*, pindahkan butir soal ke variabel, beri centang pada opsi *pearson*, dan klik *ok*. dimana untuk mendapatkan nilai valid atau tidak validnya suatu item menggunakan 2 cara:

- a. Membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel
 1. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal dinyatakan valid.
 2. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.
- b. Membandingkan nilai sig. (2-tailed) dengan probabilitas 0,05
 1. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ dan *Pearson Correlation* bernilai positif, maka item soal tersebut valid.
 2. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ dan *Pearson Correlation* bernilai negatif, maka item soal tersebut tidak valid.
 3. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka item soal tersebut tidak valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut Widodo et al., (2023) reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Sesuatu tes dikatakan reliable ketika setelah beberapa kali pengujian menunjukkan hasil yang relatif sama. Teknik pengujian reabilitas yang digunakan adalah *Cronbach's Alpha* dengan bantuan komputer program *SPSS 17.0 For Windows*

Menurut Sukestiyarno (2020) Langkah-langkah menguji reliabilitas soal menggunakan *SPSS*, yaitu masukkan data ke *SPSS*, klik *analyze*, klik *scale*, klik *reliability analysis*, pindahkan butir soal ke variabel, klik *statistic*, beri centang pada *scale if item delete*, klik *continue*, dan klik *ok*.

Menurut Wiratna Sujarweni, (2014) menjelaskan bahwa uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item soal. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten
- b. Sementara, jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

3.6.3 Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran dilaksanakan untuk mengukur tingkat kesukaran soal. Uji tingkat kesukaran menggunakan bantuan komputer program *SPSS 17.0 For Windows*. Langkah-langkah menguji tingkat kesukaran menggunakan *SPSS* yaitu klik *analyze*, klik *descriptive statistics*, klik *frequencies*, pindahkan butir soal ke variabel, klik *statistics*, beri centang pada opsi mean, klik *continue*, dan klik *ok*. Setelah muncul hasil tingkat kesukaran dapat diketahui tingkat kesukaran soal. Dasar pengambilan keputusan untuk hasil uji tingkat kesukaran menurut Permata, (2021) yaitu:

- a. 0,00 menunjukkan butir soal sangat sukar
- b. $0,00 < 0,30$ menunjukkan butir soal sukar
- c. $0,31 < 0,70$ menunjukkan butir soal sedang
- d. $0,71 < 0,99$ menunjukkan butir soal mudah
- e. 1,00 menunjukkan butir soal sangat mudah

3.6.4 Daya Pembeda

Analisis daya pembeda mengkaji butir butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lemah prestasinya (Yadnyawati, 2019). Uji daya pembeda menggunakan bantuan komputer program *SPSS 17.0 For Windows*. Daya pembeda dapat diketahui setelah melakukan uji reliabilitas yang terdapat

pada kolom *corrected item – total correlatrion*. Jika hasil *corrected item – total correlatrion* setelah hasil *mean* di bagi dengan skor *maksimum* 8 kurang dari 0,3 maka soal tidak bisa digunakan dalam penelitian (Sukestiyarno,2020).

Klasifikasi daya pembeda :

- a. 0,00 - 0,20 : jelek (*poor*)
- b. 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)
- c. 0,41 – 0,70 : baik (*good*)
- d. 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)
- e. Negatif, semuanya tidak wajib, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian antara lain:

3.6.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku individu atau kelompok dalam situasi alamiah mereka

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti secara langsung turun ke lapangan untuk mengamati aktivitas yang sedang diteliti. Peneliti dapat menggambarkan masalah yang terjadi dan mengaitkannya dengan teknik pengumpulan data lainnya seperti kuesioner atau wawancara. Hasil yang diperoleh kemudian dihubungkan dengan teori yang ada.

3.6.2 Angket (Kuesioner)

Menurut Sekaran (2017), angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang telah disusun sebelumnya, di mana responden akan mencatat jawaban mereka, biasanya dalam pilihan yang sudah didefinisikan dengan jelas. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa

yang menjadi subjek penelitian mengenai proses pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri.

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018) Teknik menganalisis data merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil/jawaban dari masalah yang terdapat pada penelitian dan untuk melakukan pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara kuantitatif yang akan di olah dengan cara statistik dan berbentuk tes soal. Oleh sebab itu, peneliti akan menggunakan langkah sebagai berikut:

3.8.1 Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi secara normal atau tidak, untuk menguji normalitas peneliti menggunakan program *SPSS 17.0 For Windows*. Langkah-langkah yang digunakan dalam uji normalitas menggunakan *SPSS* yaitu masukkan data ke aplikasi *SPSS*, klik *analyze*, klik *descriptive statistics*, klik *explore*, klik *plots*, beri centang pada *normality plots with tests*, klik *continue*, dan klik *ok*. Kriteria dalam menguji normalitas, apabila nilai signifikansi *kolmogorov-smirnov* > 0,05 maka dapat dipastikan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal (Sukestiyarno,2020).

b. Uji Linearitas

Secara umum uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Untuk menguji linieritas peneliti menggunakan program *SPSS 17.0 For Windows*. Langkah-langkah yang di gunakan untuk uji linearitas dengan menggunakan program *SPSS* yaitu dengan masukan data ke aplikasi *SPSS*, klik *analyze*, klik *compare means*, pilih *means*, masukan data di kotak *dependent list* dan *independent list*, selanjutnya

klik *options*, klik *test of linierity*, klik *continue*, dan klik *ok*. Dalam hal ini kita cukup memperhatikan pada tabel output “ANOVA Table”

Dalam pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Membandingkan nilai *Signifikansi (Sig)*. Dengan 0,05
 - a) Jika nilai *Deviation From Linarity Sig.* > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.
 - b) Jika nilai *Deviation From Linarity Sig.* < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.
2. Membandingkan nilai f_{hitung} dengan f_{tabel}
 - a) Jika nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.
 - b) Jika nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.

3.8.2 Koefisien Korelasi

Korelasi adalah ukuran statistic yang menggambarkan seberapa kuat hubungan antara dua variabel. Untuk mendapatkan nilai koefisien korelasi Dalam penelitian ini peneliti menggunakan program *SPSS 17.0 For Windows*. Langkah-langkah yang di gunakan untuk umendapatkan uji koefisien korelasi dengan menggunakan program *SPSS* yaitu dengan masukan data ke aplikasi *SPSS*, klik *analyze*, klik *correlate*, klik *bivariate*, masukan data dalam kota *variables*, klik *pearson*, klik *two tailed*, centang *flag significant correlations*, klik *ok*.

Terdapat tiga cara yang dapat digunakan sebagai pedoman dasar dalam mengambil keputusan yaitu:

- a. Berdasarkan nilai *signifikansi Sig. (2-tailed)*: jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka terdapat hubungan korelasi antar variabel, sebaliknya *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka tidak terdapat hubungan korelasi.
- b. Berdasarkan nilai r_{hitung} (pearson correlations): jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka ada hubungan korelasi antar variabel, sebaliknya jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak terdapat hubungan korelasi.
- c. Berdasarkan tanda bintang(*) yang diberikan SPSS: jika terdapat tanda bintang (*) atau (**) pada nilai *pearson correlation* maka variabel di analisis terdapat hubungan korelasi, sebaliknya jika tidak terdapat bintang pada nilai *person correlation* maka tidak terdapat hubungan antar variabel (catatan: tanda bintang (*) menunjukkan korelasi pada signifikansi 1% atau 0,01. Sedangkan tanda bintang (**) menunjukkan korelasi signifikansi 5% atau 0,05.)

3.8.3 Koefisien Diterminani

Untuk mengetahui besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), maka akan dilakukan uji koefisien determinasi. ¹⁷ Dalam penelitian ini untuk menguji koefisien determinasi peneliti menggunakan program *SPSS 17.0 For Windows*. Koefisien diterminasi dapat diketahui saat uji regresi linear sederhana yaitu pada tabel “*Model Summary*” yaitu pada bagian *R Square*. Nilai R Square berasal dari pengkuadratan nilai koefisien determinasi.

3.8.4 Analisis Regresi Linear Sederhana

¹⁴ Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana merupakan analisis yang terdiri hanya dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat (Sahir, 2022) Teknik analisis regresi sederhana dipilih dalam penelitian karena teknik analisis regresi sederhana dapat menyimpulkan secara langsung mengenai satu variabel dependen (Y) dan satu varibael independen (X). Dalam

penelitian ini untuk menguji analisis regresi linear sederhana peneliti menggunakan program *SPSS 17.0 For Windows*. Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji analisis regresi linear sederhana menggunakan *SPSS* yaitu, buka aplikasi *SPSS*, masukan data, klik, *analyze*, klik *regression*, klik *linear*, masukan data ke kotak *independent* dan *dependent*, klik *method*: pilih *enter*, klik *ok*.

Signifikansi Koefisien (p-Value): Pada tabel Coefficients, perhatikan nilai p-value yang terkait dengan koefisien regresi (B). Jika p-value < 0,05 (atau tingkat signifikansi yang Anda tetapkan), maka hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y) dianggap signifikan secara statistik.

- a. Jika p-value < 0,05: Ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol, yang berarti terdapat hubungan signifikan antara variabel independen dan dependen.
- b. Jika p-value \geq 0,05: Tidak ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol, yang berarti tidak terdapat hubungan signifikan antara variabel independen dan dependen.

3.8.5 Uji Hipotesis

Menurut Sugyono dalam Sahir, (2022) hipotesis adalah dugaan sementara untuk mengetahui kebenaran maka diperlukan pengujian terhadap hipotesis yang ada, hipotesis terdiri dari hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan Program *SPSS 17.0 For Windows*, setelah melakukan uji regresi linear sederhana terdapat tabel coefficients, dimana dalam tabel tersebut kita bisa melihat berapa nilai t_{tabel} dan untuk mengetahui nilai t_{hitung}

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka dilakukan uji statistic.

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 akan ditolak sedangkan H_a akan diterima
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a akan ditolak sedangkan H_0 akan diterima

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian

4.1.1 Deskripsi Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lotu di kelas XII DPIB Tahun ajaran 2024/2025. SMK Negeri 1 Lotu berlokasi di Jln. Desa Hilidundra, Kecamatan Lotu, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara.

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran inkuri di kelas XII DPIB, setelah model di terapkan maka di uji kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan tes soal. Sebelum menjelaskan hasil penelitian pada sub pembahasan, peneliti akan menguraikan proses pengujian data penelitian secara terperinci dari awal sampai akhir penelitian.

a. Analisis Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji coba data instrumen yang akan digunakan, dan divalidasi oleh 3 ahli di SMK Negeri 1 Lotu. Peneliti mengkonsultasikan data instrumen agar mengetahui apakah layak di pakai untuk penelitian. Dari hasil uji validasi ahli yang telah dilaksanakan maka diperoleh skala nilai= 4 valid, sehingga dapat dipakai tanpa perlu revisi. Ada pun juga uji coba instrumen pada penelitian menggunakan soal tes bentuk uraian dengan jumlah 5 soal. Uji coba item soal dilakukan di SMK Negeri 1 Situlu Ori yang berlokasi di jl. Gunungsitoli-Lotu Km.26 Kec. Situlu Ori, Kab. Nias Utara. Di kelas XI-DPIB yang berjumlah 11 orang siswa. Uji coba item soal ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal yang di gunakan valid dan reliabel. Dalam penelitian ini uji coba instrumen yang di gunakan adalah validasi, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

1. Uji Validasi

Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi dengan 5 item pertanyaan dengan menggunakan *SPSS 17.0 For Windows* adalah sebagai berikut:

Correlations

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SKOR_TOTAL
SOAL1	<i>Pearson Correlation</i>	1	.621*	.684*	.687*	.599	.845**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.041	.020	.020	.052	.001
	<i>N</i>	11	11	11	11	11	11
SOAL2	<i>Pearson Correlation</i>	.621*	1	.776**	.591	.507	.817**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.041		.005	.055	.111	.002
	<i>N</i>	11	11	11	11	11	11
SOAL3	<i>Pearson Correlation</i>	.684*	.776**	1	.512	.536	.822**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.020	.005		.107	.089	.002
	<i>N</i>	11	11	11	11	11	11
SOAL4	<i>Pearson Correlation</i>	.687*	.591	.512	1	.636*	.838**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.020	.055	.107		.036	.001
	<i>N</i>	11	11	11	11	11	11
SOAL5	<i>Pearson Correlation</i>	.599	.507	.536	.636*	1	.825**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.052	.111	.089	.036		.002
	<i>N</i>	11	11	11	11	11	11
SKOR_TOTAL	<i>Pearson Correlation</i>	.845**	.817**	.822**	.838**	.825**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001	.002	.002	.001	.002	
	<i>N</i>	11	11	11	11	11	11

Sumber: hasil pengelolaan data *SPSS 17.0 For Windows*

Tabel 4.1 Hasil perhitungan validasi menggunakan SPSS

Untuk mengetahui valid tidaknya sebuah item maka cara yang digunakan adalah dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} , dengan taraf signifikan adalah 5%, yang dimana pada tabel *SPSS* di atas r_{hitung} adalah Pearson Correlation dan r_{tabel} adalah 0,602. Adapun hasil validasi dari tes soal di atas ditampilkan pada tabel berikut:

Item soal	R hitung	R tabel	Interpretasi	Kriteria
1	0.845	0.602	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0.817	0.602	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0.822	0.602	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

4	0.838	0.602	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0.825	0.602	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Tabel 4.2 Kriteria validasi item soal

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesesuaian instrumen pengukuran yang digunakan peneliti agar instrumen pengukuran yang digunakan reliabel. Untuk menguji reliabilitas pengujian menggunakan SPSS 17.0 For Windows dengan metode Cronbach's Alpha, jika hasil Cronbach's Alpha > dari 0,60 maka data yang diuji memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Untuk uji reliabilitas item soal ditampilkan di tabel berikut:

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.873	5

Tabel 4.3 Hasil perhitungan uji reliabilitas

Hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh adalah 0,911 > 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item soal yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

3. Uji tingkat kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui soal-soal tes hasil belajar yang di uji termasuk dalam kategori mudah sedang ataupun sukar. Untuk menguji tingkat kesukaran pengujian menggunakan SPSS 17.0 For Windows dan dapat dilihat pada tabel berikut:

	SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5
<i>N Valid</i>	11	11	11	11	11
<i>Missing</i>	0	0	0	0	0

Mean	15.00	15.45	14.55	12.27	12.73
Maximum	20	20	20	20	20

Sumber: hasil pengelolaan data SPSS 17.0 For Windows

Tabel 4.4 Hasil perhitungan uji reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan oleh peneliti menggunakan SPSS didapatkan nilai mean dan nilai maximum item soal, yang kemudian diolah dengan cara nilai mean dibagi dengan nilai maximum untuk mendapat nilai tingkat kesukaran soal sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

Item Soal	Mean / Maximum	Jumlah	Kriteria
X1	15.00 / 20	0.75	Mudah
X2	15.45 / 20	0.77	Mudah
X3	14.55 / 20	0.73	Mudah
X4	12.27 / 20	0.61	Sedang
X5	12.73 / 20	0.64	Sedang

Tabel 4.5 Hasil perhitungan tingkat kesukaran

4. Daya Pembeda

Setelah dilakukan uji tingkat kesukaran selanjutnya dilakukan uji daya pembeda. Uji daya pembeda dilakukan untuk menilai seberapa jauh item soal dalam membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah. Untuk menguji daya pembeda peneliti menggunakan SPSS 17.0 For Windows dapat dilihat pada tabel berikut.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	55.00	305.000	.776	.839
SOAL2	54.55	302.273	.730	.844

SOAL3	55.45	287.273	.722	.842
SOAL4	57.73	261.818	.720	.843
SOAL5	57.27	246.818	.671	.867

Sumber: hasil pengelolaan data SPSS 17.0 For Windows

Tabel 4.6 Hasil perhitungan daya pembeda

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 17.0 For Windows diatas maka didapatkan naiali daya pembeda item soal yang kemudian di bandingkan dengan nilai kriteria daya pembeda sebagai berikut:

Item soal	Nilai Daya Pembeda	Kriteria
X1	0.77	Baik sekali
X2	0.73	Baik sekali
X3	0.72	Baik sekali
X4	0.72	Baik sekali
X5	0.67	Baik

Tabel 4.7 Kriteria daya pembeda

4.1.3 Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal, uji normalitas menggunakan SPSS 17.0 For Windows dengan uji shapiro wilk pada nilai signifikansinya adalah 5% dengan hasil uji normalitasnya sebagai berikut

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model Pembelajaran Inkuiri (X)	.141	21	.200 [*]	.939	21	.211
Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)	.226	21	.007	.918	21	.080

Sumber: hasil pengelolaan data SPSS 17.0 For Windows

Tabel 4.8 Hasil perhitungan normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan *SPSS 17.0 For Windows* uji normalitas menggunakan uji shapiro wilk mendapatkan nilai sig (x) sebesar 0,21 dan sig (y) sebesar 0,08. Berdasarkan asumsi jika nilai signifikansi > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Dari hasil di atas dapat diartikan bahwa nilai sig (x) dan sig (y) sama-sama lebih besar (>) dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang searah. Maka dalam menghitung nilai linieritas peneliti menggunakan *SPSS 17.0 For Windows* sebagai berikut:

ANOVA Table

			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Kemampuan Berpikir Kreatif *	<i>Between</i>	<i>(Combined)</i>	1207.452	8	150.932	1.613	.219
Model Pembelajaran Inkuiri	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>	948.497	1	948.497	10.137	.008
		<i>Deviation from Linearity</i>	258.955	7	36.994	.395	.887
	<i>Within Groups</i>		1122.833	12	93.569		
	<i>Total</i>		2330.286	20			

Sumber: hasil pengelolaan data *SPSS 17.0 For Windows*

Tabel 4.9 Hasil perhitungan linieritas

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *SPSS 17.0 For Windows* maka didapatkan nilai linieritas sebesar sig 0,008, berdasarkan asumsi apa bila nilai signifikan < 0,05 maka terdapat hubungan antara variabel bebas dan terikat dikatakan linear, Sebaliknya, apa bila nilai signifikan > 0,05, maka hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak linear. Dari hasil di atas

dapat diartikan bahwa nilai sig 0,008 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas dan variabel terikat linier.

c. Uji Koefisien Korelasi

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) untuk menghitung nilai korelasi peneliti menggunakan SPSS 17.0 For Windows sebagai berikut:

		Model Pembelajaran Inkuiri	Kemampuan Berpikir Kreatif
Model Pembelajaran Inkuiri	<i>Pearson Correlation</i>	1	.638**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.002
	<i>N</i>	21	21
Kemampuan Berpikir Kreatif	<i>Pearson Correlation</i>	.638**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.002	
	<i>N</i>	21	21

Sumber: hasil pengelolaan data SPSS 17.0 For Windows

Tabel 4.10 Hasil perhitungan koefisien korelasi

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi yang telah dilakukan peneliti menggunakan SPSS 17.0 For Windows, maka didapatkan nilai korelasi kedua variabel sebesar sig 0,002, berdasarkan asumsi jika nilai signifikan > 0,05 maka tidak ada pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) sehingga Ho diterima dan Ha ditolak, namun jika nilai signifikan < 0,05 maka terdapat pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan membandingkan nilai yang telah di dapat maka dapat bahwa sig 0,002 < 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

d. Uji Koefisien Diterminasi

Setelah di lakukan uji koefisien korelasi selanjutnya dilakukan uji koefisien diterminasi, koefisien diterminasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) untuk

menghitung nilai korelasi peneliti menggunakan *SPSS 17.0 For Windows* sebagai berikut:

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.638 ^a	.407	.376	8.528

Sumber: hasil pengelolaan data *SPSS 17.0 For Windows*

Tabel 4.11 Hasil perhitungan uji koefisien diterminasi

Berdasarkan hasil perhitungan determinasi yang telah dilakukan peneliti menggunakan *SPSS 17.0 For Windows*, maka didapatkan nilai variabel (X) terhadap variabel (Y) sebesar $R = 0,638$ untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) dilakukan pengujian $R \times 100\%$, sehingga $0,638 \times 100\% = 63,8\%$. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 63,8%.

e. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui dan menyimpulkan hubungan secara langsung antara variabel (X) terhadap variabel (Y), maka untuk melakukan uji regresi linier sederhana peneliti menggunakan *SPSS 17.0 For Windows* sebagai berikut :

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	948.497	1	948.497	13.042	.002 ^a
Residual	1381.788	19	72.726		
Total	2330.286	20			

Sumber: hasil pengelolaan data *SPSS 17.0 For Windows*

Tabel 4.12 Hasil perhitungan uji regresi linier sederhana

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan peneliti menggunakan *SPSS 17.0 For Windows* maka didapatkan nilai signifikan dari regresi sebesar 0.002 dengan asumsi membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0.05, jika nilai signifikan $< 0,05$

artinya variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y), jika nilai signifikan $> 0,05$ artinya variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y). maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan $0.002 < 0,05$ yang artinya variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y).

f. Uji Hipotesis

uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kebenaran dari dugaan sementara atau hipotesis awal yang dibuat berdasarkan studi pendahuluan, maka untuk uji hipotesis peneliti menggunakan SPSS 17.0 For Windows sebagai berikut :

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7.625	19.654		.388	.702
Model Pembelajaran Inkuiri	.897	.224	.638	3.611	.002

Sumber: hasil pengelolaan data SPSS 17.0 For Windows

Tabel 4.13 Hasil perhitungan uji hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan peneliti menggunakan SPSS 17.0 For Windows, maka didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 3,611 dan untuk mencari nilai t_{tabel} yaitu dengan cara jumlah responden dikurangi dengan variabel independent ialah $(21-1=20)=2,085$, sehingga dapat diketahui $t_{hitung} 3,611 > t_{tabel} 2,085$, atau dapat dilihat dari nilai sig $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

4.2 Pembahasan temuan penelitian

4.2.1 Jawaban atas permasalahan pokok penelitian

Dari penelitian yang telah saya lakukan, terbukti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif

siswa. Model pembelajaran inkuiri berfokus pada pengembangan kemampuan siswa dalam menemukan, menyelidiki, dan memecahkan masalah secara mandiri. ¹³ Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menghasilkan ide dan gagasan yang baru serta kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan data hasil penelitian, peneliti merumuskan jawaban dari permasalahan pokok penelitian sebagai berikut:

- a. Dari pengujian hipotesis ditemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas XII DPIB di SMK Negeri 1 Lotu pada materi menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela.
- b. Penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas XII DPIB di SMK Negeri 1 Lotu pada materi ¹² menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela memiliki kontribusi sebesar 63,8%.

4.2.2 Analisis dan interpretasi temuan penelitian

Dari hasil penelitian peneliti mendapatkan beberapa temuan antaran lain:

- a. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji coba data instrumen yang digunakan, yang divalidasi oleh 3 ahli, serta uji coba item soal di SMK Negeri 1 Sitolu Ori. Berdasarkan hasil uji coba data instrumen, peneliti mendapatkan nilai skala 4 (valid), sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Untuk uji coba item soal yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sitolu Ori, peneliti menguji 5 item soal dan semuanya dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.
- b. Setelah melaksanakan uji coba peneliti melaksanakan penelitian di SMK Negeri 1 Lotu di kelas XII DPIB pada mata pembelajaran konstruksi dan utilitas gedung khususnya pada materi ¹² menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela.
- c. Selanjutnya adalah pengolahan data;

1. Uji normalitas yang digunakan diketahui nilai $\text{sig}(x)$ 0,21 dan $\text{sig}(y)$ 0,08 $>$ 0,05, maka disimpulkan data yang digunakan berdistribusi normal.
 2. Uji linieritas yang digunakan diketahui nilai sig 0,0008 $<$ 0,005, sehingga disimpulkan bahwa variabel bebas dan variabel terikat linier.
 3. Uji koefisien korelasi, diketahui sig 0,002 $<$ 0,05, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y).
 4. Uji koefisien determinasi, diketahui model pembelajaran inkuiri memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 63,8%.
 5. Uji regresi linier sederhana, diketahui sig 0,002 $<$ 0,05 yang artinya variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y)
- d. Dari hasil uji t yang digunakan untuk menentukan hipotesis dari penelitian diperoleh nilai thitung 3,611 $>$ ttabel 2,085, maka disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif.

4.2.3 Keterbatasan Temuan Penelitian

Pada temuan penelitian yang telah didapatkan, adapun beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan yaitu:

- a. Peserta didik belum terbiasa dengan model pembelajaran inkuiri sehingga peneliti harus memberikan perhatian lebih untuk mengondisikan keadaan didalam kelas agar tetap kondusif.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas XII-DPIB SMK Negeri 1 Lotu tahun pelajaran 2024/2025.
- c. Ada kemungkinan siswa kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran serta dalam mengerjakan tes soal yang diberikan oleh peneliti.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, dan interpretasi data yang telah diuraikan pada Bab IV, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela sebesar 63,8%
- b. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh thitung $3,611 > t_{tabel} 2,085$, Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a sehingga hipotesis berbunyi “Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela dikelas XII DPIB SMK Negeri 1 lotu” dan di terima pada taraf kepercayaan 0,05.

5.1. Saran

Berdasarkan beberapa temuan penelitian diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu :

- 5.2.1. Hendaknya guru Kontruksi dan Utilitas Gedung, jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan menggunakan model pembelajaran Inkuiri dalam pembelajaran khususnya pada materi Menerapkan Prosedur Pembuatan Kusen Pintu dan Jendela.
- 5.2.2. Hendaknya guru menerapkan berbagai model pembelajaran secara bervariasi sehingga dapat mengetahui model pembelajaran yang tepat untuk dapat digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran.
- 5.2.3. Hendaknya penelitian ini dilanjutkan dengan metode pembelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, 2021. *ILMU PENDIDIKAN*. Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fadly (2022). *Model-Model pembelajaran untuk implementasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Bening Pustaka
- Fauziyah Nur, 2018. *Analisis Data Menggunakan Uji Korelasi dan Uji Regresi Linear di Bidang Kesehatan Masyarakat dan Klinis*. Bandung: Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung
- Firstyara Prihenindya, A. (2019). *Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran think pair share pada materi aritmatika sosial* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Fiska, F. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS LIMA MADRASAH IBTIDAIYAH HAYATUL ISLAMIYAH DEPOK* (Doctoral dissertation, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta).
- Hasmyati, Suwardi, et al. *Effective Learning Models In Physical Education Teaching*. (Yogyakarta : Grup Penerbitan CV Utama, 2018), h.12
- Idrisah, I. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*.
- Istiningsih, A., Mawardi, M., & Permata, H. K. I. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran mind mapping. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 11(1), 1-16.
- Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah, A. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF* (N. Saputra (ed.)). Muhammad Zaini.
- Karimuddin dkk, 2021. *METODELOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Luthfiyah & Eulis, 2015. *STRATEGI BELAJAR BERPIKIR KREATIF*. Yogyakarta: Ombak.

- M Yusril, M. Y. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Masykur, R. (2019). *Teori Dan Telaah Pengembangan Kurikulum*. Bandar Lampung: AURA, 15.
- Nilakusmawati & Asfi. 2012. Kajian Beberapa Model Pembelajaran.
- Nurul Pebri, A. *PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POP-UP BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN 07 BENGKULU TENGAH* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widana, I. W., & Septiari, K. L. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis Pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*, 7(1), 209–220. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i1.3031>
- Widodo dkk, 2018. *MODEL PEMBELAJARAN ALLR Active Based – Lesson Learn – Reflection Untuk Penguatan Sikap Toleransi dan Keadilan Sosial*. Surabaya: Unesa University Press
- Widodo, Ladyani, & Asrianto. (2023). *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN* (pertama). T CV SCIENCE TECHNO DIRECT PERUM KORPRI.
- Wilda, dkk, 2022. *PEMIKIRAN KRITIS DAN KREATIF*. Kota Bandung -Jawa Barat: Media Sains Indonesia.
- Zainuri Ahmad, 2023. *MANAJEMEN KURIKULUM MERDEKA*. Bengkulu: Penerbit Buku Literasiologi

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN KONTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsu.ac.id Internet	303 words — 3%
2	idoc.pub Internet	205 words — 2%
3	repository.umj.ac.id Internet	156 words — 2%
4	pdffox.com Internet	143 words — 1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet	119 words — 1%
6	pdfcoffee.com Internet	117 words — 1%
7	digilib.uinkhas.ac.id Internet	114 words — 1%
8	repository2.unw.ac.id Internet	111 words — 1%
9	jurnal.um-tapsel.ac.id Internet	104 words — 1%

10	digilib.unila.ac.id Internet	92 words — 1%
11	ejournal.stmb-multismart.ac.id Internet	88 words — 1%
12	ejournal.unesa.ac.id Internet	72 words — 1%
13	123dok.com Internet	71 words — 1%
14	fliphtml5.com Internet	71 words — 1%
15	id.scribd.com Internet	66 words — 1%
16	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet	64 words — 1%
17	docplayer.info Internet	61 words — 1%
18	jonedu.org Internet	56 words — 1%
19	eprints.uny.ac.id Internet	53 words — 1%
20	repository.uinjkt.ac.id Internet	51 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%
EXCLUDE MATCHES OFF