

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol 10 No 2 (2025): December (in progress)

DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11617 . Article type: (Magister Islamic Education)

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol 10 No 2 (2025): December (in progress)

DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11617 . Article type: (Magister Islamic Education)

Article information

Check this article update (crossmark)

Check this article impact (*)

Save this article to Mendeley

(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Inquiry Based Learning (IBL) and Project Based Learning (PjBL) Strategies in Encouraging Students' Creative Thinking

*Strategi Inquiry Based Learning (IBL) dan Project Based Learning
(PjBL) dalam Mendorong Berpikir Kreatif Siswa*

Fauziah Nur, fauziah0331234044@uinsu.ac.id, (1)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Afrahul Fadhila Daulai, afrahulfadhila@uinsu.ac.id, (0)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Sapri Sapri, sapri@uinsu.ac.id, (0)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

General Background: The quality of education plays a pivotal role in shaping productive individuals, yet traditional teacher-centered methods still dominate classroom practices. **Specific Background:** At SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan, instructional approaches in Islamic Education often rely on passive learning, hindering students' creative thinking development. **Knowledge Gap:** Previous studies have mostly examined Inquiry Based Learning (IBL) and Project Based Learning (PjBL) in isolation, with limited integration in religious subjects and minimal focus on private junior high school settings. **Aims:** This study aims to investigate the individual and combined effects of IBL and PjBL strategies on students' creative thinking abilities in the context of Islamic Cultural History learning. **Results:** Using a 2x2 factorial experimental design and ANOVA analysis, results show that both IBL and PjBL significantly enhance creative thinking skills, with PjBL showing a slightly higher average performance. A significant interaction effect was also found between teaching strategies and students' creativity levels. **Novelty:** This study is among the first to combine IBL and PjBL in Islamic Education at a private school level, highlighting their synergistic potential. **Implications:** Findings support the integration of student-centered and project-driven approaches in religious education to foster creativity, suggesting practical pedagogical reforms for teachers in similar educational contexts.

Highlight :

- Both Inquiry Based Learning (IBL) and Project Based Learning (PjBL) significantly improve students' creative thinking skills.
- PjBL shows stronger and more consistent results, especially among students with high creative potential.
- Combining IBL and PjBL yields synergistic effects and is especially effective in Islamic education contexts.

Keywords : Instructional Media, Literacy and Numeracy, Inquiry-Based Learning, Educational Puzzle, Creative Thinking

Academia Open

Vol 10 No 2 (2025): December (in progress)

DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11617 . Article type: (Magister Islamic Education)

Published date: 2025-07-15 00:00:00

PENDAHULUAN

Orang-orang yang berkualitas tinggi dihasilkan melalui pendidikan. Pendidikan dianggap memiliki kemampuan untuk mengubah dan menanamkan kemampuan baru bagi setiap orang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi manusia yang produktif. Oleh karena itu, untuk menjadi mampu menghadapi tantangan dan perkembangan zaman, manusia harus mendapatkan pendidikan. Oleh karena itu, masalah pendidikan harus mendapat perhatian khusus dan perawatan yang lebih baik.

Pendidikan merupakan kebutuhan esensial dalam kehidupan umat manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mustahil suatu komunitas dapat berkembang selaras dengan visi kemajuan, kesejahteraan, dan kebahagiaan berdasarkan pandangan hidup yang mereka anut. Pendidikan yang dimaksud tidak sekadar transfer materi yang bersifat sementara—didengar saat disampaikan, dilupakan usai pembelajaran, lalu diingat kembali hanya menjelang ujian. Sebaliknya, pendidikan harus menjadi sebuah proses yang menyeluruh, bermakna, serta mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Urgensi pendidikan ini bahkan ditegaskan dalam berbagai ayat Al-Qur'an, salah satunya menyatakan bahwa Allah SWT menjanjikan derajat yang tinggi dan kebijaksanaan yang luas kepada orang-orang yang berilmu.

Dalam proses ini, berbagai pendekatan dilakukan untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan demi peningkatan kualitas kehidupan. Seluruh elemen masyarakat, khususnya yang memiliki peran strategis, termasuk pemerintah, turut berkontribusi dalam mendukung pelaksanaan pendidikan agar tujuan utama pendidikan dapat tercapai secara optimal. Hal ini sejalan dengan ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta aktivitas pembelajaran yang kondusif, guna mendorong peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Proses ini bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki spiritualitas keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang matang, kecerdasan intelektual, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan negara. (1).

Salah satu aspek fundamental dalam dunia pendidikan adalah upaya berkelanjutan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Pendidikan berperan penting dalam membentuk pola pikir yang sistematis sebagai landasan pembinaan individu yang kreatif serta memiliki integritas tinggi, sehingga mampu beradaptasi terhadap dinamika sosial yang terus berkembang. Dalam konteks ini, pendidik memegang peranan krusial sebagai penggerak utama proses pembelajaran. Sebaik apa pun rancangan kurikulum yang disusun, tanpa dukungan kompetensi guru dalam mengimplementasikannya secara optimal, kurikulum tersebut tidak akan memiliki nilai fungsional sebagai instrumen pendidikan (8).

Dalam era globalisasi, terjadi berbagai kemajuan di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan tidak lagi dipahami semata sebagai proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam mengembangkan potensi individu, melainkan lebih jauh merupakan suatu proses konstruksi pengetahuan dan pengalaman melalui aktivitas belajar. Proses ini terbangun melalui interaksi dan komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, di mana guru berperan sebagai fasilitator sekaligus pembimbing dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta konteks pembelajaran yang berlangsung (2).

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu rancangan sistematis atau pola operasional yang berfungsi sebagai acuan dalam menyusun kegiatan pembelajaran di kelas maupun dalam pembelajaran tutorial. Model ini mencerminkan pendekatan yang dipilih dalam proses pembelajaran, yang mencakup rumusan tujuan pembelajaran, tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran, pengaturan lingkungan belajar, serta strategi pengelolaan kelas secara menyeluruh (3). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu prosedur atau pola yang disusun secara sistematis dan berfungsi sebagai acuan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Di dalamnya tercakup berbagai komponen seperti strategi, teknik, metode, bahan ajar, media, serta instrumen penilaian.

Terdapat beragam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan melalui observasi awal di SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan, ditemukan bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, guru cenderung kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pengetahuannya secara mandiri. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung bersifat ekspositori dan tradisional, yang menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima pasif. Pola pembelajaran satu arah ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang monoton, serta menyebabkan guru kurang mampu mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami siswa. Model pembelajaran konvensional ini berpusat pada guru (teacher-centered learning), sehingga menghambat pengembangan potensi dan kemampuan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyampaian materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya mengenai perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di

Andalusia, masih disampaikan secara langsung melalui metode ceramah. Pendekatan ini tidak hanya mengurangi efektivitas pembelajaran, tetapi juga menghambat kemampuan siswa dalam mengembangkan pemikiran kreatif secara optimal, mudah, dan menyenangkan (4).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek kognitif yang menjadi indikator utama dari kreativitas. Kemampuan ini mencakup proses mental dalam merancang solusi, menyelesaikan permasalahan, melakukan modifikasi serta inovasi, dan menghasilkan ide-ide baru. Suryadi dan Herman (5) menyatakan bahwa berpikir kreatif melibatkan proses kognitif dalam menemukan hubungan-hubungan baru, mengamati suatu objek atau situasi dari perspektif yang berbeda, serta mengombinasikan dua atau lebih konsep yang telah dikuasai sebelumnya menjadi suatu gagasan yang orisinal. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif berperan penting dalam membantu peserta didik mengembangkan ide-ide inovatif berdasarkan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah dari sudut pandang yang beragam (6).

Dalam mempelajari materi tentang perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di Andalusia, diperlukan kemampuan berpikir kreatif guna memahami berbagai aspek yang mencakup dimensi sosial, budaya, ekonomi, politik, serta sistem kehidupan umat Islam pada masa lampau. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik serta membantu mereka dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang tercakup dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), penulis menerapkan strategi pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) dan Project Based Learning (PjBL).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam seyogianya mencakup penguatan iman serta mendorong peserta didik untuk mencintai dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan tersebut perlu mencakup pembentukan manusia sebagai individu yang berkembang sesuai dengan fitrah sejak lahir, sekaligus sebagai makhluk sosial yang mampu berinteraksi secara harmonis dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya dan berperan sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan berakhlak mulia (7).

Strategi pembelajaran inquiry merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman langsung dalam proses belajar. Dalam strategi ini, peserta didik didorong untuk melakukan pengamatan, penghayatan, serta keterlibatan secara menyeluruh, disertai tanggung jawab atas hasil belajarnya. Pendekatan ini berorientasi pada proses penelaahan atau pencarian informasi terhadap suatu objek secara kritis dan analitis, sehingga mampu membentuk pemahaman yang bermakna bagi peserta didik (9).

Selain model inquiry-based learning, strategi pembelajaran lain yang dianggap efektif oleh peneliti dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah project-based learning. Pendekatan project-based learning menempatkan siswa pada situasi problematik secara langsung, memberikan tanggung jawab penuh kepada mereka dalam proses penyelesaian proyek, serta mendorong kerja kolaboratif. Melalui kegiatan tersebut, siswa secara aktif terlibat dalam merancang dan mengemukakan ide-ide kreatif, sekaligus dilatih untuk berpikir serta bertindak secara inovatif (10).

Idealnya, guru memiliki penguasaan terhadap berbagai model dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun demikian, temuan di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat guru yang hanya mampu menyusun perencanaan pembelajaran terbatas pada model Satuan Pelajaran (11).

Penelitian ini berangkat dari urgensi akan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, namun juga pada pengembangan keterampilan abad 21, salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Dalam konteks pendidikan menengah pertama, kemampuan berpikir kreatif menjadi aspek penting yang harus dikembangkan karena dapat mendorong siswa untuk menemukan berbagai solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi baik di dalam kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Inquiry Based Learning dan Project Based Learning dipilih karena keduanya merupakan strategi pembelajaran yang bersifat student-centered, menekankan keterlibatan aktif siswa, dan memfasilitasi eksplorasi serta kolaborasi dalam proses belajar. Dengan menggabungkan kedua strategi ini, diharapkan akan tercipta suatu pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan berdaya guna dalam meningkatkan daya kreativitas siswa.

Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Inquiry Based Learning mendorong siswa untuk mengembangkan pertanyaan, mencari informasi, dan membangun pengetahuan melalui proses investigasi, sedangkan Project Based Learning menuntut siswa untuk menghasilkan suatu produk nyata dari proses pembelajaran. Kombinasi dari kedua strategi tersebut tidak hanya menstimulasi kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membangun tanggung jawab, kerjasama tim, serta rasa kepemilikan terhadap hasil belajar (12). Penelitian ini menjadi penting karena mampu mengisi celah dalam literatur sebelumnya yang umumnya hanya fokus pada salah satu strategi pembelajaran saja, tanpa melihat potensi sinergi keduanya. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif di tingkat SMP, khususnya di lingkungan sekolah swasta yang memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri seperti di SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan.

Meskipun strategi Inquiry Based Learning (IBL) dan Project Based Learning (PjBL) telah banyak diterapkan secara

terpisah dalam pembelajaran, belum banyak penelitian yang secara khusus mengombinasikan kedua pendekatan ini secara bersamaan dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP swasta. Padahal, sinergi antara IBL yang menekankan proses penemuan dan PjBL yang berfokus pada penciptaan produk nyata diyakini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji Pengaruh Strategi Inquiry Based Learning dan Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan, sehingga dapat memberikan kontribusi ilmiah baru dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif pada mata pelajaran PAI di lingkungan pendidikan menengah swasta.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menguji hubungan sebab-akibat antara perlakuan (strategi pembelajaran) dan hasil (kemampuan berpikir kreatif siswa). Desain eksperimen yang digunakan adalah desain faktorial 2x2, yang melibatkan dua variabel bebas—strategi pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) dan Project Based Learning (PjBL)—dan satu variabel moderator, yaitu tingkat kemampuan berpikir kreatif (tinggi dan rendah). Desain ini memungkinkan analisis terhadap pengaruh utama dari masing-masing strategi, serta interaksi antara strategi pembelajaran dan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa (13).

Untuk memudahkan pemahaman pembaca, berikut ini disajikan tabel ringkasan desain faktorial 2x2 yang digunakan dalam penelitian:

Kemampuan Berpikir Kreatif Tinggi	Kelas	Kemampuan Berpikir Kreatif Rendah
IBL (Inquiry Based Learning)	Kelas A1	Kelas A2
PjBL (Project Based Learning)	Kelas B1	Kelas B2

Table 1. *Desain Faktorial*

Dalam implementasinya, dua kelompok eksperimen digunakan sebagai subjek penelitian. Kelompok pertama memperoleh pembelajaran dengan strategi Inquiry Based Learning, sedangkan kelompok kedua diajar dengan strategi Project Based Learning. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), khususnya tema "Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah di Andalusia." Guru mata pelajaran berkolaborasi dengan peneliti untuk menerapkan langkah-langkah kedua strategi pembelajaran secara konsisten sesuai jadwal kelas VII. Peneliti bertanggung jawab untuk mengarahkan proses pelaksanaan dan memastikan kesesuaian pembelajaran dengan desain penelitian.

Untuk mendukung keabsahan data, digunakan instrumen berupa tes uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Instrumen ini disusun berdasarkan empat indikator utama berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration), yang telah disesuaikan dengan konteks materi sejarah Islam. Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen ini diuji coba terlebih dahulu untuk mengukur validitas, reliabilitas, serta tingkat kesulitan dan daya pembeda. Instrumen yang belum memenuhi kriteria direvisi atau diganti untuk menjamin kualitas pengukuran.

Analisis data dilakukan secara bertahap dimulai dari uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, guna memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik inferensial. Setelah syarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis varians dua jalur (ANOVA 2x2) untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan baik dari strategi pembelajaran, tingkat kemampuan berpikir kreatif, maupun interaksinya. Jika ditemukan interaksi yang signifikan, maka dilanjutkan dengan uji lanjut (post hoc) menggunakan uji Tukey guna mengetahui lebih jauh perbedaan antar kelompok perlakuan secara spesifik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh strategi Inquiry Based Learning dan Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Data dikumpulkan dari kelas VIII yang telah ditentukan sebagai sampel penelitian. Sampel terbagi menjadi empat kelompok perlakuan berdasarkan desain faktorial 2x2, yaitu kelompok A1B1 (IBL + PjBL), A1B2 (IBL saja), A2B1 (PjBL saja), dan A2B2 (tanpa IBL dan PjBL sebagai kontrol). Masing-masing kelompok diberikan perlakuan berbeda selama beberapa kali pertemuan dalam proses pembelajaran yang difokuskan pada materi pelajaran tertentu. Setelah proses perlakuan selesai, seluruh siswa pada masing-masing kelompok diberikan tes kemampuan berpikir kreatif sebagai alat pengukur utama dalam penelitian ini.

Data hasil tes akhir dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan skor yang diperoleh dari indikator kelancaran ide, keberagaman jawaban, orisinalitas, dan elaborasi.

Sebanyak 126 data siswa yang valid direkap dan dinilai menggunakan pedoman penskoran yang konsisten dan objektif. Setiap kelompok perlakuan menunjukkan karakteristik nilai yang berbeda tergantung strategi pembelajaran yang diterima. Statistik deskriptif seperti rata-rata, median, modus, nilai maksimum, minimum, dan standar deviasi disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memperjelas distribusi data, sekaligus menjadi dasar pengujian asumsi normalitas dan homogenitas sebelum analisis inferensial dilakukan.

Selain itu, proses pengolahan data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Semua nilai hasil tes dimasukkan ke dalam sistem dan diklasifikasikan berdasarkan kelompok perlakuan yang sesuai. Tahapan awal yang dilakukan dalam SPSS adalah eksplorasi data secara deskriptif, dilanjutkan dengan uji asumsi seperti normalitas dan homogenitas untuk memastikan kelayakan data dianalisis dengan ANOVA. Seluruh proses ini dilakukan dengan cermat untuk menjamin keabsahan dan keandalan hasil penelitian. Dengan demikian, deskripsi data ini memberikan fondasi yang kuat sebelum masuk ke tahapan analisis statistik yang lebih mendalam pada bagian berikutnya.

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Analisis Statistik Deskriptif Kelompok siswa yang diajarkan dengan strategi inquiry based learning.

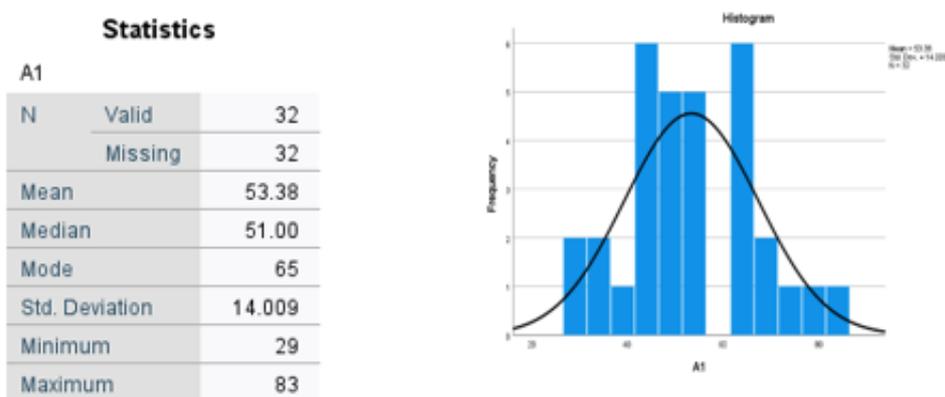


Figure 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Siswa dengan strategi IBL

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data hasil belajar kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi Inquiry Based Learning, diketahui bahwa jumlah siswa yang valid datanya sebanyak 32 orang. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah sebesar 53,38, yang menunjukkan bahwa secara umum performa akademik siswa berada pada tingkat sedang. Nilai median sebesar 51,00 menunjukkan bahwa separuh siswa memiliki nilai di bawah atau sama dengan 51, sedangkan separuh lainnya berada di atas nilai tersebut. Adapun modus, yakni nilai yang paling sering muncul, adalah 65, yang mengindikasikan bahwa terdapat lebih dari satu siswa yang memperoleh nilai tersebut.

b. Analisis Statistik Deskriptif Kelompok siswa yang diajarkan dengan strategi Project Based Learning.

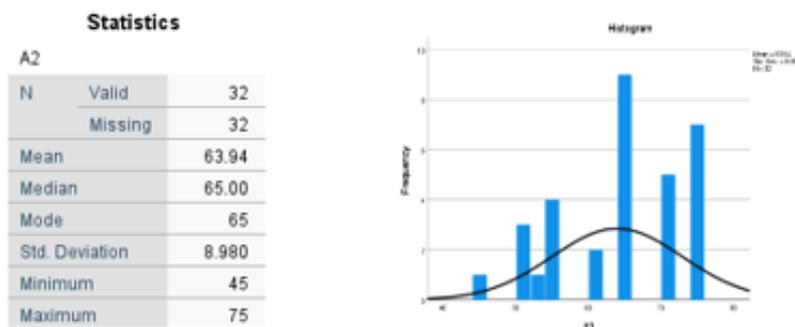


Figure 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Siswa dengan strategi PJBL

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai siswa dalam kelompok yang diajarkan menggunakan strategi Project

Based Learning menunjukkan bahwa jumlah data yang valid sebanyak 32 siswa. Rata-rata nilai (mean) yang diperoleh siswa adalah sebesar 63,94, yang mengindikasikan performa akademik kelompok ini berada pada kategori cukup tinggi. Nilai median sebesar 65,00 menunjukkan bahwa nilai tengah dari distribusi data siswa berada pada angka tersebut, yang berarti setengah dari siswa memiliki nilai sama dengan atau di bawah 65 dan setengah lainnya di atas angka itu. Modus juga berada pada angka 65, yang berarti nilai ini merupakan nilai yang paling sering muncul dan memperkuat bahwa mayoritas siswa berada di tingkat capaian yang sama. Standar deviasi sebesar 8,980 menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa relatif rendah, artinya perbedaan capaian belajar antar siswa tidak terlalu besar dan hasil belajar mereka cenderung homogen. Nilai minimum yang diperoleh adalah 45, sedangkan nilai maksimum mencapai 75, menunjukkan bahwa semua siswa memperoleh nilai dalam rentang yang cukup tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan strategi Project Based Learning cenderung efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara kolektif dan merata.

c. Analisis Statistik Deskriptif Kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi.

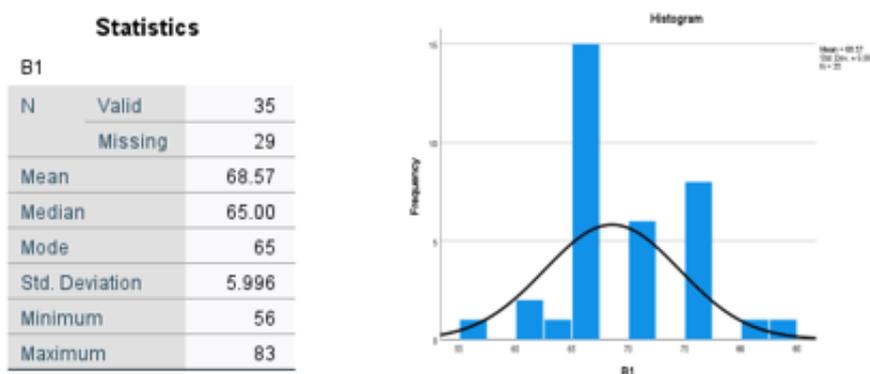


Figure 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Siswa yang Memiliki Kemampuan Berfikir Kreatif Tinggi

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap kelompok siswa yang dikategorikan memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi menunjukkan bahwa jumlah data yang valid adalah sebanyak 35 siswa. Rata-rata nilai (mean) yang diperoleh kelompok ini adalah 68,57, yang mencerminkan performa belajar yang tergolong tinggi. Nilai median sebesar 65,00 menunjukkan bahwa setengah dari siswa memperoleh nilai di bawah atau sama dengan 65, dan separuh lainnya di atas nilai tersebut. Modus juga berada pada angka 65, yang mengindikasikan bahwa nilai ini adalah yang paling sering muncul dalam kelompok tersebut. Standar deviasi sebesar 5,996 menunjukkan tingkat sebaran atau variasi nilai yang relatif kecil, menandakan bahwa capaian belajar siswa dalam kelompok ini cenderung homogen. Nilai minimum yang diperoleh adalah 56 dan nilai maksimum adalah 83, dengan rentang nilai yang tidak terlalu lebar, yang semakin menegaskan konsistensi hasil belajar kelompok ini. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dan stabil dibanding kelompok lainnya.

d. Analisis Statistik Deskriptif Kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah.

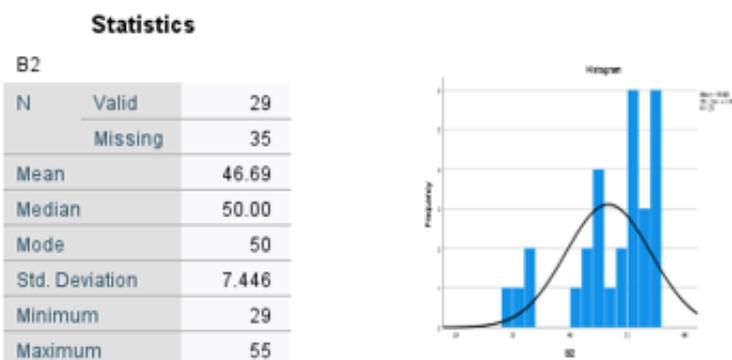


Figure 4. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Siswa dengan Kemampuan Berfikir Kreatif Rendah

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah, diketahui bahwa jumlah data yang valid sebanyak 29 siswa. Rata-rata nilai (mean) yang diperoleh kelompok ini adalah sebesar 46,69, yang menunjukkan bahwa performa belajar siswa berada dalam kategori

rendah. Nilai median sebesar 50,00 menunjukkan bahwa separuh siswa memiliki nilai di bawah atau sama dengan 50 dan separuh lainnya berada di atas angka tersebut. Adapun nilai modus juga sebesar 50, yang berarti nilai tersebut paling sering muncul dalam kelompok ini. Standar deviasi sebesar 7,446 mengindikasikan bahwa terdapat penyebaran nilai yang relatif sedang antar siswa, meskipun masih lebih konsisten dibanding kelompok dengan standar deviasi yang lebih besar. Nilai minimum yang diperoleh adalah 29, sedangkan nilai maksimum mencapai 55, memperlihatkan bahwa capaian belajar siswa dalam kelompok ini cenderung terbatas dalam rentang nilai yang tidak terlalu luas. Secara umum, hasil ini menggambarkan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah memiliki performa akademik yang lebih rendah dan relatif seragam, sehingga menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif untuk meningkatkan capaian mereka.

e. Analisis Statistik Deskriptif Kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi inquiry based learning mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi.

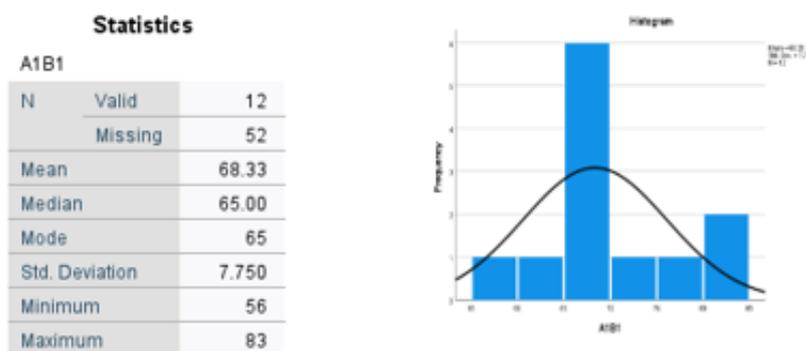


Figure 5. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Siswa dengan dengan menggunakan strategi inquiry based learning mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi Inquiry Based Learning dan memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi menunjukkan bahwa jumlah data yang valid sebanyak 12 siswa. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah sebesar 68,33, yang mencerminkan tingkat hasil belajar yang tinggi dalam kelompok ini. Nilai median sebesar 65,00 menunjukkan bahwa nilai tengah dari distribusi data berada pada angka tersebut, dengan separuh siswa memperoleh nilai sama dengan atau di bawah 65 dan separuh lainnya di atasnya. Nilai modus juga sebesar 65, yang mengindikasikan bahwa nilai tersebut paling sering muncul dalam kelompok. Standar deviasi sebesar 7,750 menunjukkan adanya variasi yang sedang dalam distribusi nilai, yang berarti capaian belajar antar siswa masih cukup seragam namun tidak sepenuhnya homogen. Nilai minimum dalam kelompok ini adalah 56, sementara nilai maksimum mencapai 83. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi strategi Inquiry Based Learning dengan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang optimal, dengan persebaran nilai yang relatif merata dan menunjukkan keberhasilan pendekatan pembelajaran tersebut dalam mendorong performa akademik siswa secara positif.

f. Analisis Statistik Deskriptif Kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi inquiry based learning mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah

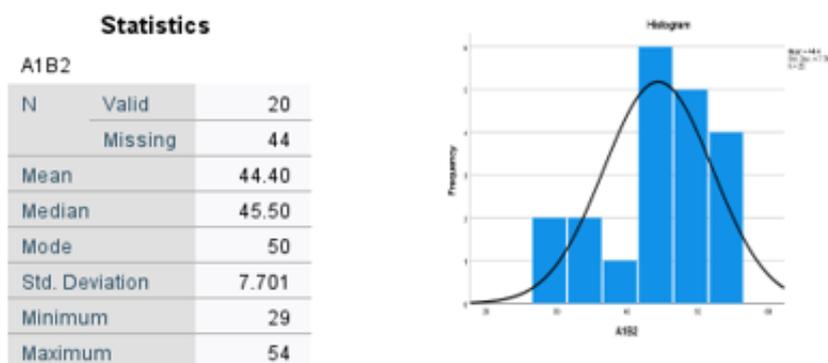


Figure 6. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Siswa dengan dengan menggunakan strategi inquiry based

learning mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi Project Based Learning dan memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah menunjukkan bahwa jumlah data yang valid adalah sebanyak 20 siswa. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh kelompok ini adalah 44,40, yang menunjukkan capaian hasil belajar yang tergolong rendah. Nilai median sebesar 45,50 menunjukkan bahwa nilai tengah siswa berada mendekati rata-rata, mengindikasikan distribusi nilai yang cukup simetris. Nilai modus sebesar 50 menunjukkan bahwa angka tersebut paling sering muncul dalam kelompok ini. Standar deviasi sebesar 7,701 mencerminkan tingkat penyebaran nilai yang sedang, mengisyaratkan bahwa hasil belajar siswa dalam kelompok ini relatif bervariasi. Adapun nilai minimum yang diperoleh adalah 29, dan nilai maksimum sebesar 54, menunjukkan adanya rentang capaian nilai yang tidak terlalu lebar. Hasil ini mengindikasikan bahwa strategi Project Based Learning pada kelompok siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah belum menunjukkan efektivitas maksimal dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga diperlukan penyesuaian pendekatan atau dukungan tambahan yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa dalam kelompok ini.

g. Analisis Statistik Deskriptif Kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi Project based learning mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi

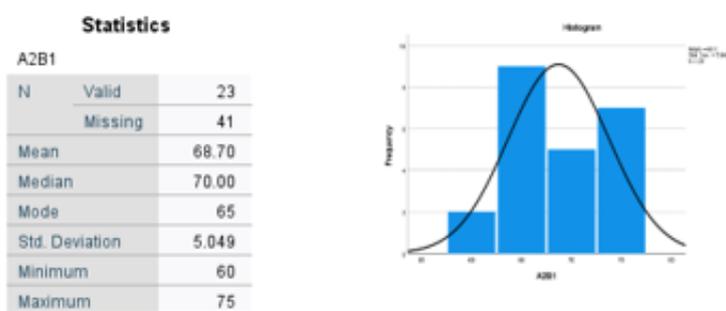


Figure 7. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Siswa dengan dengan menggunakan strategi project based learning mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi Project Based Learning dan memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi berjumlah 23 siswa valid. Rata-rata (mean) nilai yang diperoleh adalah sebesar 68,70, yang mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa dalam kelompok ini tergolong tinggi. Nilai median sebesar 70,00 menunjukkan bahwa setengah dari siswa memperoleh nilai sama dengan atau di atas angka tersebut, mengindikasikan distribusi data yang cenderung positif. Nilai modus sebesar 65 menunjukkan bahwa nilai ini merupakan skor yang paling sering muncul di antara siswa dalam kelompok tersebut. Standar deviasi sebesar 5,049 memperlihatkan penyebaran nilai yang rendah, menandakan bahwa performa akademik siswa relatif seragam dan konsisten. Adapun nilai minimum adalah 60 dan nilai maksimum mencapai 75, menunjukkan rentang nilai yang cukup sempit dan stabil pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi Project Based Learning sangat efektif dalam mendorong hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi, karena tidak hanya menghasilkan skor rata-rata yang tinggi, tetapi juga menciptakan keseragaman pencapaian antar siswa dalam kelompok tersebut.

h. Analisis Statistik Deskriptif Kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi project based learning mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah

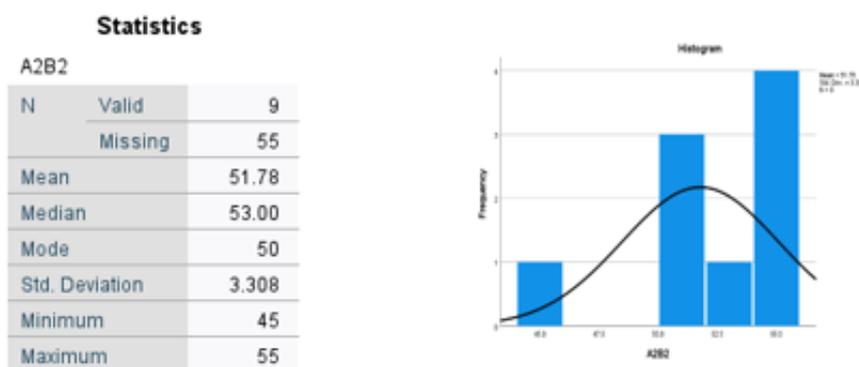


Figure 8. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Siswa dengan menggunakan strategi project based learning mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi Project Based Learning dan memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah menunjukkan bahwa jumlah siswa dengan data valid sebanyak 9 orang. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 51,78, yang menandakan bahwa hasil belajar siswa dalam kelompok ini berada pada kategori sedang. Nilai median sebesar 53,00 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada sedikit di atas nilai rata-rata, dengan distribusi yang cukup seimbang. Nilai modus sebesar 50 menandakan bahwa nilai tersebut paling sering muncul dalam kelompok. Standar deviasi sebesar 3,308 menunjukkan tingkat variasi nilai yang rendah, yang berarti hasil belajar siswa dalam kelompok ini relatif homogen. Nilai minimum adalah 45 dan nilai maksimum 55, menunjukkan bahwa seluruh nilai berada dalam rentang yang sempit. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa dalam kelompok ini memiliki kemampuan berpikir kreatif yang rendah, strategi Project Based Learning tetap mampu mendorong capaian belajar yang stabil dan merata, meskipun belum menunjukkan hasil yang optimal. Pendekatan pembelajaran ini masih memerlukan penguatan atau modifikasi agar lebih efektif untuk siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah.

2. Uji Normalitas dan Homogenitas Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah prosedur statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data sampel mengikuti distribusi Normal (Gaussian) atau tidak.

		A1	A2	B1	B2	A1B1	A1B2	A2B1	A2B2	
N		32	32	35	29	12	20	23	9	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	53.38	43.84	68.57	48.89	88.33	44.40	68.79	51.78	
	Std. Deviation	14.009	8.980	5.998	7.446	7.750	7.701	5.048	3.308	
Most Extreme Differences	Absolute	.109	.203	.238	.189	.250	.131	.248	.200	
	Positive	.107	.121	.238	.132	.250	.131	.248	.165	
	Negative	-.109	-.203	-.161	-.189	-.167	-.130	-.198	-.200	
Test Statistic		.109	.203	.238	.189	.250	.131	.248	.200	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.280 ^d	.002	<.001	.018	.037	.308 ^d	<.001	.206 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.421	.239	.283	.433	.248	.475	.488	.381	
	95% Confidence Interval	Lower Bound	.408	.020	.080	.006	.033	.483	.000	.368
		Upper Bound	.433	.002	.080	.018	.043	.488	.002	.383

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.
 e. Lilliefors' method based on 1 0000 Monte Carlo samples with starting seed 303130861.

Figure 9. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang diujikan, seluruh kelompok data dalam penelitian ini dapat dikatakan berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada kolom Monte Carlo Sig. (2-tailed) yang seluruhnya berada di atas angka 0,05, atau berada dalam batas toleransi yang dapat diterima untuk menyimpulkan normalitas data. Kelompok-kelompok seperti A1, A2, B1, B2, A1B1, A1B2, A2B1, dan A2B2 menunjukkan nilai signifikansi yang mendekati atau melebihi 0,05, yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Dengan demikian, data dari semua kelompok memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik seperti ANOVA atau uji t, sesuai dengan rancangan penelitian yang digunakan.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas (homogeneity of variance) adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah beberapa kelompok data memiliki varians (keragaman) yang sama atau serupa.

Levene's Test of Equality of Error Variances^{a,b}

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR	Based on Mean	2.330	3	60	.083
	Based on Median	1.446	3	60	.239
	Based on Median and with adjusted df	1.446	3	39.093	.244
	Based on trimmed mean	2.239	3	60	.093

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.
a. Dependent variable: HASIL BELAJAR
b. Design: Intercept + A + B + A * B

Figure 10. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas terhadap variabel hasil belajar, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,083 berdasarkan mean, 0,239 berdasarkan median, 0,244 berdasarkan median dengan adjusted df, dan 0,093 berdasarkan trimmed mean. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas batas 0,05, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	7932.546 ^a	3	2644.182	65.131	<.001
Intercept	188888.870	1	188888.870	4652.642	<.001
A	208.074	1	208.074	5.125	.027
B	5796.074	1	5796.074	142.767	<.001
A * B	170.937	1	170.937	4.210	.045
Error	2435.892	60	40.598		
Total	230564.000	64			
Corrected Total	10368.438	63			

a. R Squared = .765 (Adjusted R Squared = .753)

Figure 11. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa :

a. Hipotesis Pertama

H₀: Tidak terdapat pengaruh strategi Inquiry Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan.

H₁: Terdapat pengaruh strategi Inquiry Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan.

Berdasarkan output pada tabel, nilai signifikansi untuk variabel A (yang mewakili strategi Inquiry Based Learning) adalah 0,027. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi Inquiry Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan. Dengan demikian, strategi ini dapat dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Hipotesis Kedua

H₀: Tidak terdapat pengaruh strategi Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan.

H₂: Terdapat pengaruh strategi Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Swasta

Bangun Mulia P. Brandan.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel B (yang mewakili strategi Project Based Learning) adalah $< 0,001$. Karena nilai ini jauh lebih kecil dari $0,05$, maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari strategi Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.

c. Hipotesis Ketiga

H_0 : Tidak terdapat pengaruh interaksi antara strategi Inquiry Based Learning dan Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan.

H_3 : Terdapat pengaruh interaksi antara strategi Inquiry Based Learning dan Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan.

Untuk melihat interaksi antara strategi pembelajaran tersebut, digunakan nilai signifikansi pada baris $A * B$. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,045$, yang juga berada di bawah batas $0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_3 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari interaksi antara strategi Inquiry Based Learning dan Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Ini berarti kombinasi atau penerapan strategi tersebut secara bersamaan memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Uji Tukey

Uji Tukey sangat diperlukan dalam penelitian ini karena digunakan untuk mengetahui secara spesifik pasangan-pasangan kelompok perlakuan mana yang memiliki perbedaan signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Setelah analisis ANOVA menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan secara keseluruhan, uji Tukey membantu mengidentifikasi lebih lanjut kelompok strategi mana yang paling efektif dan bagaimana pola interaksinya, baik antara strategi Inquiry Based Learning, Project Based Learning, maupun kombinasi keduanya. Tanpa uji ini, peneliti hanya akan mengetahui adanya pengaruh, tetapi tidak dapat menjelaskan secara detail letak perbedaan antar kombinasi perlakuan.

Multiple Comparisons

Dependent Variable: HASIL BELAJAR
Tukey HSD

(B) Interaksi	(J) Interaksi	Mean Difference (I - J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval
A1B1	A1B2	23.93 [*]	2.327	<.001	17.79 30.09
	A2B1	-.36	2.269	.999	-6.36 5.63
	A2B2	16.56 [*]	2.810	<.001	9.13 23.98
A1B2	A1B1	-23.93 [*]	2.327	<.001	-30.09 -17.79
	A2B1	-24.30 [*]	1.948	<.001	-28.44 -19.15
	A2B2	-7.36 [*]	2.558	.027	-14.14 -.52
A2B1	A1B1	.36	2.269	.999	-5.63 6.36
	A1B2	24.30 [*]	1.948	<.001	19.15 29.44
	A2B2	16.92 [*]	2.505	<.001	10.30 23.54
A2B2	A1B1	-16.56 [*]	2.810	<.001	-23.98 -9.13
	A1B2	7.36 [*]	2.558	.027	.52 14.14
	A2B1	-16.92 [*]	2.505	<.001	-23.54 -10.30

Based on observed means.
The error term is Mean Square(Error) = 42.586.
*. The mean difference is significant at the .05 level.

Figure 12. Hasil Uji Tukey

Berdasarkan hasil uji lanjut Tukey, diperoleh bahwa terdapat perbedaan signifikan antar kombinasi perlakuan strategi pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa ($\text{Sig.} < 0,05$). Kelompok yang menggunakan Inquiry Based Learning dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi (A1B1) menunjukkan hasil yang secara signifikan lebih baik dibandingkan kelompok lain seperti A1B2 dan A2B2, dengan selisih masing-masing sebesar 23.93 dan 16.56 poin. Selain itu, kelompok A2B1 (Project Based Learning dengan kemampuan tinggi) juga lebih unggul dibandingkan A1B2 dan A2B2. Bahkan kelompok A1B2 (Inquiry saja) tetap lebih baik dibandingkan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (A2B2). Temuan ini menunjukkan bahwa strategi Inquiry Based Learning dan Project Based Learning, baik secara terpisah maupun kombinasinya, memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP Swasta Bangun Mulia P. Brandan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi Inquiry Based Learning (IBL) dan Project Based Learning (PjBL) memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Kedua strategi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menggali informasi, merumuskan ide, dan menyelesaikan permasalahan yang kompleks melalui proses eksploratif dan kolaboratif. Rata-rata capaian siswa pada kelompok PjBL yang lebih tinggi dan lebih

merata dibanding kelompok IBL menunjukkan bahwa proyek konkret yang dihasilkan dalam pembelajaran memberikan dampak nyata terhadap kreativitas siswa, khususnya dalam hal orisinalitas dan elaborasi ide.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Bell (15) dalam *Journal of Applied Learning Technology* yang menekankan bahwa PjBL memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk berkreasi dan berinovasi melalui produk nyata yang dikembangkan berdasarkan pemahaman konsep yang mendalam. Demikian juga, menurut Thomas (2000), pembelajaran berbasis proyek mendorong keterlibatan emosional dan intelektual siswa, yang pada gilirannya memperkuat proses berpikir kreatif secara alami. Hal ini sesuai dengan kondisi di lapangan pada penelitian ini, di mana siswa yang mengikuti strategi PjBL cenderung menunjukkan stabilitas dan kualitas jawaban yang lebih tinggi.

Sementara itu, strategi IBL juga terbukti efektif, terutama pada siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi. Penelitian Sari (16) dalam *Jurnal Pendidikan Indonesia* menemukan bahwa IBL membantu meningkatkan fleksibilitas dan kelancaran berpikir melalui proses bertanya dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Dalam penelitian ini, meskipun hasil rata-rata kelompok IBL masih di bawah PjBL, siswa yang memiliki potensi kreatif tinggi mampu memanfaatkan pendekatan inkuiri secara optimal untuk mengembangkan ide dan solusi mereka. Namun, IBL belum memberikan dampak signifikan bagi siswa dengan tingkat kreativitas rendah, yang menunjukkan perlunya pendampingan atau modifikasi strategi bagi kelompok ini.

Yang menjadi kekuatan sekaligus kebaruan dari penelitian ini adalah penerapan kombinasi strategi IBL dan PjBL dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada tema perkembangan ilmu pengetahuan masa Bani Umayyah. Belum banyak penelitian yang memadukan kedua strategi ini dalam satu skema eksperimen, apalagi dalam ruang lingkup PAI di SMP swasta. Oleh karena itu, temuan ini memberikan kontribusi penting dalam memperluas pendekatan pembelajaran aktif di ranah pendidikan keagamaan. Kombinasi IBL dan PjBL terbukti memberikan efek yang sinergis, terutama bagi siswa yang telah memiliki kesiapan kognitif dan potensi kreatif yang baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung temuan-temuan terdahulu, tetapi juga memperkaya khazanah pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Implikasinya, guru PAI di SMP Swasta dapat mempertimbangkan penggunaan IBL dan PjBL secara selektif dan kontekstual, menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Selain itu, penelitian ini membuka peluang lanjutan untuk mengkaji bagaimana strategi gabungan ini dapat diimplementasikan dalam materi-materi PAI lainnya dan untuk jenjang pendidikan yang berbeda, guna mendorong pendidikan yang lebih kreatif, reflektif, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi Inquiry Based Learning (IBL) dan Project Based Learning (PjBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, baik secara terpisah maupun dalam kombinasi. Strategi IBL terbukti mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses eksplorasi dan penggalan informasi, sementara PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui penyelesaian proyek nyata. Interaksi antara kedua strategi ini juga menunjukkan hasil yang saling mendukung, sehingga penerapan secara simultan sangat dianjurkan. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan kedua pendekatan ini secara fleksibel sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong daya nalar siswa. Siswa pun diharapkan dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, terbiasa berpikir kritis dan kreatif, serta mampu bekerja sama dalam tim.

Sebagai refleksi, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa peran guru sangat krusial dalam menciptakan iklim kelas yang mendukung kreativitas melalui pendekatan yang menantang namun menyenangkan. Guru PAI khususnya, dapat memanfaatkan strategi IBL dan PjBL sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan materi yang lebih luas dan waktu yang lebih optimal, agar strategi pembelajaran yang diterapkan dapat memberikan dampak yang lebih maksimal terhadap pengembangan potensi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini menyatakan ucapan terima kasih kepada pihak yang berperan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, misalnya laboratorium tempat penelitian. Peran donor atau yang mendukung penelitian disebutkan perannya secara ringkas.

References

1. W.-K. Chen, *Linear Networks and Systems*. Belmont, CA: Wadsworth, 1993, pp. 123-135.
2. R. Anggraeni, D. A. Rahmadanti, R. D. Aryanti, A. S. A. Zahra, F. Fakhriyah, dan N. Fajrie, "Systematic

- Literature Review: Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game,” *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, vol. 2, no. 5, pp. 84-99, 2024.
3. B. Arifin, D. Permoni, M. A. P. Hapsari, S. N. Elisa, F. Fakhriyah, dan E. A. Ismaya, “Systematic Literature Review: Penggunaan Media Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Sekolah Dasar,” *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, vol. 1, no. 3, pp. 101-114, 2023.
 4. N. Aulia dan F. Mukhtar, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Kepribadian Siswa di MA Mu’allimat NW Anjani,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 3, pp. 1604-1610, 2024. [Online]. Tersedia: [<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.1735>]
 5. S. Baroudi dan M. Rodjan Helder, “Behind the Scenes: Teachers’ Perspectives on Factors Affecting the Implementation of Inquiry-Based Science Instruction,” *Research in Science & Technological Education*, vol. 39, no. 1, pp. 68-89, 2021. [Online]. Tersedia: [<https://doi.org/10.1080/02635143.2019.1651259>]
 6. A. Firdaus, H. Sugilar, et al., “Teori Konstruktivisme dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis,” *Gunung Djati Conference Series*, vol. 28, pp. 30-38, 2023. [Online]. Tersedia: [<http://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1776>]
 7. C. D. M. Gulo dan A. Muhid, “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Pada Siswa: Literatur Review,” *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, vol. 10, no. 1, pp. 11-22, 2024.
 8. A. N. Haikal, A. Irsyadiyah, E. Harahap, dan Nasrulloh, “Pendidikan Agama Islam Kelas VII Pondok Pesantren Modern Bani Tamim Kecamatan Pasar Kemis, Kabupaten Tangerang,” *Rausyan Fikr*, vol. 19, no. 2, pp. 92-101, 2023.
 9. S. E. Indrayani, D. Sulistyarningsih, A. Aziz, dan U. M. Semarang, “Systematic Literature Review: Model Inquiry Based Learning terhadap Peningkatan,” *Jurnal X*, vol. 8, pp. 408-420, 2024.
 10. F. Laudano, F. S. Tarantino, dan G. Vincenzi, “An Experience of Teaching Algorithms Using Inquiry-Based Learning,” *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, vol. 51, no. 3, pp. 344-353, 2020. [Online]. Tersedia: [<https://doi.org/10.1080/0020739X.2019.1565453>]
 11. H. Lestari, “Efektivitas Metode Pembelajaran Peer Teaching untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 22 Palembang,” vol. 2, no. 1, pp. 51-59, 2019.
 12. R. D. Maisaroh dan D. Setiawati, “Penerapan Konseling Kelompok Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Belajar Peserta Didik SMP Negeri 02 Sumpusuko,” *Jurnal BK Unesa*, vol. 13, no. 2, pp. 199-204, 2023.
 13. T. Nabillah dan A. P. Abadi, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa,” dalam *Prosiding*, pp. 659-663, 2019.
 14. R. Nazhifa, S. L. D. Pramesti, R. N. S. Suwanda, F. Wulandari, U. Bahijah, dan K. A. Trivianti, “Systematic Literature Review: The Influence of Peer Teaching Learning Methods in Improving Student Mathematics Learning Outcomes,” *Proceeding International Conference on Islam and Education (ICONIE)*, pp. 25-37, 2024. [Online]. Tersedia: [<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/iconie/article/view/1688>]
 15. L. A. Putri, W. P. Nawawi, D. A. Nurani, dan A. D. Amanda, “Analisis Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Teka-Teki dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur,” *Mimbar PGSD Flobamorata*, vol. 1, no. 4, pp. 235-239, 2023.
 16. Y. Syafrin, M. Kamal, A. Arifmiboy, dan A. Husni, “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 72-77, 2023. [Online]. Tersedia: [<https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>]
 17. O. E. Tsivitanidou, Y. Georgiou, dan A. Ioannou, “A Learning Experience in Inquiry-Based Physics with Immersive Virtual Reality: Student Perceptions and an Interaction Effect Between Conceptual Gains and Attitudinal Profiles,” *Journal of Science Education and Technology*, vol. 30, no. 6, pp. 841-861, 2021. [Online]. Tersedia: [<https://doi.org/10.1007/s10956-021-09924-1>]
 18. D. Walyafi, M. Lara, L. Erpita, dan R. Fitri, “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik,” *Prosiding SEMNAS BIO*, vol. 1, no. 1, pp. 40-46, 2022.