

## Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri dan Penggunaan Media Power Point terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam

M. Hidayat

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

---

### Article Info

---

#### **Article history:**

Received March 11<sup>th</sup> 2020

Revised July 21<sup>th</sup> 2020

Accepted Aug 28<sup>th</sup> 2020

---

#### **Keyword:**

Implementation of the Inkuiri Strategy

Use of Power Point Media

Learning Creativity

---

### ABSTRACT

---

This study aims to see whether there is an influence of the Implementation of the Inkuiri Strategy and the Use of Power Point Media on Student Learning Creativity in PAI Lessons in Private Vocational Schools in the Bukit Raya District of Pekanbaru City. The population in this study were all private vocational students in the Bukit Raya District of Pekanbaru, totaling 1,012 people. The sample in this study was taken by probability random sampling technique with 5% of the total population that is 290 people. Data collection was performed using a questionnaire technique (questionnaire), the data collected was analyzed using multiple regression analysis namely  $Y = a + b_1X_1 + b_2 X_2$ . The results of this study indicate the value of R<sup>2</sup> (coefficient of determination) or R Square of 0.343 or 34.3%. This value can be interpreted that changes in student learning creativity by changing the value of the independent variable application of inquiry strategy and the use of power point media by 34.3% while 56.7% is determined by changes in other factors. The tcount for the implementation of the inquiry strategy variable was 7.856 with sig. 0,000 is smaller than 0.05, this means that there is an influence of the application of inquiry strategy on student learning creativity and the tcount for the variable use of power point media is 4.742 with sig. 0,000 is less than 0.05 which means there is an influence of the use of power point media on student learning creativity. It can be concluded that there is an influence between the application of inquiry strategy and the use of power point media on the creativity of student learning in PAI lessons in Private Vocational Schools in the Bukit Raya District of Pekanbaru City

Copyright © 2020, AL-USWAH.  
All rights reserved.

**Corresponding Author:**

**M. Hidayat**

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

Email: [muhammadhidayat2019@gmail.com](mailto:muhammadhidayat2019@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya.<sup>1</sup> Kreativitas yang dimaksud adalah dimana siswa dalam proses pembelajaran mampu membuat dan mengemukakan gagasan baru yang didapat selama belajar. Kreativitas menjadi prioritas untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal. Wadah yang dipandang mampu mengembangkan kreativitas manusia adalah pendidikan. Fungsi Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dijelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup> Dimana pendidikan berfungsi mengembangkan kreativitas sebagaimana

yang tertulis dalam Undang-Undang tersebut. Kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dihayati perkembangannya karena sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini dirasakan merupakan kebutuhan setiap siswa. Setiap siswa dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan seperti perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, dan bidang lainnya. Pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya ada pada setiap manusia perlu dilakukan, baik itu untuk perwujudan diri secara pribadi maupun untuk kelangsungan kemajuan bangsa.

Selanjutnya Abdussalam Al-Khalili menyatakan bahwa “kreativitas merupakan salah satu bentuk kecerdasan, bisa jadi ia merupakan pengantar kecerdasan, atau bahkan bisa jadi ia merupakan hasil dari kecerdasan, dalam arti bukan kecerdasan yang menyeluruh”.<sup>3</sup> Perkembangan kreativitas belajar siswa dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang berasal dari siswa, misalnya: bakat, minat, kemampuan kecerdasan dan sikap. Faktor *intern* ini biasanya diidentikkan dengan kecerdasan atau intelegensi siswa. Faktor *ekstern* atau faktor yang berasal dari

---

<sup>1</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Depdikbud, 2005), h. 15.

<sup>2</sup> Undang-undang SISDIKNAS, (Bandung: fokusindo mandiri, 2012), h. 6.

Vol.3, No.2 (2020): 1 -14  
e-ISSN: 2615-4153

---

<sup>3</sup>Abdussalam Al Khalili. *Mengembangkan Kreativitas Anak*, (Jakarta: Pustaka AlKautsar, 2005), h. 75.

DOI:10.24014/au.v3i2.9430  
p-ISSN: 2615-4161

luar siswa, misalnya: lingkungan sekolah, sekolah, atau masyarakat. Faktor *ekstern* yang cukup memegang andil adalah lingkungan sekolah.

Menurut Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>4</sup> Kreativitas dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatan yang kreatif. Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah menemukan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.<sup>5</sup> Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Hasil tersebut berguna, bertujuan, terarah, dan tidak hanya sekedar fantasi. Sumber awal dan perkembangan kreativitas itu disebabkan oleh faktor-faktor yang ada dalam lingkungan keluarga. Dalam kegiatan belajar mengajar anak yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya pula. Oleh karena itu,

guru perlu memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Proses belajar kreatif sebagai keterlibatan dengan sesuatu yang berarti rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidak lengkapan, kekacauan kerumitan, ketidak selarasan, ketidak teraturan dan sebagainya. Kesederhanaan dari struktur atau mendiagnosis suatu kesulitan dengan mensintesis informasi yang telah diketahui, membentuk kombinasi dengan menciptakan alternatif-alternatif baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan sebagainya. Mempertimbangkan menilai, memeriksa, dan menguji kemungkinan-kemungkinan baru, menyisihkan memecahkan yang tidak berhasil, salah dan kurang baik, memilih pemecahan yang paling baik dan membuatnya menarik atau menyenangkan secara estetis mengkomunikasikan hasil-hasilnya kepada orang lain”.<sup>6</sup>

Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita. Jadi kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan guru dalam menciptakan hal-hal baru pada pembelajaran

---

<sup>4</sup>Utami Mundandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), h. 25.

<sup>5</sup>Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 146.  
Vol.3, No.2 (2020): 1 -14  
e-ISSN: 2615-4153

---

<sup>6</sup> Cony Semiawan dkk. *Pendekatan Ketramplan Proses*, (Jakarta: Gramedia, 2010), h. 35.  
DOI:10.24014/au.v3i2.9430  
p-ISSN: 2615-4161

baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Kreativitas belajar seringkali dianggap sebagai sesuatu keterampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang menjadi kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya terlihat bahwa orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang.<sup>7</sup>

Sedangkan Menurut Gallagher dalam Rachmawati mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Semiawan dan Rachmawati bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam pemecahan masalah.<sup>8</sup> Menurut Kuper kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi demensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional.<sup>9</sup> Defenisi yang sering digunakan secara luas tentang

kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam bentuk orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta.

Rogers mendefenisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru ini muncul dan sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.<sup>10</sup> Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.

Berdasarkan beberapa definisi yang diuraikan, disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang, kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu dan menggali kreativitas.

Menurut Hamruni Strategi *inkuiri* merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Seperti orientasi, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat memberi motivasi

---

<sup>7</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Op. Cit., h. 15.

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 16.

<sup>9</sup> Alli Imron, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 2007), h. 128.  
Vol.3, No.2 (2020): 1 -14  
e-ISSN: 2615-4153

---

<sup>10</sup> Utami Mundandar. *Op.cit.*, h. 48.

DOI:10.24014/au.v3i2.9430  
p-ISSN: 2615-4161

kepada siswa sehingga lebih bergairah belajar disebabkan siswa memperoleh kesempatan untuk menemukan sendiri penyelesaian tentang permasalahan yang dijumpainya.

Strategi *inkuiri* akan efektif. a) Guru mengharapkan siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan, b) Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian, c) Jika proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu, d) Jika guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir, e) Jika jumlah siswa yang belajar tak terlalu banyak sehingga bisa dikendalikan oleh guru, d) Jika guru memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Rasa ingin tahu tentang keadaan alam sekelilingnya merupakan kodratnya. Ciri utama strategi *inkuiri* sebagai berikut: a) Strategi *inkuiri* menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, b) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri, c) Tujuan penggunaan strategi *inkuiri* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.<sup>11</sup>

Proses belajar kreatif sebagai keterlibatan dengan sesuatu yang berarti rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidak lengkapan, kekacauan kerumitan, ketidak selarasan, ketidak teraturan dan sebagainya. Kesederhanaan

dari struktur atau mendiagnosis suatu kesulitan dengan mensintesis informasi yang telah diketahui, membentuk kombinasi dengan menciptakan alternatif-alternatif baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan sebagainya. Mempertimbangkan menilai, memeriksa, dan menguji kemungkinan-kemungkinan baru, menyisihkan memecahkan yang tidak berhasil, salah dan kurang baik, memilih pemecahan yang paling baik dan membuatnya menarik atau menyenangkan secara estetis mengkomunikasi hasil-hasilnya kepada orang lain".<sup>12</sup>

Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita. Jadi kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan guru dalam menciptakan hal-hal baru pada pembelajaran baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Berdasarkan beberapa definisi yang diuraikan, disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam

---

<sup>11</sup> *Ibid*, h. 53-54.  
Vol.3, No.2 (2020): 1 -14  
e-ISSN: 2615-4153

---

<sup>12</sup> Cony Semiawan dkk. *Pendekatan Ketrampilan Proses*, (Jakarta: Gramedia, 2010), h. 35.  
DOI:10.24014/au.v3i2.9430  
p-ISSN: 2615-4161

berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang, kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu dan menggali kreativitas.

Menurut Hujair AH. Sanaky mengungkapkan bahwa aplikasi *power point* mempunyai keunggulan, diantaranya adalah praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas., memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan, Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat, memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi, dapat digunakan berulang-ulang, dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator, dan lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.<sup>13</sup>

Selanjutnya Mudasir juga menegaskan bahwa penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat menghemat energi dan waktu.<sup>14</sup> Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pada intinya media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar dan bisa menghemat waktu dan energi dalam belajar dan pada akhirnya dapat tercapainya tujuan belajar.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan.<sup>15</sup> Artinya media pembelajaran dapat berupa pesan yaitu apa yang ingin disampaikan, orang yang dalam

hal ini guru dan siswa, dan peralatan yaitu alat bantu apa saja yang bisa mendukung proses belajar mengajar.

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan alat pendukung dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat beberapa ahli diantaranya Rayandra Asyar “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.”<sup>16</sup>

Sedangkan menurut Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.<sup>17</sup> Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik intisari bahwa media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru dan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar. Nana Sudjana mengatakan fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan media mengajar yang dipergunakan guru.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), h. 7.

<sup>17</sup> Syaful Bahri Djamarah dan Arswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), h. 121.

<sup>18</sup> Nana sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), h. 7.

---

<sup>13</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009) hh. 135-136

<sup>14</sup> Mudasir, *Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional dan ICT*, (Pekanbaru, 2011) h. 13.

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *op. cit.*, h. 31.

Penggunaan program power point juga memiliki beberapa kelebihan menurut Hujair AH. Sanaky sebagai berikut penyajiannya menarik karena ada permainan warna, praktis, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foro dan lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji dan dapat digunakan berulang-ulang.<sup>19</sup>

Namun, berdasarkan hasil angket dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Swasta se-Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru, ditemukan gejala yang bertentangan dengan teori. Dimana kreativitas belajar siswa menunjukkan indikasi adanya permasalahan-permasalahan yang berbanding terbalik dengan penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media *power point*. Diantara indikator gejala kreativitas belajar siswa sebagai berikut:<sup>20</sup> kurangnya rasa percaya diri siswa pada saat maju di depan kelas, kurangnya komunikasi ilmiah secara bebas terarah di dalam kelas, belum ada keterlibatan aktif siswa dalam belajar, siswa belum berani menyatakan pendapat atau idenya kepada siswa lain, siswa sering keluar kelas ketika guru memulai materi pelajaran, siswa cenderung bergantung kepada temannya dalam mengerjakan tugas pembelajaran, siswa malu atau enggan bertanya ketika disuruh guru untuk bertanya terkait materi pelajaran, siswa belum mampu mengkritik jawaban temannya ketika diskusi pembelajaran, siswa cenderung terlambat menyelesaikan latihan atau kuis yang diberikan oleh guru, siswa mencontek

jawaban temannya ketika latihan dan ulangan harian.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan tema ini, yaitu:

*Pertama*, pada tahun 2015 Marlin dkk dalam Jurnal Sains dan Pendidikan PPs UNIMA, Vol 1 No 1, dengan judul Pengeruh Penerapan Strategi Inkuiri dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 14 Manado. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan strategi inkuiri (X1) terhadap kreativitas siswa (Y1). Nilai koefisien korelasi  $r = 0,817$  dan  $r^2 = 66,8\%$ , menunjukkan bahwa pengaruh penerapan Strategi inkuiri (X1) dan kreativitas siswa (Y) sebesar 66,8%, sedangkan hasil regresi linier  $Y = 36,82 + 0,806 X$ , nilai variabel koefisien regresi positif, artinya setiap peningkatan penerapan strategi inkuiri, bahwa kreativitas siswa akan meningkat dan menggunakan media pembelajaran kreativitas (Y), nilai koefisien korelasi  $r = 0,688$  dan koefisien menggunakan media pembelajaran siswa kreativitas sebesar 47,3%, sedangkan hasil regresi linier  $Y = 69,93 + 0,457 X_2$ . Nilai variabel koefisien regresi bernilai positif, artinya setiap peningkatan menggunakan media pembelajaran, maka kreativitas siswa akan meningkat. Sementara itu, pengaruh penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media pembelajaran dan kreativitas siswa, nilai koefisien korelasi  $r = 0,846$  dan koefisien determinasi  $r^2 = 71,6\%$  menunjukkan bahwa pengaruh penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media pembelajaran pada aktivitas siswa, sebesar 71,6%, sedangkan nilai regresi berganda  $Y = 34.602 + 0,189 X_2$ , nilai koefisien regresi variabel positif, artinya peningkatan penerapan strategi inkuiri dan menggunakan media pembelajaran, maka kreativitas siswa

<sup>19</sup> Hujair AH. Sanaky, *Op. Cit.*, h. 53

<sup>20</sup> Hasil Wawancara dengan guru Agama Islam di SMK Swasta se-Kecamatan Bukit Raya, tgl 1-15 Januari 2020.

akan meningkat.<sup>21</sup> Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada peneliti akan fokus kepada variabel media *power point* sedangkan Marlin lebih umum kepada media pembelajaran.

*Kedua*, pada tahun 2017 Erny, dkk, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* Vol. 2 No.1, dengan judul penelitian Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Kapahilang. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh strategi inkuiri pada pembelajaran Matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah berupa meningkatnya rata-rata nilai posttes jika dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes sebesar 97,5 % untuk kelas eksperimen, sedangkan 96,9 % untuk kelas kontrol dengan pendekatan kontekstual. Hasil penelitian juga menunjukkan terdapat pengaruh strategi inkuiri pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (Hight Order Thingking Skills) dengan adanya peningkatan rata-rata nilai posttes yang dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes sebesar 97,4 % untuk Kelas eksperimen dan 96,7 % untuk Kelas kontrol dengan pendekatan kontekstual.<sup>22</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penulis meneliti tentang pengaruh

penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media *power point* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan Erny dkk, meneliti tentang Pengaruh Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.

*Ketiga*, pada tahun 2014 Johari Marjan, dkk. dalam *Jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, dengan judul penelitian Pengaruh Strategi Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar biologi dan keterampilan proses sains antara siswa yang mengikuti pembelajaran berpendekatan inkuiri dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung ( $F= 40,293;p,<0,05$ ), terdapat perbedaan hasil belajar biologi antara siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan strategi inkuiri dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung ( $F= 70,630;p,<0,05$ ) dan terdapat perbedaan keterampilan proses sains antara siswa yang mengikuti pembelajaran strategi inkuiri dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung ( $F=13,013;p,<0,05$ ).<sup>23</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penulis meneliti tentang pengaruh penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media *power point* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran

---

<sup>21</sup> Marlin, dkk, *Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 14 Manado*, *Jurnal Sains dan Pendidikan PPs UNIMA*, Vol.1 No. 1 Tahun 2015.

<sup>22</sup> Erny, dkk, *Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Kapahilang*, *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* Vol.2 No.1 Tahun 2017.  
Vol.3, No.2 (2020): 1 -14  
e-ISSN: 2615-4153

---

<sup>23</sup> Johari. Marjan, dkk, *Pengaruh Strategi Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat*. *Jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Program Studi IPA, Vol. 4, 2014.

DOI:10.24014/au.v3i2.9430  
p-ISSN: 2615-4161

Pendidikan Agama Islam, sedangkan Johari. Marjan, Putu Arnyana, dan Nyoman Setiawan tentang pengaruh pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar Biologi.

*Keempat*, pada tahun 2015 I Nyoman, Ngurah Marhaeni, Nyoman Dantes dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 5 No. 1, dengan judul Pengaruh Implementasi Strategi Inkuiri Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Se Karangasem, Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, Terdapat pengaruh motivasi belajar bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pelajaran dengan strategi inkuiri dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VI Gugus VI Kecamatan Abang, Karangasem, motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran inkuiri (kelompok eksperimen) hasilnya lebih baik daripada motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol). Kedua, hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran inkuiri (kelompok eksperimen) hasilnya lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol). Ketiga, motivasi dan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran strategi inkuiri (kelompok eksperimen) hasilnya lebih baik daripada motivasi dan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).<sup>24</sup> Letak perbedaan pada penelitian ini adalah I Nyoman Sumayasa dkk meneliti tentang Pengaruh Implementasi

strategi inkuiri Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada siswa tingkat Sekolah Dasar sedangkan penulis meneliti tentang Pengaruh Penerapan strategi inkuiri dan Penggunaan Media *Power point* terhadap Hasil Belajar serta penelitian penulis fokus kepada siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama..

Hasil-hasil penelitian terdahulu di atas ternyata memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang penerapan strategi inkuiri, media power point dan kreativitas belajar siswa. Akan tetapi perbedaan terletak pada penelitian yang dilakukan oleh Marlin lebih memfokuskan kontribusi strategi inkuiri terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Erny membahas mengenai kontribusi strategi inkuiri kepada kreativitas belajar siswa dimana terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi inkuiri dengan kreativitas belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Johari meneliti mengenai Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. Penelitian yang dilakukan oleh I Nyoman Sumayasa, Ngurah Marhaeni, Nyoman Dantes lebih memfokuskan penelitian-nya tentang bagaimana implementasi Strategi Inkuiri Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

## 2. METODE

### 2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan metode kuantitatif serta menggunakan pendekatan korelasi atau hubungan (*correlation research*), artinya peneliti tidak menggunakan perlakuan terhadap variabel-variabel penelitian, melainkan

---

<sup>24</sup> I Nyoman Sumayasa, Ngurah Marhaeni, Nyoman Dantes, *Pengaruh Implementasi Strategi Inkuiri Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Se Karangasem*, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5 No.1, 2015  
Vol.3, No.2 (2020): 1 -14  
e-ISSN: 2615-4153

mengkaji fakta-fakta yang telah terjadi berdasarkan pemahaman responden penelitian. Fakta digali dengan menggunakan angket yang berisi sejumlah pertanyaan yang merefleksikan persepsi responden (siswa) terhadap penerapan strategi *inkuiri*, penggunaan media *power point* dan kreativitas belajar siswa di SMK SWASTA se-Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru. Melalui pendekatan ini diharapkan data yang diperoleh dapat diubah dalam bentuk angka dan analisis statistik menggunakan rumus korelasional.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya dan seberapa besar ditemukannya hubungan antara dua variabel atau lebih secara kuantitatif untuk menganalisa pengaruh antara dua variabel bebas (*independent variabel*) yaitu penerapan strategi *inkuiri* ( $X_1$ ), dan penggunaan media *power point* ( $X_2$ ), dengan satu variabel terikat (*dependent variabel*) yaitu kreativitas belajar siswa ( $Y$ ).

## 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan setelah ujian proposal, penelitian bertempat di SMK SWASTA se-Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru yang berjumlah 3 sekolah yakni SMK PGRI Pekanbaru, SMK EKATAMA Pekanbaru dan SMK YABRI Pekanbaru dikarenakan keterbatasan peneliti hanya meneliti 3 sekolah yaitu : SMK PGRI Pekanbaru, SMK EKATAMA Pekanbaru dan SMK YABRI Pekanbaru . Dipilihnya SMK SWASTA se-Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru sebagai tempat penelitian karena masalah yang diteliti ada di tempat ini

## 2.3. Polulasi dan Sampe Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri se-Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru yang berjumlah 2.226 orang. penulis mengambil sampel sebesar 10% dengan jumlah 226 orang.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified rondom sampling*.

Tabel 1. **Populasi dan Sampel**

No	Nama Sekolah	Populasi	Sampel
1	SMK PGRI Pekanbaru	687	196
2	SMK EKATAMA Pekanbaru	216	62
3	SMK YABRI Pekanbaru	109	32
Jumlah		1012	290

Besarnya sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = N / (1 + (N \times e^2))$$

Sehingga:  $n = 1012 / (1 + (1012 \times 0,05^2))$

$$n = 1012 / (1 + (1012 \times 0,0025))$$

$$n = 1012 / (1 + 2,5)$$

$$n = 1012 / 3,5$$

$$n = 289,142$$

dimana :

$n$  = jumlah elemen / anggota sampel

$N$  = jumlah elemen / anggota populasi

$e$  = error level (tingkat kesalahan) (catatan: umumnya digunakan 1 % atau 0,01, 5 % atau 0,05, dan 10 % atau 0,1) (catatan dapat dipilih oleh peneliti). Populasi yang terdapat dalam penelitian ini berjumlah 1012 orang dan presisi yang ditetapkan atau tingkat signifikansi 0,05, maka besarnya sampel pada penelitian ini adalah : = 289,142 dibulatkan menjadi 290 Jadi, jumlah keseluruhan responden dalam penelitian ini adalah 290 orang.

## 2.4. Prosedur Penelitian

Untuk mendapatkan data tentang pengaruh penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media power point terhadap kreativitas belajar siswa penulis menggunakan teknik angket. Angket ini disebarakan kepada 290 siswa.

Langkah terakhir hasil angket dikumpulkan dan dianalisis dengan bantuan program SPSS.17.0.

### 2.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Angket dan Dokumentasi. Angket penulis gunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media power point terhadap kreativitas belajar siswa, angket tersebut berisi 36 pertanyaan. Sedangkan dokumentasi penulis gunakan untuk mengumpulkan data tentang profil sekolah dan foto penelitian.

### 2.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 17.0 melalui teknik analisis regresi berganda yaitu  $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$ , dan melihat koefisien determinasi  $R^2$ .

## 3. PENYAJIAN HASIL

### 3.1. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh hasil perhitungan reliabilitas variabel hasil koefisien reliabilitas instrument penerapan strategi inkuiri adalah sebesar 0,728, instrument penggunaan media *power point* adalah sebesar 0,822, dan kreativitas belajar siswa adalah sebesar 0,787, ternyata memiliki nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,600, yang berarti ketiga instrumen dinyatakan reliabel dengan tingkat kepercayaan yang tinggi.

### 3.2. Uji Prasyarat Analisis

*Pertama*, uji normalitas dengan melibatkan nilai Kolmogorov-Smirnov, Vol.3, No.2 (2020): 1 -14  
e-ISSN: 2615-4153

dapat diketahui bahwa nilai signifikan untuk variabel penerapan strategi inkuiri sebesar 0,464, karena signifikan untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa populasi data penerapan strategi inkuiri, penggunaan media power point dan kreativitas belajar siswa berdistribusi normal.

*Kedua*, uji linieritas pada *output ANOVA Tabel* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi linieritas adalah 0,000, karena kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat ditarik kesimpulan yaitu antara variabel strategi inkuiri dan kreativitas belajar terdapat hubungan yang linier.

Selanjutnya hasil uji linieritas variabel penggunaan media power point dan kreativitas belajar siswa dapat diketahui bahwa nilai signifikansi linieritas adalah 0,000, karena kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat ditarik kesimpulan yaitu antara variabel penggunaan media power point dan kreativitas belajar siswa terdapat hubungan yang linier. Maka dapat disimpulkan kedua asumsi linier terpenuhi.

*Ketiga*, uji multikolinieritas dimana nilai VIF penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media power point sebesar 1,266, maka nilai dari kedua variabel bebas tersebut lebih kecil dari 10 dan dapat disimpulkan tidak terdapat multikolinieritas diantara kedua variabel bebas.

### 3.3. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan harga konstanta besarnya 9,286, harga koefisien strategi inkuiri ( $X_1$ ) sebesar 0,423 dan penggunaan media power point ( $X_2$ ) sebesar 0,348 semua koefisien tersebut signifikan karena masing-masing signifikannya dibawah 0,05. Dimana Penerapan Strategi Inkuiri ( $X_1$ ) 0,002, dan Penggunaan Media Power Point ( $X_2$ ) 0,000.

Persamaan garis regresinya adalah :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 9,286 + 0,423 (X_1) + 0,348 (X_2)$$

Persamaan regresi diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

Dengan demikian Konstanta sebesar 9,286 menunjukkan bahwa jika variabel strategi inkuiri ( $X_1$ ) dan penggunaan media power point ( $X_2$ ) bernilai konstanta maka kreativitas belajar siswa ( $Y$ ) bernilai sebesar 9,286. Nilai koefisien regresi variabel ( $X_1$ ) sebesar 0,423. Artinya jika variabel *independent* lain nilainya tetap dan strategi inkuiri ( $X_1$ ) mengalami kenaikan 1% maka kreativitas belajar siswa ( $Y$ ) akan mengalami peningkatan sebesar 0,423 semakin baik strategi inkuiri maka semakin memperkuat Kreativitas Belajar siswa. Nilai koefisien regresi variabel ( $X_2$ ) sebesar 0,348. Artinya jika variabel *independent* lain nilainya tetap dan penggunaan media power point ( $X_2$ ) mengalami kenaikan 1% maka kreativitas belajar siswa ( $Y$ ) akan mengalami peningkatan sebesar 0,348 semakin baik penggunaan media power point maka semakin memperkuat kreativitas belajar siswa.

Penelitian ini membuktikan pengaruh variabel bebas atau variabel prediktor terhadap variabel terikatnya. Besar koefisien determinasi adalah 0,343 mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*independent*) terhadap perubahan variabel *dependent* adalah 34,3%. Sedangkan 56,7% (100%-34,3%) dipengaruhi oleh variabel lain. Jadi pengaruh penerapan strategi inkuiri dan penggunaan media power point terhadap kreativitas belajar hanya 34,3% sedangkan pengaruh lain 56,7%. Dengan demikian berarti kemampuan penelitian ini lebih besar dipengaruhi oleh variabel lain

### 3.4. Pembahasan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diuraikan temuan-temuan yang diperoleh dalam tulisan ini adalah:

Temuan *pertama* yaitu masing-masing data dalam variabel penelitian ini menunjukkan data berdistribusi normal. Hal ini berdasarkan pengujian kolmogorov-smirnov dimana probabilitas data strategi inkuiri ( $X_1$ ) dan probabilitas data penggunaan media power point ( $X_2$ ) serta probabilitas data kreativitas belajar siswa ( $Y$ ) sebanyak 0,464. Jika dibandingkan dengan nilai sig 0,05, maka ketiga data variabel tersebut lebih besar sig. (2-tailed) > 0,05. Kemudian dari uji linieritas diketahui masing-masing data pada variabel penelitian ini linier, hal ini diketahui dari hasil uji linieritas sig 0,000. Maka ( 0,000 < 0,05 ), yang berarti hubungan *linier*. Kemudian uji multikolinialitas menunjukkan tidak ada korelasi yang cukup kuat antara sesama variabel bebas, dimana nilai VIF dari kedua variabel bebas lebih kecil dari 10 dan dapat disimpulkan tidak terdapat multikolinieritas diantara kedua variabel bebas

Temuan *kedua*, persamaan regresi menunjukkan harga Hasil analisis menunjukkan harga konstanta besarnya 9,286, harga koefisien Strategi inkuiri ( $X_1$ ) sebesar 0,423 dan Penggunaan media power point ( $X_2$ ) besarnya 0,348. Semua koefisien tersebut signifikan karena masing-masing signifikannya dibawah 0,05. Strategi Inkuiri 0,000 dan penggunaan media power point 0,000. Konstanta sebesar 9,286 : artinya jika strategi inkuiri ( $X_1$ ) dan penggunaan media power point ( $X_2$ ) nilainya adalah 0, maka kreativitas belajar siswa ( $Y$ ) nilainya adalah 9,286. Koefisien regresi variabel ( $X_1$ ) sebesar 0,423 ; artinya jika variabel *independen* lain nilainya tetap dan strategi inkuiri ( $X_1$ ) mengalami kenaikan 1% maka kreativitas

belajar siswa (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,0423. Semakin baik strategi inkuiri maka semakin meningkat kreativitas belajar siswa. Koefisien regresi variabel penggunaan media power point (X<sub>2</sub>) sebanyak 0,348 ; artinya jika variabel *independen* lain nilainya tetap dan penggunaan media power point mengalami kenaikan 1% maka kreativitas belajar siswa (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,348. Semakin baik penggunaan media power point maka semakin meningkat kreativitas belajar siswa.

Temuan *ketiga*. Berdasarkan nilai tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan F 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat penulis simpulkan bahwa variabel strategi inkuiri (X<sub>1</sub>) dan penggunaan media power point (X<sub>2</sub>) terhadap kreativitas belajar siswa (Y) terdapat korelasi, dengan nilai R besar 0,464 sesuai dengan pedoman derajat penghubung *Pearson Correlation* nilai berkorelasi kuat.

Temuan *keempat*, dari uji korelasi terdapat pengaruh yang signifikan strategi inkuiri terhadap kreativitas belajar siswa di SMK Swasta se Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan tingkat pengaruhnya 0,540 dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ .

Temuan *kelima*, dari uji korelasi terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media power point terhadap kreativitas belajar siswa di SMK Swasta se Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan tingkat pengaruhnya 0,449 dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ .

Temuan *keenam*, yaitu pengaruh secara signifikan strategi inkuiri dan penggunaan media power point secara bersama-sama terhadap kreativitas belajar siswa SMK Swasta se kecamatan Bukit Raya kota pekanbaru dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  dengan nilai R Square sebesar 0,343 atau 34,3%. Artinya adalah bahwa sumbangan pengaruh variabel strategi inkuiri

(X<sub>1</sub>) dan penggunaan media power point (X<sub>2</sub>) terhadap kreativitas belajar siswa SMK Swasta se Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru (Y) adalah sebesar 34,3%. Sedangkan 56,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Ini berarti terdapat pengaruh secara signifikan strategi inkuiri dan penggunaan media power point terhadap kreativitas belajar siswa di SMK Swasta se Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan anilisa pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan strategi *inkuiri* terhadap kreativitas belajar siswa di SMK Swasta se Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan tingkat pengaruhnya 0,540 dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ .
- Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media power point terhadap kreativitas belajar siswa di SMK Swasta se Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan tingkat pengaruhnya 0,449 dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ .
- Terdapat pengaruh secara signifikan penerapan strategi *inkuiri* (X<sub>1</sub>) dan penggunaan media power point (X<sub>2</sub>) secara bersama-sama terhadap kreativitas belajar siswa SMK Swasta se Kecamatan Bukit Raya kota pekanbaru (Y) dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  dengan nilai R Square sebesar 0,343 atau 34,3%. Artinya adalah bahwa sumbangan pengaruh variabel penerapan strategi *inkuiri* (X<sub>1</sub>) dan penggunaan media power point (X<sub>2</sub>) terhadap kreativitas belajar siswa SMK Swasta se Kecamatan

Bukit Raya Kota Pekanbaru (Y) adalah sebesar 34,3%. Sedangkan 56,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Ini berarti terdapat pengaruh secara signifikan Penerapan strategi *inkuiri* dan penggunaan media power point terhadap kreativitas belajar siswa di SMK Swasta se Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru.

## REFERENSI

- Abdussalam Al Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka AlKautsar, 2005.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Alli Imron, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya, 2007.
- Erny, dkk, *Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Kapabilang*, Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia Vol..2 No.1, (2017).
- Hasil Wawancara dengan guru Agama Islam di SMK Swasta se-Kecamatan Sukajadi, tgl 1-15 Januari, (2020).
- Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- I Nyoman Sumayasa, Ngurah Marhaeni, Nyoman Dantes, *Pengaruh Implementasi Strategi Inkuiri Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Se Karangasem*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 5 No.1, (2015).
- Johari. Marjan, dkk, *Pengaruh Strategi Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat*. Vol.3, No.2 (2020): 1 -14  
e-ISSN: 2615-4153
- Jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi IPA, Vol. 4, (2014).
- Marlin, dkk, *Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 14 Manado*, Jurnal Sains dan Pendidikan PPs UNIMA, Vol.1 No. 1, (2015).
- Mudasir, *Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional dan ICT*, Pekanbaru, 2011.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2012.
- Semiawan,C. dkk, *Pendekatan Ketrampilan Proses*. Jakarta: Gramedia, 2010
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Syaful Bhari Dzamarah dan Arswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta, 2014.
- Undang-undang SISDIKNAS, Bandung: fokusindo mandiri, 2012.
- Utami Mundandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud, 2005.
- DOI:10.24014/au.v3i2.9430  
p-ISSN: 2615-4161