

## **Strategi *Explore-Creative Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen: Sebuah Studi di Yayasan Global Pelangi Indonesia, Kalimantan Barat**

Yuel Sumarno<sup>1</sup>, Graciela Sharel Tanonggi<sup>2</sup>, Samuel Geovany Paendong<sup>3</sup>, Dalmasius Filemon<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sekolah Tinggi Teologi Bethel Jakarta

Correspondence email: [23221008@sttbi.ac.id](mailto:23221008@sttbi.ac.id)

### **Abstract**

Two strategies that have received much attention are inquiry and creative learning. Contemporary education requires approaches that are innovative and adaptive to evolving learning needs. Inquiry learning emphasizes exploration and investigation, encouraging students to think critically and analytically. On the other hand, creative learning focuses on developing divergent thinking and problem-solving skills, which are essential in facing today's global challenges. To improve students' critical thinking and creativity skills, which ultimately influence the quality of learning, this research tries to evaluate how well inquiry and creative learning methodologies work together. This research utilizes the classroom action research method to practically investigate how learning materials can be improved by applying interactive and innovative techniques in teaching Christianity. The results of the pilot application of the Explore-Creative learning strategy in learning showed that it is highly effective in improving students' concept understanding, active participation, creativity, collaboration, and information memory. In addition, this strategy can also be adapted to different learning styles and levels of student understanding.

**Keywords:** Christian religious education; explore-creative learning strategy; inquiry; YGPI Kalimantan Barat

### **Abstrak**

Dua strategi yang banyak mendapat perhatian adalah pembelajaran inquiry dan kreatif. Pendidikan kontemporer membutuhkan pendekatan yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan belajar yang terus berkembang. Pembelajaran inquiry menekankan eksplorasi dan investigasi, mendorong siswa berpikir kritis dan analitis. Di sisi lain, pembelajaran kreatif fokus pada pengembangan kemampuan berpikir divergen dan problem-solving, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan global saat ini. Dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa, yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas pembelajaran, penelitian ini mencoba mengevaluasi seberapa baik metodologi pembelajaran inkuiri dan kreatif dikolaborasikan. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk menginvestigasi secara praktis bagaimana materi pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penerapan teknik-teknik interaktif dan inovatif dalam pengajaran agama Kristen. Hasil uji coba penerapan strategi Explore-Creative learning dalam pembelajaran menunjukkan bahwa strategi ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, kreativitas, kolaborasi dan memori informasi siswa. Selain itu, strategi ini juga dapat disesuaikan dengan gaya pembelajaran yang berbeda dan perbedaan tingkat pemahaman siswa.

**Kata kunci:** pendidikan agama Kristen; strategi explore-creative learning; YGPI Kalimantan Barat



DOI: <https://doi.org/10.52220/sikip.v6i1.362>

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh pendekatan tradisional yang bersifat satu arah, dengan penekanan pada peran guru sebagai pusat pembelajaran sementara siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Model pembelajaran konvensional yang didasarkan pada ceramah dan hafalan menjadi metode utama dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, interaksi antara guru dan siswa sering kali terbatas, sehingga memengaruhi rendahnya tingkat keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dampak dari pendekatan ini mencakup munculnya kebosanan di kalangan siswa, menurunnya motivasi belajar, dan keterbatasan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis serta kreatif. Selain itu, daya kritis, logis, ilmiah, analitis, dan sistematis menjadi langka.

Grelsiana Herin meneliti bagaimana peran dan efektivitas metode satu arah di kelas XI SMA Negeri 6 Makassar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasilnya menunjukkan bahwa pola interaksi satu arah masih dominan, dengan guru berperan sebagai fasilitator, organisator, dan pembawa cerita. Metode ceramah dipilih karena keterbatasan sumber belajar, fasilitas pembelajaran yang kurang memadai, perbedaan karakteristik siswa, serta kebiasaan guru yang menganggap metode ini lebih praktis. Meski demikian, upaya untuk meningkatkan komunikasi dalam pembelajaran telah dilakukan, seperti melalui metode tanya jawab, kerja kelompok, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan kompetisi. Temuan ini menegaskan perlunya pendekatan yang lebih variatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses belajar mengajar.<sup>1</sup> Meskipun ada harapan bahwa metode ini baik bagi siswa/i, tetapi lebih banyak kelemahan dari metode belajar seperti ini.

Fakta ini semakin dikuatkan oleh laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA), yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi, numerasi, dan sains siswa Indonesia berada di bawah rata-rata internasional.<sup>2</sup> Temuan ini menyoroti urgensi perbaikan strategi pengajaran, khususnya dalam mengatasi tantangan pembelajaran abad ke-21. Dunia pendidikan saat ini membutuhkan pendekatan inovatif dan adaptif yang dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang, sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi siswa untuk bersaing dalam tatanan global. Dalam konteks ini, strategi pembelajaran *inquiry* dan kreatif menjadi dua pendekatan yang mendapatkan perhatian luas dalam diskursus pendidikan modern. Pembelajaran *inquiry* menekankan pada eksplorasi, investigasi, dan pemecahan masalah, yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa.<sup>3</sup> Sementara itu, pembelajaran kreatif memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru, menciptakan solusi inovatif, dan mengasah keterampilan berpikir divergen, yang sangat relevan dengan tantangan global yang semakin kompleks.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Grelsiana Herin, "Pola Interaksi Satu Arah Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Makassar," *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 3, no. 2 (2017): 136–42.

<sup>2</sup> Syamsir Alam, "Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023," *Media Indonesia*, 2023, [https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023#:~:text=HASIL penelitian Program for International,%2C dan membaca \(371\)](https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023#:~:text=HASIL%20penelitian%20Program%20for%20International,%2C%20dan%20membaca%20(371).).

<sup>3</sup> Andrew Allen, "An Introduction to Constructivism: Its Theoretical Roots and Impact on Contemporary Education," *Journal of Learning Design and Leadership* 1, no. 1 (2022): 1–11, <https://jmcinset.com/active-learning-classroom>.

<sup>4</sup> Annisa Rehani and Triono Ali Mustofa, "Implementasi Project Based Learning Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa Di SMK Negeri 1 Surakarta," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): 487–96, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/273>.

Seiring dengan berkembangnya paradigma pendidikan abad ke-21, penguasaan kompetensi seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi menjadi elemen mendasar dalam proses pembelajaran. Bahkan, berpikir konstruktif menjadi kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa/i dewasa ini. Pemikiran seperti ini yang membedakan gagasan murni yang keluar dari kemampuan otak manusia atau dari kecerdasan buatan. Peneliti bukan menolak kecerdasan buatan menjadi alat dalam proses berpikir, tetapi jika kecerdasan buatan yang menguasai, maka akan terjadi kekacauan dalam proses dan hasil pendidikan.<sup>5</sup> Strategi pembelajaran *inquiry* memberikan kerangka untuk pengembangan kemampuan bertanya, melakukan investigasi, dan melakukan eksplorasi mendalam terhadap suatu topik. Di sisi lain, pendekatan kreatif memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi cara berpikir yang baru, menciptakan solusi kreatif, dan menumbuhkan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan belajar. Sinergi dari kedua pendekatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, di mana siswa tidak hanya memperoleh keberhasilan akademik tetapi juga keterampilan hidup yang esensial untuk masa depan.

Integrasi strategi pembelajaran *inquiry* dan kreatif dalam satu pendekatan pembelajaran holistik masih minim penelitian, terutama dalam konteks pendidikan formal di Indonesia. Studi terdahulu menunjukkan bahwa strategi berbasis *inquiry* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kapasitas siswa untuk bertanya dan melakukan eksplorasi, yang merupakan fondasi penting dalam proses belajar.<sup>6</sup> Pada saat yang sama, pendekatan kreatif memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan fleksibilitas kognitif, orisinalitas, dan inovasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan menganalisis bagaimana kedua pendekatan ini dapat diintegrasikan secara efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal.

Kajian empiris juga mendukung efektivitas pendekatan campuran *inquiry* dan kreatif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Suyatmo dkk. menunjukkan bahwa siswa yang diajar melalui metode gabungan ini tidak hanya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis, tetapi juga memperlihatkan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode tradisional.<sup>7</sup> Temuan ini menyoroti potensi integrasi kedua pendekatan tersebut dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan produktif, termasuk di Yayasan Global Pelangi Indonesia (YGPI).

YGPI merupakan sebuah yayasan keagamaan yang mendukung pendidikan siswa dari tingkat SD hingga SMA melalui penyediaan asrama bagi 52 siswa, termasuk 9 siswa SD, 31 siswa SMP, dan 12 siswa SMA. Penelitian ini difokuskan pada 12 siswa kelas VIII SMP yang bersekolah di SMP Negeri 1 Simpang Hulu, yang sebagian besar menghadapi tantangan sosial, seperti kehilangan figur orang tua atau kurangnya perhatian dari orang tua. Dalam upaya menjawab kebutuhan emosional dan spiritual siswa, materi pembelajaran berbasis nilai-nilai Kristen dengan tema "Arrow of Jesus" dari Mazmur 127:4 digunakan untuk

---

<sup>5</sup> Frans Pantan, "Chatgpt Dan Artificial Intelligence: Kekacauan Atau Kebangunan Bagi Pendidikan Agama Kristen Di Era Postmodern," *Diegesis : Jurnal Teologi* 8, no. 1 (2023): 108–20, <https://doi.org/10.46933/dgs.vol8i1108-120>.

<sup>6</sup> Rita Fitriani, Endang Surahman, and Intan Azzahrah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Quagga : Jurnal Pendidikan Dan Biologi* 11, no. 1 (2019): 6–11, <https://doi.org/10.25134/quagga.v11i1.1426>.

<sup>7</sup> Suyatmo Suyatmo et al., "Effectiveness of the Inquiry Based Learning Model Based on Mobile Learning on Students' Creative Thinking Skills: A Meta-Analysis," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 9 (2023): 712–20, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5184>.

menanamkan harapan dan membangun karakter. Strategi *Explore-Creative Learning* diimplementasikan melalui aktivitas kreatif seperti menulis "goals setting" dan membuat visualisasi menggunakan alat peraga yang dirancang untuk menggambarkan konsep kehidupan sebagai anak panah di tangan Tuhan. Pendekatan ini tidak hanya membangkitkan semangat belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara mendalam, meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan sosial melalui kolaborasi kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan teori pedagogik dengan mengeksplorasi potensi sinergi antara strategi pembelajaran *inquiry* dan kreatif. Fokus penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana integrasi kedua pendekatan tersebut dapat memengaruhi pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi ini di konteks pendidikan formal, sehingga hasilnya dapat menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang relevan dan efektif. Dengan pendekatan yang sistematis dan berbasis data, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi utama dalam merancang strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Melalui integrasi strategi *inquiry* dan kreatif, diharapkan tercipta lingkungan pembelajaran holistik yang tidak hanya mendukung pengembangan kognitif tetapi juga afektif siswa secara menyeluruh. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam menghadapi tantangan pendidikan kontemporer di Indonesia.

## METODE

Metode dalam penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas untuk menginvestigasi secara praktis bagaimana materi pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penerapan teknik-teknik interaktif dan inovatif dalam pengajaran agama Kristen.<sup>8</sup> Metode ini melibatkan siklus-siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan oleh guru dalam konteks kelas nyata, di mana data dikumpulkan melalui berbagai sumber seperti observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis dokumen pembelajaran. Kajian ini bertujuan untuk mendalami pengaruh penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan teknologi digital, dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi agama Kristen. Analisis dilakukan secara kualitatif untuk mengidentifikasi efektivitas dari tindakan yang diimplementasikan dan untuk mengembangkan model pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan dan tantangan kontemporer dalam pendidikan agama. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan praktis dan strategi yang berdampak dalam mengintegrasikan inovasi dalam kurikulum dan praktik pengajaran agama Kristen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Explore-Creative Learning* sebagai Metode Belajar Era Kecerdasan Buatan

Era kecerdasan buatan membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 menuntut pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir

---

<sup>8</sup> Titis Puspitaningrum Dewi Kartika, "Penerapan Pembelajaran Kontekstual Dengan Model Problem Based Learning," *Journal of Accounting and Business Education* 1, no. 1 (2016): 1–14, <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6012>.

kritis, kreatif, kolaboratif, dan adaptif. Salah satu pendekatan yang relevan dalam konteks ini adalah *Explore-Creative Learning*, sebuah metode pembelajaran yang mengintegrasikan eksplorasi aktif dan kreativitas dalam proses belajar-mengajar. Dalam era AI, pembelajaran berbasis eksplorasi dan kreativitas menjadi sangat penting untuk menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan yang semakin kompleks.

*Explore-Creative Learning* merupakan gabungan dari strategi pembelajaran *inquiry* dan kreatif. Strategi pembelajaran *inquiry* adalah pembelajaran yang menyoroti penerapan pemikiran kritis dan analitis untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah.<sup>9</sup> Sementara itu, strategi pembelajaran kreatif adalah kegiatan pembelajaran yang mengembangkan sesuatu, baik cara, materi pembelajaran yang baru dengan mengubah hal yang lama serta memperluas apa yang sudah ada dalam memberikan pembelajaran kepada murid-murid di kelas<sup>10</sup>. Dengan demikian, *Explore-Creative learning* adalah kegiatan pembelajaran yang mengembangkan semua aspek pembelajaran secara kreatif (metode, materi pelajaran, dan sebagainya) dan memberikan siswa kesempatan untuk mendalami pembelajaran yang disampaikan di kelas. *Explore-Creative learning* menciptakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menarik dan memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan pemahamannya.

Karakteristik strategi *Explore-Creative Learning* menempatkan siswa sebagai pusat utama dalam proses pembelajaran, di mana mereka berperan aktif dalam mengeksplorasi dan memahami materi yang diajarkan. Dalam pendekatan ini, guru bertindak bukan sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mendukung dan memberikan motivasi kepada siswa agar mereka mampu mengembangkan potensi terbaiknya. Siswa diberikan ruang dan kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki melalui metode kreatif yang dirancang oleh guru, sehingga mereka dapat menemukan cara belajar yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, guru secara aktif menggunakan berbagai metode kreatif untuk menyampaikan materi, seperti penggunaan alat peraga, diskusi interaktif, dan permainan edukatif, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Lingkungan belajar yang menarik dan nyaman juga menjadi fokus utama strategi ini, dengan tujuan mencegah kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, *Explore-Creative Learning* tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam setiap proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Pelaksanaan strategi *Explore-Creative Learning* akan efektif jika beberapa prasyarat penting terpenuhi. Pertama, guru perlu memiliki keyakinan bahwa siswa mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi melalui pembelajaran yang aktif dan eksploratif, sehingga peran guru berfokus pada mendukung proses berpikir siswa. Kedua, materi pelajaran harus dimulai dengan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, karena motivasi intrinsik merupakan dasar dari eksplorasi dan kreativitas. Ketiga, siswa perlu memiliki kemampuan

---

<sup>9</sup> Maulana Akbar Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri," *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 40–45.

<sup>10</sup> Ety Kusmiati, Nur Chabibah, and Mala Khoiri Rizkiah, "Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS," *Tahsinia: Jurnal Karya Umum Dan Ilmia* 2, no. 2 (2021): 114–23, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>.

<sup>11</sup> L. Z. R Hapsari and F Kristin, "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD," *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 2 (2021): 651–60; Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri."

serta keinginan untuk berpikir kritis dan kreatif, yang dapat didorong melalui pemberian tantangan intelektual yang relevan dengan kehidupan mereka. Keempat, jumlah peserta didik dalam kelas tidak boleh terlalu banyak, agar guru dapat memantau dan memberikan perhatian yang memadai kepada setiap siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan personal. Kelima, guru memerlukan waktu yang cukup untuk merancang dan menerapkan metode pembelajaran inquiry yang menarik dan kreatif, termasuk menggunakan alat peraga, permainan edukatif, atau media digital. Dengan memenuhi kondisi ini, strategi *Explore-Creative Learning* dapat memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran yang lebih optimal.<sup>12</sup>

Langkah-langkah penerapan strategi *Explore-Creative learning*, yaitu (1) guru mempersiapkan materi pelajaran sesuai yang sudah direncanakan dalam RPS di awal semester; (2) guru menciptakan dan mengembangkan metode-metode yang kreatif untuk diterapkan dalam pembelajaran sejalan dengan informasi yang akan disampaikan; (3) di dalam proses pembelajaran, guru terlebih dahulu menyampaikan materi pelajaran sebagai pengantar. Di tahap ini, guru bisa menggunakan alat peraga untuk memperjelas penjelasannya; (4) kemudian guru mampu merangsang siswanya untuk berpikir dan mengeksplor materi pelajaran yang sudah disampaikan dengan pertanyaan. Di tahap ini, guru juga bisa menerapkan cara yang menarik dan kreatif seperti memberikan sebuah video yang berkaitan dengan materi pelajaran untuk dibahas bersama atau mengajak siswa untuk mengeksplor materi pelajaran lewat idenya yang dituangkan dalam gambar, dan sebagainya; (5) selanjutnya, guru mengajak siswa untuk saling memberikan masukan terhadap topik yang sedang didiskusikan, mengumpulkan setiap jawaban siswa dan bersama-sama siswa merumuskan kesimpulan bersama.<sup>13</sup> Langkah-langkah ini tentunya bisa dikembangkan. Langkah-langkah di atas menjadi dasar dalam penerapan strategi *Explore-Creative learning*.

Beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan strategi *Explore-Creative learning*, yaitu (1) *role-playing* (bermain peran); (2) kuis/tanya jawab; (3) permainan yang menarik tetapi tetap berhubungan dengan materi pelajaran, seperti main lempar bola sambil diputar musik, saat musik diberhentikan, siswa yang memiliki bola akan diberi pertanyaan, dan sebagainya; (4) alat peraga (benda-benda, video, dan sebagainya yang berhubungan dengan materi pelajaran); (5) aktivitas menarik seperti menggambar, dan sebagainya; (6) diskusi.<sup>14</sup>

Kelebihan strategi *Explore-Creative learning*, yaitu (1) mengembangkan seluruh aspek siswa, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik; (2) memberikan ruang untuk siswa mengembangkan pembelajaran dengan cara dan pemahaman mereka sendiri; (3) memberi pengalaman terkait pembelajaran kepada siswa; (4) dapat memenuhi kebutuhan anak dengan kemampuan di atas rata-rata, oleh karena itu ketidakmampuan belajar tidak menjadi kendala bagi siswa yang memiliki kemampuan belajar yang unggul; (5) pembelajaran berjalan

---

<sup>12</sup> Hapsari and Kristin, "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD"; Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri."

<sup>13</sup> Imam Yuwono and Mirnawati Mirnawati, "Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Jenjang Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2015–20; Hapsari and Kristin, "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD"; Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri."

<sup>14</sup> Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri"; Yuwono and Mirnawati, "Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Jenjang Sekolah Dasar."

dengan lebih menarik dan tidak membosankan.<sup>15</sup> Namun, ada juga kelemahan strategi *Explore-Creative learning*, yaitu (1) tidak dapat menentukan keberhasilan belajar setiap siswa, karena ada siswa yang pasif saat belajar; (2) siswa sudah terbiasa dengan cara belajar klasik yang hanya mendengarkan guru berceramah; (3) memerlukan waktu yang panjang dalam pelaksanaannya; (4) Butuh waktu dan biaya lebih bagi guru dalam mempersiapkan alat peraga dan alat bantu pembelajaran; (5) memerlukan kreativitas guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan menarik.<sup>16</sup>

Kemajuan AI membuka peluang baru dalam pendidikan, termasuk pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Teknologi AI memungkinkan pengumpulan data pembelajaran siswa secara real-time, yang dapat digunakan untuk merancang pengalaman belajar yang lebih relevan dan efektif. Dalam *Explore-Creative Learning*, AI dapat memainkan peran sebagai fasilitator yang membantu siswa mengeksplorasi materi pembelajaran, memberikan umpan balik instan, dan memfasilitasi kolaborasi virtual. Contohnya, platform pembelajaran berbasis AI seperti IBM Watson Education dan Google AI telah digunakan untuk mempersonalisasi pengalaman belajar siswa dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya.

### **Hasil Uji Strategi *Explore-Creative Learning***

Telah dijelaskan di atas bahwa YGPI merupakan sebuah yayasan keagamaan dari Gereja Bethel Indonesia West Hills Simpang Hulu yang beralamat di Balai Berkuak, Desa Balai Pinang, Kabupaten Ketapang, Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia. Salah satu lembaga yang ada di dalamnya yaitu gedung asrama yang menampung anak-anak sekolah mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada tahun 2024 ini, total keseluruhan jumlah anak asrama kurang lebih sekitar 52 anak, dengan klasifikasi 9 orang siswa SD, 31 orang siswa SMP dan 12 orang siswa SMA.

Penelitian ini secara spesifik dilakukan pada 12 siswa-siswi SMP kelas VIII yang bersekolah di SMPN 1 Simpang Hulu, beralamat di Balai Berkuak, Desa. Balai Pinang, Kabupaten Ketapang, Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia. Topik materi pembelajaran yang digunakan yaitu tentang "Arrow of Jesus" atau Panah Yesus, di ambil dari kitab Mazmur 127:4 "Seperti anak-anak panah di tangan pahlawan, demikianlah anak-anak pada masa muda." Tema ini dipilih mengingat ada beberapa dari siswa/siswi yang tidak memiliki orang tua lengkap. Beberapa siswa masih memiliki orang tua tetapi memang sudah kurang peduli, sehingga mereka kehilangan figur orang tua di dalam kehidupan mereka. Dalam pelaksanaannya, pertama-tama peneliti menguraikan materi dengan beberapa selipan aktivitas yang mana mereka menyaksikan video berkaitan dengan materi, kemudian mempersiapkan lembar kertas kosong dengan alat tulis terlebih dahulu, kemudian mereka diminta untuk membuat *goal setting*, setelah itu kertas tersebut dibentuk sekreatif mungkin. Hasilnya, ada beberapa yang membuat dalam bentuk perahu, pesawat, bola, kucing, topi, dompet, dan sebagainya.

Ada 3 (tiga) penekanan penting dalam uji coba *strategi Explore-Creative learning* ini, yaitu: Pertama, melalui penulisan "goals setting" menyadarkan bahwa janji Tuhan bisa didapatkan dengan kemauan mempersiapkan diri. Tuliskan tujuan hidup, apa yang menjadi kerinduan setiap mereka supaya kehidupan mereka menjadi bermanfaat (garam dan terang) bagi sesama. Kedua, membentuk dan menulis dikertas secara kreatif yang menunjukkan bahwa

<sup>15</sup> Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri"; Yuwono and Mirnawati, "Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Jenjang Sekolah Dasar."

<sup>16</sup> Sanjani.

kehidupan mereka serta tujuan hidup mereka yang telah direncanakan sebelumnya bisa terjadi atau tidak, tergantung dari mereka mau membentuknya seperti apa. Kalau mereka hanya mau yang mudah maka mereka akan membentuk sebuah bola yang tentunya kalah menarik dengan bentuk pesawat, perahu, muka kucing, dan sebagainya. Ketiga, alat peraga (panah) membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak, mereka lebih mudah memahami kehidupan mereka seperti anak panah ditangan pahlawan yang pasti akan tepat sasaran. Masa depan mereka akan cerah seperti yang Tuhan janjikan jika mereka mau mempersiapkan diri, berusaha membentuk kualitas diri dan memperjuangkan cita-citanya tersebut dan yang terakhir mengandalkan Tuhan dan menaruh harapannya pada Tuhan.

Hasil uji coba ini didapatkan dari pengamatan selama uji coba berlangsung dan dari tanggapan peserta yang ditulis dalam sebuah kertas seperti yang ada di dalam Tabel 1. Ada tiga pertanyaan yang diberikan untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap penerapan strategi *Explore-Creative learning*, yaitu (1) Bagaimana semangat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Kristen antara sebelum dan setelah diterapkan strategi *Explore-Creative learning*?; (2) Bagaimana perbedaan keaktifan dalam diskusi kelompok antara sebelum dan setelah diterapkan strategi *Explore-Creative learning*?; dan (3) Bagaimana perbedaan dalam memahami materi pembelajaran antara sebelum dan setelah diterapkan strategi *Explore-Creative learning*? Hasil uji coba penerapan strategi *Explore-Creative learning* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dapat menjadi lebih terlibat dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang mengutamakan kreativitas dan penemuan. Penggunaan alat peraga dalam strategi ini membuat siswa mudah memvisualisasikan konsep-konsep abstrak seperti cerita Alkitab dan prinsip-prinsip agama yang disampaikan, membantu mereka memahami materi secara lebih dalam dan konkret.

Pendekatan ini juga menumbuhkan pemikiran kritis dan kreatif pada siswa sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Mereka belajar menghubungkan materi pelajaran dengan konteks nyata, sehingga nilai-nilai yang diajarkan menjadi lebih berarti dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka terdorong melakukan kolaborasi antar siswa. Siswa bekerja dalam kelompok, yang memperkuat keterampilan komunikasi, kerja sama dan kepemimpinan mereka. Hal ini penting dalam membangun karakter dan keterampilan sosial yang sangat menunjang dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

**Tabel: Respons peserta terhadap penerapan strategi *Explore-Creative learning***

No.	Nama (Kelas)	Sebelum penerapan	Setelah penerapan
1.	Yansen (8)	<p>Nama: Yansen Kelas: 8</p> <p>Sebelum:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kurang aktif, hanya ikut-ikutan</li> <li>2. Kurang paham materi</li> <li>3. Kurang antusias</li> <li>4. Kurang berinteraksi</li> <li>5. Kurang memahami materi</li> <li>6. Kurang berinisiatif</li> <li>7. Kurang berprestasi</li> </ul>	<p>Nama: Yansen Kelas: 8</p> <p>Sesudah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Lebih aktif dan berprestasi</li> <li>2. Lebih berinteraksi dan berinisiatif</li> <li>3. Lebih memahami materi</li> <li>4. Lebih berprestasi</li> <li>5. Lebih berinisiatif</li> <li>6. Lebih berprestasi</li> <li>7. Lebih berprestasi</li> </ul>

<p>2.</p>	<p>Alvin Saputra (8)</p>	<p>Nama: Alvin Saputra Kelas: VIII</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. membosankan, gurunya kurang menarik. Por-por Point</li> <li>2. Saat di berikan kelompok saya diam-diam karena n dan teman-teman kurang k</li> <li>3. saya kurang memahami karena terlalu cepat menjalaskannya</li> </ol>	<p>Nama: Alvin Saputra Kelas: VIII</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sangat menyenangkan dan menarik dan bikin semangat</li> <li>2. aktif karena di suruh Perintah di ikuti</li> <li>3. agak sedikit mudah yg fokus karena ada Praktek</li> </ol>
<p>3.</p>	<p>Rasya L. (8)</p>	<p>Nama: Rasya Levin Christ Lim Wlva Kelas: Kelas 8</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sebelum:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Malas belajar, karena gurunya tidak asik dan selalu banyak beri tugas</li> <li>2. Ngantukan terus saat belajar</li> <li>3. Saat dibagikan kelompok, saya paling semangat tapi kadang agak malas kalo sama orang yang lebih saya sukai</li> <li>3. sulit untuk memahaminya, karena kebanyakan cerita</li> </ol>	<p>Nama: Rasya Levin Christ Lim Wlva Kelas: 8</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sesudah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. cukup menyenangkan, karena agak lucu dan ada praktek, jayaw cukup bersemangat</li> <li>2. saya aktif dan saat ditanya mau menjawab, &amp; saat ditunjuk praktek saya mau</li> <li>3. Baganya cukup mudah, malah hauri pelajaran karena mudah diterangi dan ada gambar-gambar</li> </ol>
<p>4.</p>	<p>Adrian D.P (8)</p>	<p>Nama: ADRIAN DESTALIN Pratama Kelas: VIII</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sebelum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurang Enak atau kurang menarik karena Aktivitas atau praktek dalam belajar dan yang membosankan.</li> <li>2. Saat waktu diberikan kelompok dalam belajar aktif dalam belajar karena kurang kompak</li> <li>3. Saya kurang mudah dalam memahami dan yang disampaikan oleh guru karena kurang penjelasan yang jelas</li> </ol>	<p>Nama: ADRIAN DESTALIN Pratama Kelas: VIII</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menarik karena adanya permainan dan Praktek sehingga membuat kita semangat</li> <li>2. aktif karena supaya kita juga bisa sambil belajar dan melakukan perintah-perintah yang di sampaikan.</li> <li>3. mudah karena adanya invokus, Alas Peraga dan Praktek serta penjelasan yang mudah di pahami</li> </ol>
<p>5.</p>	<p>Gian Saputra (8)</p>	<p>Nama: Gian Saputra Kelas: VIII</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sebelum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kurang menarik karena cara di Memaparkan materi kurang di dan tidak enak di denger dan jaw cara Menyampaikan materi</li> <li>2. Aktif cuma di awal diakhir nya banyak hal2 dari kelompok kurang</li> </ol>	<p>Nama: Gian Saputra Kelas: VIII</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. sedesdas: memakai invokus/por point jadi lebih memahami dan masuk di pikiran materinya</li> <li>2. sangat aktif karena Penampaiannya trafo n2a berupa fanza jawab</li> <li>3. materi yang di sampaikan lumayan mudah karena Penjelasan sangat di mengerti dan tapi cara Penampaiannya</li> </ol>
<p>6.</p>	<p>Ulung A.B (8)</p>	<p>Nama: Ulung arfa Barus Kelas: 8</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sebelum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kurang menarik gara-gara gurunya mengadur tugas dan ga</li> <li>2. Meng andai kan teman untuk</li> <li>3. kurang menarik gara-gara ga banyak bicara</li> </ol>	<p>Nama: Ulung arfa Barus Kelas: 8</p> <p>No. : _____ Date: _____</p> <p>Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menarik dan semangat</li> <li>2. aktif dan Mengikuti perintah karena menjenang kan dan seru</li> <li>3. mudah karena ada Peragamnya</li> </ol>

7.	Benediktus (8)	<p>No. : _____ Date : _____</p> <p>Nama : Benediktus Irena Nadi Kelas : VIII</p> <p>Sebelum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurang menarik guru-guru karena terlalu banyak soal dan terlalu banyak materi</li> <li>2. Menantang teman tapi kalo rajin maka teman</li> <li>3. Kurang memahami karena tidak pernah berlatih</li> </ol>	<p>Nama: Benediktus Irena Nadi Kelas VIII</p> <p>No. : _____ Date : _____</p> <p>Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menarik <del>kurang</del> dan semangat karena ada peraga nya</li> <li>2. Aktif kalau di tanya selalu menjawab</li> <li>3. Mudah karena ada peraga nya</li> </ol>
8.	Kristian (8)	<p>No. : _____ Date : _____</p> <p>Nama : kristian laite Kelas : 8</p> <p>Sebelum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kurang menarik karena guru <del>tidak</del> tidak mau membatalkan karena belajarnya itu itu aja terus</li> <li>2. Saat diberikan kelompok kita aktif nah saya kalo diberikan kelompok saya sangat malas.</li> <li>3. Kalo guru menjelaskan saya itu menanti karena saya kurang mandapat dan bermain sama kawan</li> </ol>	<p>No. : _____ Date : _____</p> <p>Nama: kristian laite Kelas: 8</p> <p>Sesudah =</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <del>menarik</del> dan semangat dan menarik dan seru. tapi saya</li> <li>2. Saya kalo di tanya karena paham apa yang yang ditanya kalo di sukukorut sesuatu dibuat.</li> <li>3. karena Penjelasananya sangat mudah di mengerti</li> </ol>
9.	Pebrian (8)	<p>No. : _____ Date : _____</p> <p>Nama = Pebrian Kelas = VIII/8</p> <p>Sebelum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bosan karena kadang guru masuk kelas hanya masi catatan tapi tidak pernah menjelaskan.</li> <li>2. Tidak aktif dalam berkelompok</li> <li>3. Saya saat berkelompok tidak aktif</li> <li>3. Saya susah memahami karena gurunya baru beresita.</li> </ol>	<p>No. : _____ Date : _____</p> <p>Nama = Pebrian Kelas = VIII/8</p> <p>Sesudah =</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menarik karena ada Prakteknya ada peraga</li> <li>2. aktif dalam melakukan perintah</li> <li>3. Mudah memahami karena ada Prakteknya Penjelasananya mudah di mengerti.</li> </ol>
10.	Fransiskus G. (8)	<p>Nama : Fransiskus Gali Kelas : VIII</p> <p>Sebelum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurang menarik gurunya membatalkan dan gurunya kalau ngajar kurang aktif</li> <li>2. Kalau saya <del>tidak</del> ngajarin kelompok saya kurang aktif</li> <li>3. Kurang memahami karena tidak pernah berlatih</li> </ol>	<p>Nama: Fransiskus gali Kelas: VIII</p> <p>Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menarik dan menyenangkan</li> <li>2. Aktif kalau ditanya. Kalau di kasih perintah melakukan</li> <li>3. mudah karena ada infokus alat praktek dan menjelasannya ada peraganya</li> </ol>
11.	Oktaviano Wendi (8)	<p>Nama: OKTAVIANO WENDI Kelas VIII</p> <p>Sebelum</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurang menarik karena guru ngajar <del>tidak</del> tidak ada prakteknya atau yang siswa dengar</li> <li>2. Saat diberikan kelompok saya gak aktif dan biasanya aktif karena kadang kelompok kompak</li> <li>3. Saya kurang memahami dan tidak dapat dari guru karena guru nya banyak cerita</li> </ol>	<p>Nama: OKTAVIANO WENDI Kelas: VIII</p> <p>Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bisa membuat bahagia dan menarik saat membuat kelas karena sangat semangat</li> <li>2. Saat guru memberi aktif. Kalau di kasih perintah mau di serah</li> <li>3. Berpikir mudah karena bisa melihat dari infokus dan bisa di contoh atau di lakukan</li> </ol>
12.	Hizkia Stefando (8)	<p>Nama: Hizkia Stefando Kelas: VIII</p> <p>Sebelum</p> <p>* Kurang menarik karena tidak ada penyesuaian yang menarik bagi saya dan membuat saya ngantuk</p> <p>* Kurang aktif karena kebanyakan saya dalam karena kelompok/ org<sup>nya</sup> nya kurang cocok dengan saya dan tidak kompak</p> <p>* sulit memahami karena guru terlalu banyak ngajarin dan tidak ada mempraktekkan</p>	<p>Nama: Hizkia Stefando Kelas: VIII</p> <p>Sesudah.</p> <p>* menarik dari seru karena banyak prakteknya dan membuat saya semangat</p> <p>* Aktif aktif karena sering di kasih pertanyaan dan sering di suruh jadi mudah bosan.</p> <p>* mudah karena ada alat peraga, praktek, dan penyesuaian mudah di pahami/ mengerti</p>

Berdasarkan data di atas Hasil penerapan strategi *Explore-Creative Learning* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Simpang Hulu menunjukkan perubahan positif yang signifikan dalam pembelajaran mereka. Dari 12 siswa yang berpartisipasi, seperti Yansen, Alvin Saputra, dan Rasya L., terlihat peningkatan semangat belajar setelah metode ini diterapkan. Sebelum strategi diterapkan, mereka merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Namun, setelah menggunakan pendekatan kreatif yang melibatkan alat peraga, diskusi interaktif, dan aktivitas menarik seperti membuat *goal setting*, siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok juga meningkat drastis. Siswa seperti Adrian D.P, Gian Saputra, dan Ulung A.B. sebelumnya cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat. Setelah strategi diterapkan, mereka mulai lebih percaya diri untuk berkomunikasi, bertukar pikiran, dan bekerja sama dalam kelompok. Diskusi kelompok tidak hanya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sisi pemahaman materi, siswa seperti Benediktus, Kristian, dan Pebrian menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep abstrak seperti "Arrow of Jesus" dari Mazmur 127:4. Sebelum metode ini diterapkan, materi sulit dimengerti, tetapi dengan pendekatan visual dan kreatif, seperti menggunakan alat peraga panah untuk memvisualisasikan tujuan hidup, siswa dapat menghubungkan nilai-nilai spiritual dengan kehidupan mereka secara lebih konkret. Hal ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Strategi ini juga memberikan dampak positif pada sisi emosional siswa, terutama mereka yang mengalami kehilangan figur orang tua seperti Fransiskus G., Oktaviano Wendi, dan Hizkia Stefano. Melalui tugas kreatif seperti "goal setting" dan refleksi diri, mereka diajak untuk merancang tujuan hidup yang lebih baik dan memahami bahwa mereka adalah "anak panah di tangan Tuhan," yang dapat diarahkan untuk mencapai kehidupan yang bermakna. Strategi ini tidak hanya memberikan pemahaman akademik tetapi juga membangun harapan dan keyakinan diri siswa, menjadikan pembelajaran lebih inspiratif dan membekas dalam kehidupan mereka.

## KESIMPULAN

Strategi *Explore-Creative Learning* terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan pengembangan keterampilan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Yayasan Global Pelangi Indonesia (YGPI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam pembelajaran, yang sebelumnya didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang monoton. Peningkatan terlihat pada aspek semangat belajar, di mana siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dalam diskusi kelompok, yang tidak hanya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan. Pendekatan ini berhasil menjadikan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung pengembangan potensi siswa.

Strategi ini efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam melalui pendekatan visual dan kreatif. Konsep abstrak seperti "Arrow of Jesus" dari Mazmur 127:4 menjadi lebih konkret bagi siswa melalui aktivitas kreatif seperti "goal

setting" dan penggunaan alat peraga. Selain itu, strategi ini memberikan dampak signifikan pada aspek sosial-emosional siswa, khususnya mereka yang menghadapi tantangan keluarga. Dengan pendekatan berbasis nilai-nilai spiritual dan refleksi, siswa diajak untuk merancang tujuan hidup yang lebih baik dan memahami peran mereka sebagai individu yang memiliki potensi besar untuk mencapai kehidupan yang bermakna. Kesimpulannya, strategi *Explore-Creative Learning* tidak hanya relevan dalam meningkatkan hasil pembelajaran akademik, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan sosial, dan harapan siswa untuk masa depan yang lebih baik, menjadikannya pendekatan yang layak diterapkan secara lebih luas di berbagai konteks pendidikan.

## REFERENSI

- Alam, Syamsir. "Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023." *Media Indonesia*, 2023. [https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023#:~:text=HASIL penelitian Program for International,%2C dan membaca \(371\)](https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023#:~:text=HASIL%20penelitian%20Program%20for%20International,%2C%20dan%20membaca%20(371).).
- Allen, Andrew. "An Introduction to Constructivism: Its Theoretical Roots and Impact on Contemporary Education." *Journal of Learning Design and Leadership* 1, no. 1 (2022): 1–11. <https://jmcinset.com/active-learning-classroom>.
- Fitriani, Rita, Endang Surahman, and Intan Azzahrah. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Quagga : Jurnal Pendidikan Dan Biologi* 11, no. 1 (2019): 6–11. <https://doi.org/10.25134/quagga.v11i1.1426>.
- Hapsari, L. Z. R, and F Kristin. "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD." *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 2 (2021): 651–60.
- Herin, Grelsiana. "Pola Interaksi Satu Arah Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Makassar." *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 3, no. 2 (2017): 136–42.
- Kartika, Titis Puspitaningrum Dewi. "Penerapan Pembelajaran Kontekstual Dengan Model Problem Based Learning." *Journal of Accounting and Business Education* 1, no. 1 (2016): 1–14. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6012>.
- Kusmiati, Ety, Nur Chabibah, and Mala Khoiri Rizkiah. "Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS." *Tahsinia: Jurnal Karya Umum Dan Ilmia* 2, no. 2 (2021): 114–23. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>.
- Pantan, Frans. "Chatgpt Dan Artificial Intelligence: Kekacauan Atau Kebangunan Bagi Pendidikan Agama Kristen Di Era Postmodern." *Diegesis : Jurnal Teologi* 8, no. 1 (2023): 108–20. <https://doi.org/10.46933/dgs.vol8i1108-120>.
- Rehani, Annisa, and Triono Ali Mustofa. "Implementasi Project Based Learning Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa Di SMK Negeri 1 Surakarta." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): 487–96. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/273>.
- Sanjani, Maulana Akbar. "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri." *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 40–45.
- Suyatmo, Suyatmo, Via Yustitia, Tomi Apra Santosa, Fajriana Fajriana, and Unan Yusmaniar Oktawati. "Effectiveness of the Inquiry Based Learning Model Based on Mobile Learning on Students' Creative Thinking Skills: A Meta-Analysis." *Jurnal*

*Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 9 (2023): 712–20.

<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5184>.

Yuwono, Imam, and Mirnawati Mirnawati. "Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Jenjang Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2015–20.