



PENGARUH MODEL INQUIRY BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI UPTD SPF SD INPRES TIDUNG II KOTA MAKASSAR

Anugerah Maharani¹⁾, Hardianto Rahman²⁾, Unga Utami³⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: anugrahmaharani1999@gmail.com

²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: hardiantoxe67@gmail.com

³⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: unga_utami@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low creativity of students in IPAS learning, which is still dominated by teacher-centered instruction, causing students to be less active in developing ideas and concepts. This study aimed to: (1) describe the implementation of the Inquiry Based Learning (IBL) model in Grade V IPAS; (2) describe students' creativity in IPAS learning; and (3) determine the effect of the Inquiry Based Learning model on students' creativity. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The population consisted of all Grade V students at UPTD SPF SD Inpres Tidung II, Makassar City, totaling 40 students. The sampling technique used purposive sampling, resulting in Grade V A with 20 students as the experimental group, who were taught using the Inquiry Based Learning model through a diorama-making project, and Grade V B with 20 students as the control group, who were taught using conventional learning through drawing activities. The results showed that: (1) the implementation of the Inquiry Based Learning model in the experimental class was carried out very well according to the stages of orientation, problem formulation, hypothesis formulation, data collection, hypothesis testing, and conclusion drawing; (2) students' creativity in the experimental class was in a higher category than in the control class, as indicated by their ability to generate diverse, original, and detailed ideas, as well as to creatively develop diorama products; and (3) there was a positive and significant effect of the Inquiry Based Learning model on students' creativity in Grade V IPAS, as evidenced by the Independent Sample t-Test results showing a significant difference between the experimental and control classes. Therefore, the Inquiry Based Learning model is effective in improving students' creativity in IPAS learning at the elementary school level.

Keywords: Inquiry Based Learning, students' creativity, IPAS, elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan model Inquiry Based Learning (IBL) terhadap masalah kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPTD SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar. Tujuan penelitian meliputi: (1) mengetahui gambaran penerapan model Inquiry Based Learning pada mata pelajaran IPAS; (2) mengetahui gambaran kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS; dan (3) mengetahui pengaruh model Inquiry Based Learning terhadap kreativitas siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment menggunakan desain Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V UPTD SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, sehingga diperoleh kelas V A sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model Inquiry Based Learning dengan proyek pembuatan diorama, dan kelas V B sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan tugas menggambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model Inquiry Based Learning pada kelas eksperimen terlaksana dengan sangat baik sesuai tahapan orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan; (2) kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Inquiry Based Learning berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide yang beragam, orisinal, rinci, dan mampu mengembangkan produk diorama secara kreatif; serta (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan model Inquiry Based Learning terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V, yang dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-Test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Dengan demikian, model Inquiry Based Learning memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa dan layak diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Inquiry Based Learning, Kreativitas Siswa, IPAS, Sekolah Dasar.



PENDAHULUAN

Penyusunan pembelajaran IPAS dengan menerapkan model Inquiry Based Learning guna meningkatkan kreativitas siswa bertumpu pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3) yang mengamanatkan pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Lebih lanjut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, termasuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif. Dalam konteks kurikulum, Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan kompetensi abad ke-21, di mana kreativitas merupakan salah satu keterampilan kunci. Selain itu, Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran IPAS menganjurkan pendekatan saintifik dan inkuiri untuk membangun rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dengan demikian, penerapan model Inquiry Based Learning secara yuridis tidak hanya sesuai dengan kebijakan nasional yang mendorong keaktifan dan kemandirian belajar, tetapi juga menjadi amanat regulasi dalam mengaktualisasikan potensi kreatif siswa sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional (Yusnarti et al., 2025).

Namun di lapangan masih banyak pendapat guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan meminta peserta didik untuk mencatat materi yang ada di buku paket maupun internet sehingga peserta didik menjadi kurang aktif Hapsari et al., (2023). Salah satu yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model Inquiry Based Learning. Inquiry Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran dimana siswa ditempatkan sebagai fokus utama dalam proses memperoleh pengetahuan, dimana mereka bukan hanya memperoleh pengetahuan dan juga melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kerja sama melalui proses penyelidikan. Hal ini juga di yang di kemukakan oleh Setiawan et al., (2024) salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi aktif dan bermakna bagi siswa adalah dengan menerapkan model yang menuntut siswa terlibat aktif baik dari segi fisik maupun intelektualnya. Dengan menerapkan model Inquiry Based Learning maka akan sangat membantu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Sejalan dengan tujuan pendidikan abad ke-21, proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi semata, tetapi juga pada pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik. Keterampilan berpikir kreatif menjadi penting karena memungkinkan peserta didik

menghasilkan gagasan baru, melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, serta menemukan solusi yang inovatif terhadap masalah yang dihadapi. Kreativitas tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi juga sebagai kemampuan mengombinasikan ide-ide yang telah ada menjadi solusi yang lebih efektif dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran di kelas, kreativitas dapat terlihat dari aktivitas peserta didik dalam mengemukakan ide, mengembangkan gagasan secara rinci, menunjukkan fleksibilitas berpikir, serta berani menawarkan solusi yang berbeda dari yang umum digunakan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang demokratis dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat berkembang secara optimal (Zuhra et al., 2025).

Penerapan model pembelajaran Inquiry Based Learning pada siswa kelas V SD terhadap kreativitas dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan tugas belajar. Melalui metode ini, siswa diajak mengeksplorasi pertanyaan secara mandiri, merumuskan hipotesis, dan menemukan solusi inovatif melalui investigasi, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong rasa ingin tahu alami. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari Sisnita et al., (2026) Model Inquiry Based Learning menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong eksplorasi, pengajuan pertanyaan, dan penemuan jawaban secara mandiri melalui penyelidikan yang sistematis. IBL menekankan pembelajaran berbasis pengalaman sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara mendalam. Strategi ini tidak hanya melibatkan eksperimen, tetapi juga mendorong refleksi, argumentasi, dan dukungan guru (scaffolding), sehingga pemahaman siswa menjadi lebih komprehensif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh model Inquiry Based Learning terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas siswa, hal ini sesuai pendapat Yusnarti et al., (2025) penerapan model pembelajaran yang tepat tidak hanya disesuaikan dengan materi yang diajarkan, tetapi juga dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Model pembelajaran yang interaktif, seperti Inquiry Based Learning, dapat menciptakan interaksi timbal balik antara guru dan siswa serta antar siswa. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan bermakna.

Kreativitas merupakan tuntutan pendidikan dan kehidupan yang penting pada saat ini. Berbagai kajian menegaskan bahwa individu dan organisasi yang kreatif dibutuhkan lingkungan karena kemampuan mereka memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah, sehingga pendidikan bertanggung jawab



mengembangkannya (Utami, 2022). Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungan karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah, karena itu pendidikan bertanggung jawab mengembangkannya. Potensi kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh setiap peserta didik, karena mereka memiliki ciri sebagai individu yang kreatif misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinatif yang tinggi, berani menghadapi risiko dan lain sebagainya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut di antaranya pendidik, orang tua, dan lingkungan. Kreativitas menjadi acuan penting dalam menentukan kesuksesan masa depan, karena kunci kreatif adalah kemampuan menghasilkan gagasan, karya, dan tindakan yang orisinal (Narjito et al., 2023). Menurut Ramadhan Witarsa et al., (2024) menyatakan bahwa dibandingkan dengan pendekatan tradisional yang memisahkan mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum sebelumnya telah menyebabkan dampak yang tidak seimbang terhadap pengembangan literasi sains dan sosial siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan, yang mengganggu pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dibandingkan dengan masa dimana kedua mata pelajaran ini terpisah dalam kurikulum sebelumnya telah menyebabkan dampak yang tidak seimbang terhadap pengembangan literasi sains dan sosial siswa, karena kurangnya hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 23-27 Januari 2026 di UPTD SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar di temukan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih menerapkan pembelajaran didominasi oleh guru. Proses pembelajaran yang berlangsung, di dominasi oleh metode ceramah. Guru menjelaskan materi secara searah, sementara peserta didik hanya mendengarkan dan di lanjutkan dengan pengerjaan soal latihan. Akibatnya, keaktifan peserta didik menjadi berkurang karena mereka merasa kurang tertantang untuk berperan aktif. Rendahnya kreativitas siswa terlihat dari kebiasaan mereka yang hanya menyalin teks dari buku tanpa mampu memberikan gagasan baru atau variasi dalam penyelesaian tugas. Selain itu, minimnya pertanyaan yang di lontarkan menunjukkan kurangnya kemampuan berpikir kritis dan logis, sebab peserta didik cenderung pasif dan takut salah dalam menjawab.

Kurikulum Merdeka baru diterapkan pada tahun 2022 dan penerapannya belum merata. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan kemampuan soft skills siswa. Dan pergantian kurikulum ini dibuat agar siswa dapat mendalami minat dan bakat masing-masing siswa. Kurikulum Merdeka sudah dirancang untuk menjadi kurikulum yang fleksibel dan lebih berfokus pada materi yang esensial terhadap perkembangan karakter siswa. Pergantian kurikulum tersebut cukup berpengaruh terhadap perkembangan Pendidikan di Indonesia. Perubahan silabus ini berdampak pada materi pembelajaran dimana ada penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial diintegrasikan ke dalam IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS adalah mata pelajaran baru yang

ada pada Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Tujuan dari pengintegrasian dari kedua mata pelajaran tersebut adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual, sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Ulum et al., 2025).

Berdasarkan uraian di atas maka perlu diadakan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning terhadap Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPTD SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar".

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Muhajirin et al., (2024) Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mendasarkan diri pada paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Beberapa ciri khas pendekatan kuantitatif adalah: bersandar pada pengumpulan dan analisis data kuantitatif (numerik), menggunakan strategi survei dan eksperimen, mengadakan pengukuran dan observasi, melaksanakan pengujian teori dengan uji statistik. Selain itu Siroj et al., (2024) Penelitian kuantitatif menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deduktif yang bertujuan untuk menguji hipotesis. Penelitian kuantitatif juga menggunakan paradigma tradisional, positivis, eksperimental atau empiris.

3.1.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan adalah Quasi Eksperimen (Eksperimen semu). Di katakan eksperimen semu karena tidak memenuhi seluruh syarat eksperimen murni, khususnya pada aspek randomisasi subjek.

3.1.3 Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel

Variabel penelitian merupakan karakteristik dan sifat suatu obyek yang diamati dalam penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel Independen dan variabel Dependen.

a. Variabel Independen

Variabel independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel independen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Inquiry Based Learning.



b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa. Kreativitas siswa dilihat pada penilaian unjuk kerja (produk).

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design dengan bentuk nonequivalent post-nontest-only control group design. Pada desain ini peneliti akan memberikan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran dengan model Inquiry Based Learning pada kelas eksperimen dan memberikan perlakuan dengan model kooperatif pada kelas kontrol. Kemudian pada akhir kegiatan peneliti akan memberikan post-nontest penilaian unjuk kerja (produk) untuk mengukur kreativitas siswa. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian nonequivalent post-nontest-only control group design

Kelas	Treatment	Postnontest
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Sumber: (Puryanto, 2023)

Keterangan:

X : Perlakuan / treatment (model Inquiry Based Learning)

O₁ : Postnontest pada kelas eksperimen

O₂ : Postnontest pada kelas kontrol

3.1.4 Defenisi Operasional

Definisi opsional variabel pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Inquiry Based Learning

Model Inquiry Based Learning adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPAS dengan melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Model ini diukur melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang memuat indikator keaktifan siswa, kemampuan bertanya, kemampuan menyelidiki, kerja sama dalam kelompok, dan kemampuan menyimpulkan materi pembelajaran.

2. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa menjadi variabel terikat (Y). Kreativitas siswa adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, gagasan, karya, atau solusi yang baru, unik, dan bermanfaat dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya dalam kegiatan membuat diorama lapisan bumi dan kenampakan alam. Kreativitas siswa dalam penelitian ini di ukur melalui unjuk kerja produk dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan adapun indikator kreativitas siswa yaitu Kelancaran berpikir (fluency), keluwesan berpikir (fleksibility), keaslian ide (originality), kemampuan mengembangkan gagasan (elaboration), dan kemampuan menghasilkan karya (productivity).

3.1.5 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Jadi populasi yang dijadikan sumber dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Tidung II sebanyak 40 orang.

Tabel 3. 2 Populasi siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Tidung II

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
I-A	13	15	28
I-B	13	15	28
II-A	9	11	20
II-B	9	9	18
III-A	12	14	26
III-B	15	10	25
IV-A	12	8	20
IV-B	11	7	18
V-A	7	13	20
V-B	12	8	20
VI-A	11	17	28
VI-B	12	11	23
Jumlah	136	138	274

Sumber: Wawancara dengan guru kelas UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar

2. Sampel

Berdasarkan rekomendasi dari kepala sekolah UPT SPF SD Tidung II karena tingkat kreativitas siswa di kelas tinggi yang kurang yaitu kelas V. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V yang terbagi atas kelas VA yang berjumlah 20 siswa dan kelas VB berjumlah 20 siswa dengan jumlah keseluruhan siswa 40 siswa. Berdasarkan rekomendasi wali kelas V, baik kelas VA dan kelas VB, menyatakan bahwa kelas VA memiliki tingkat kreativitas siswa yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas



VB. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas VB sebagai kelas kontrol.

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
V-A	7	13	40
V-B	12	8	

Sumber: Dokumentasi dari Kelas VAdan VB SD Tidung II

3.1.6 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian ini melibatkan langsung peneliti dalam mengumpulkan, mengolah serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh oleh peneliti. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengukur pelaksanaan pembelajaran IPAS yaitu dengan memberikan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model IBL pada muatan pembelajaran IPAS kepada observer yaitu guru wali kelas V.

b. Nontes

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengukur kreativitas siswa dengan penilaian unjuk kerja (produk) siswa pada post-nontest. Post-nontest ini menuntut siswa menampilkan hasil belajarnya dalam bentuk unjuk kerja (produk). Hasil unjuk kerja (produk) ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan kreativitas siswa. Akumulasi kreativitas dari kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol inilah yang kemudian dibandingkan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran model IBL terhadap kreativitas siswa. Penilaian unjuk kerja (produk) siswa dinilai bersama wali kelas V dan peneliti.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bagian dari lampiran yang terdiri dari Modul ajar mata pelajaran IPAS, Lembar Observasi Siswa, Lembaran Tes, Instrumen Penilaian dan gambar kegiatan siswa selama melakukan proses pembelajaran Inquiry Based Learning dan dokumen- dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian bertugas sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh calon peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data.

a. Lembar Kerja Untuk Produk

Lembar unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa secara keseluruhan karena menunjukkan hasil dari proses kreatif. Penilaian unjuk kerja (produk) dilakukan pada beberapa aspek kreativitas menurut Harahap (2025) yaitu:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja (Produk)

Aspek Kreativitas	Kriteria Produk	Kriteria Penilaian Produk
Fluency (Kelancaran ide)	Lengkap	Diorama menampilkan banyak komponen lapisan bumi dan kenampakan alam.
Flexibility (Keluwesan berpikir)	Tata Letak	Penempatan gambar disusun secara bervariasi.
Originality (Keaslian)	Unik	Diorama memiliki desain yang berbeda dari kelompok lain.
Elaboration (Pengembangan ide)	Detail	Diorama menampilkan bagian-bagian bumi secara rinci.
Kesesuaian konsep	Ketepatan Materi	Diorama sesuai dengan konsep lapisan bumi.
Kerapian dan estetika	Kerapian	Potongan kertas foto ditempel dengan rapi.

Sumber: (Harahap, 2025)

Tabel 3. 5 Kategori Kreativitas Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Tidung II

Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Kreatif
61% - 80%	Kreatif
41% - 60%	Cukup Kreatif
21% - 40%	Kurang Kreatif



0% - 20%	Tidak Kreatif
----------	---------------

Sumber: Arikunto (2014)

b. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Model IBL

Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran ini juga digunakan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan model IBL pada muatan pembelajaran IPAS. Adapun pada penelitian ini pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen mengikuti langkah-langkah model Inquiry Based Learning (IBL) menurut Kartiningsih, (2022) adalah sebagai berikut: 1) Orientasi (Stimulation); 2) Merumuskan masalah (Problem statetment); 3) Mengumpulkan data (Data collection); 4) Mengolah data (Data processing); 5) Verivikasi (Verivication); 6) Menarik Kesimpulan (Generalization); 7) Produk Pembuatan Diorama; dan 8) Refleksi dan Presentasi.

Tabel 3.6. Kategori Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
<20%	Sangat Kurang

Sumber: Riduwan & Sunarto (2017)

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Langkah-Langkah Model IBL	Indikator
1.	Orientasi (Stimulation)	a) Guru memberikan stimulus, guru menampilkan gambar/video kenampakan alam/lapisan bumi. b) Siswa menunjukkan rasa ingin tahu, Siswa aktif memperhatikan, bertanya awal.
2.	Merumuskan Masalah (Problem Statement)	a) Guru membimbing perumusan masalah, guru mengarahkan

		siswa membuat pertanyaan. b) Siswa mengajukan pertanyaan, siswa mampu merumuskan pertanyaan terkait diorama.
1.	Mengumpulkan Data (Data Collection)	a) Guru memfasilitasi sumber belajar, guru menyiapkan buku/media b) Siswa mengumpulkan informasi, siswa mencari informasi untuk desain diorama
2.	Mengolah Data (Data Processing)	a) Guru membimbing diskusi, guru mengarahkan kerja kelompok. b) Siswa mengembangkan ide, siswa merancang diorama secara kreatif
3.	Verifikasi (Verification)	a) Guru memberikan umpan balik, guru mengecek kesesuaian konsep. b) Siswa memperbaiki ide, siswa merevisi desain diorama.
4.	Menarik Kesimpulan (Generalization)	a) Guru membimbing penyimpulan, guru memfalisitasi refleksi. b) Siswa menyimpulkan, siswa menjelaskan hasil diorama.
5.	Produk (Pembuatan Diorama)	a) Siswa menghasilkan produk, diorama sesuai konsep dan kreatif



- | | |
|----------------------------|--|
| 6. Presentasi dan Refleksi | a) Siswa mempersentasikan hasil, siswa menjelaskan hasil diorama |
|----------------------------|--|

3.1.7 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi experimental design menggunakan nonequivalent post-nontest-only control group design dilakukan melalui beberapa tahapan.

1. Tahap Persiapan Penelitian

- Mengadakan konsultasi dengan pihak sekolah khususnya kepala sekolah dan guru wali kelas yang bersangkutan untuk mendapatkan perizinan untuk melakukan penelitian.
- Menentukan dua kelas yang akan dijadikan subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Melakukan wawancara dengan guru wali kelas yang bersangkutan terkait penelitian yang akan dilakukan.
- Menyusun perangkat pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang meliputi Modul Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan model IBL, lembar penilaian Modul Ajar, lembar penilaian LKPD, dan lembar penilaian unjuk kerja (produk).
- Menyediakan media dan alat bantu yang dibutuhkan dalam melakukan proses pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Langkah- langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan, yaitu:

- Peneliti melakukan penelitian selama 6 kali pertemuan pada kelas eksperimen 3 kali pertemuan begitu juga dengan kelas kontrol 3 kali pertemuan.
- Menyampaikan maksud dan tujuan penelitian.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran Modul Ajar di dalam kelas, menggunakan model IBL pada kelas eksperimen dan model kooperatif pada kelas kontrol.

3. Tahap Pengumpulan Data

Langkah- langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan, yaitu:

- Memberikan treatment dengan menggunakan model pembelajaran IBL pada kelas eksperimen dan treatment menggunakan model kooperatif pada kelas kontrol.
- Memberikan post-nontest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur
- Kreativitas siswa pada kedua kelas tersebut setelah diberikan treatment.
- Menghitung perbedaan antara nilai post-nontest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Membandingkan perbedaan-perbedaan tersebut untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang timbul. Jika ada, sebagai akibat dari treatment dengan menggunakan model pembelajaran IBL.

3.1.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menyajikan data hasil penelitian secara ringkas dan jelas tanpa menarik kesimpulan umum. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai hasil belajar IPAS siswa kelas V SD sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Inquiry Based Learning.

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini meliputi:

- Nilai rata-rata (mean)
- Nilai maksimum
- Nilai minimum
- Standar deviasi

2. Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis statistik 55 inferensial yang peneliti gunakan adalah analisis statistik parametrik. Statistik parametrik digunakan untuk menguji ukuran populasi melalui data sampel agar mendapatkan hasil analisis akurasi lebih tepat.

Jenis statistik parametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Independent sample t-test karena asumsi data berdistribusi normal. Independent sample t-test digunakan untuk menguji dua kelompok yang tidak berpasangan atau sumber data berasal dari subjek yang berbeda serta digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan antara dua variabel kelompok yang berbeda. Namun Sebelum melakukan independet sample t-test, peneliti terlebih dahulu melakukan uji



prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Kriteria pengujian data dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0.05). Sehingga data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ dan sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Hasil uji normalitas data disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Post-nontes Eksperimen	0.514	0.514 $>$ 0,05 = Normal
Post-nontes Kontrol	0.473	0.473 $>$ 0,05 = Normal

Sumber: IBM SPSS Statiscic

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil post-nontest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sig $> 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa, data post-nontest diperoleh berdistribusi normal, artinya penelitian ini memiliki sebaran pola yang normal atau terarah memenuhi syarat untuk melakukan uji T-test.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0.05) yang berarti, jika nilai probabilitas yang dihasilkan dari pengujian lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut terbukti homogen. Hasil uji homogenitas data disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 7 Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Post-nontes Kelas Eksperimen dan Kontrol	0.449	Homogen

Sumber: IBM SPSS Statiscic

Berdasarkan data tabel di atas, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data post-nontest kelas

eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama, dengan nilai signifikansi sebesar 0.449, lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data post-nontest untuk kedua kelas tersebut homogen.

b. Uji Hipotetis

Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 diterima dengan H_a ditolak. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi SPSS-IBM Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian di atas maka dirumuskan sebagai berikut:

Peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1) Hipotesis Null (H_0)

(H_0) = Tidak ada pengaruh model pembelajaran Inquiry Based Learning terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar.

2) Hipotesis Alternatif (H_a)

(H_a) = Terdapat pengaruh model Inquiry Based Learning terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan, yakni mengetahui gambaran model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar, mengetahui gambaran kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) di kelas V UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar, dan mengetahui pengaruh model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar.

Total subjek pada penelitian ini berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari dua kelompok yaitu 20 siswa kelompok eksperimen (VA) dan 20 siswa kelompok kontrol (VB). Data penelitian ini diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa post-nontest yang dilakukan di kelas untuk mengukur kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) pada mata pelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan dengan 6 kali pertemuan, kelas eksperimen 3 kali pertemuan dan begitu juga dengan kelas kontrol.

1. Gambaran Model Inquiry Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar



Proses pembelajaran yang dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol selama 6 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, pemberian materi pembelajaran yaitu tema “Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita” subtema 4 “Lapisan Bumi (Litosfer, Hidrosfer, Atmosfer) dan Kenampakan Alam” pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Hasil observasi pelaksanaan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) pada mata pelajaran IPAS kelas eksperimen secara lebih rinci seperti berikut ini:

Tabel 4. 1 Hasil Observasi Penggunaan Model IBL

Pertemuan I	
Jumlah Skor Yang di Peroleh	88,96%
Presentase	91,66%
Kategori	Sangat Baik

Sumber: Lembar Observasi Pelaksanaan Model IBL

Berdasarkan tabel hasil observasi pelaksanaan pembelajaran, pada pertemuan I, II, & III proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) memperoleh tingkat keterlaksanaan sebesar 91,66% dengan kategori "Sangat Baik". Persentase tersebut diperoleh dari hasil pembagian jumlah skor yang diperoleh, yaitu 88, dengan skor maksimum 96, kemudian dikalikan 100%, sehingga diperoleh nilai sebesar 91,66%.

Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Inquiry Based Learning (IBL) telah berlangsung dengan sangat baik. Guru mampu melaksanakan setiap tahapan pembelajaran sesuai sintaks IBL yang meliputi kegiatan orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, hingga merumuskan kesimpulan.

Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan berpartisipasi aktif dalam mengamati fenomena, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, mencari informasi, serta mempresentasikan hasil penyelidikan dan proyek yang telah dibuat. Penggunaan model Inquiry Based Learning (IBL) memberikan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan konsep pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data pada tabel observasi, dari 24 indikator yang diamati, terdapat 15 indikator yang memperoleh skor 4, menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan telah dilakukan dengan sangat baik sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Sementara itu,

terdapat 8 indikator yang memperoleh skor 3, yaitu pada kegiatan apersepsi yang mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa, memfasilitasi siswa merumuskan pertanyaan inti, membimbing siswa merumuskan hipotesis, memfasilitasi pencarian informasi dari berbagai sumber, memfasilitasi presentasi hasil karya kelompok, kegiatan refleksi pembelajaran, serta pemberian tindak lanjut berupa pengayaan atau remedial. Selain itu, terdapat 1 indikator yang memperoleh skor 2, yaitu pada kegiatan membagi siswa ke dalam kelompok dan membagikan LKPD. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut belum berlangsung secara optimal sehingga masih memerlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Meskipun masih terdapat 1 indikator yang belum mencapai skor maksimal, secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Guru mampu mengelola kelas dengan baik, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami. Oleh karena itu, keterlaksanaan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) pada pembelajaran ini berada pada kategori "Sangat Baik".

Adapun di jelaskan secara detail tahapan model Inquiry Baes Learning

a. Tahapan Orientasi

Tabel 4. 2 Data Kuantitatif Tahap Orientasi

No	Indikator yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kesiapan siswa.				✓
2	Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa (misal: liburan ke gunung/pantai).			✓	
3	Guru menyampaikan pertanyaan pemantik yang memicu rasa ingin tahu siswa.				✓
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓
Total Skor		15			

Berdasarkan hasil observasi, guru telah melaksanakan beberapa kegiatan pada tahap orientasi. Guru membuka pembelajaran, mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, memberikan pertanyaan pemantik, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Tahap orientasi memperoleh total skor 15, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan tersebut telah terlaksana dengan baik. Pada pembelajaran IPAS materi “Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita”, guru memberikan stimulus berupa gambar lapisan bumi dan berbagai kenampakan alam. Siswa diminta mengamati gambar tersebut dan



menghubungkannya dengan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki.

b. Tahap Merumuskan Hipotesis

Tabel 4. 3 Data Kuantitatif Tahap Merumuskan Hipotesis

No	Indikator yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menyajikan fenomena/masalah melalui media (video/gambar) yang menarik perhatian siswa.				✓
2	Guru mendorong siswa untuk mengamati dan mengajukan pertanyaan awal.				✓
Total Skor		8			

Berdasarkan hasil pengamatan, guru memperoleh skor 8 dari dua indikator yang diamati. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah mampu memberikan stimulus dan membimbing siswa dalam menemukan masalah yang akan diselidiki. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi sudah mulai berani menyampaikan pertanyaan dan gagasan. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya kemampuan kreativitas siswa, khususnya dalam menghasilkan berbagai pertanyaan dan ide.

c. Tahap Merumuskan Masalah

Tabel 4. 4 Data Kuantitatif Tahap Merumuskan Masalah

No	Indikator yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru memfasilitasi siswa untuk merumuskan pertanyaan inti yang akan diselidiki.			✓	
2	Guru menuliskan pertanyaan siswa di papan dan membantu merumuskannya menjadi fokus penyelidikan.				✓
Total Skor		7			

Berdasarkan hasil pengamatan, tahap ini memperoleh skor 7 dari dua indikator yang diamati. Siswa terlihat mulai berani menyampaikan pendapat dan dugaan masing-masing. Ada siswa yang memberikan jawaban berbeda dengan teman lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai menggunakan kemampuan berpikir secara fleksibel dalam mencari kemungkinan jawaban dari masalah yang diberikan.

d. Tahap Mengumpulkan Data

Tabel 4. 5 Data Kuantitatif Tahap Mengumpulkan Data

No	Indikator yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan membagikan LKPD.				✓
2	Guru membimbing siswa untuk berdiskusi merumuskan dugaan sementara (hipotesis) berdasarkan pengetahuan awal mereka.			✓	
Total Skor		7			

Pada tahap mengumpulkan data, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan membagikan LKPD sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Guru kemudian menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa dan mengarahkan mereka untuk mencari informasi yang berkaitan dengan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Siswa mulai bekerja bersama kelompoknya dengan membaca sumber belajar, mengamati gambar, berdiskusi, dan mencatat informasi yang mereka peroleh. Guru berkeliling untuk melihat kegiatan setiap kelompok dan memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Dalam penelitian ini, siswa mengumpulkan informasi tentang lapisan bumi dan berbagai kenampakan alam. Informasi yang diperoleh kemudian digunakan sebagai dasar dalam membuat diorama. Siswa menentukan bagian-bagian yang akan dimasukkan ke dalam diorama berdasarkan hasil diskusi dan informasi yang telah mereka dapatkan. Berdasarkan hasil pengamatan, tahap mengumpulkan data memperoleh skor 7 dari dua indikator yang diamati. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif mencari informasi dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berusaha menemukan informasi sendiri melalui kegiatan pengamatan dan diskusi.

e. Tahap Menguji Hipotesis

Tabel 4. 6 Data Kuantitatif Tahap Menguji Hipotesis

No	Indikator yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru memfasilitasi siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber (buku, video, diskusi) untuk membuktikan hipotesis.			✓	
2	Guru memberikan penguatan materi untuk				✓



meluruskan/memperkaya data yang ditemukan siswa.	
Total Skor	7

Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan menguji hipotesis berjalan dengan baik. Siswa terlihat aktif mencari informasi, berdiskusi, dan membandingkan jawaban yang mereka miliki dengan informasi yang ditemukan. Kegiatan tersebut membantu siswa untuk berpikir lebih terbuka terhadap berbagai informasi dan mengembangkan jawaban yang telah mereka peroleh menjadi lebih lengkap. Hal ini berkaitan dengan kemampuan kreativitas siswa, terutama pada aspek keluwesan dan keterincian.

f. Tahap Menarik Kesimpulan

Tabel 4. 7 Data Kuantitatif Tahap Menarik Kesimpulan

No	Indikator yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru membimbing siswa melakukan refleksi pembelajaran (misal: mengisi lembar refleksi).				✓
2	Guru memberikan umpan balik (feedback) terhadap proses dan hasil karya siswa.				✓
3	Guru melakukan tindak lanjut (memberikan tugas pengayaan/remedial jika diperlukan).			✓	
4	Guru membimbing siswa untuk merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil penyelidikan dan presentasi.				✓
Total Skor		15			

Berdasarkan Tabel 4.7, tahap menarik kesimpulan memperoleh total skor 15 dari skor maksimal 16. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pada tahap ini terlaksana dengan sangat baik. Pada saat penelitian berlangsung, guru mengajak siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran yang telah mereka lakukan. Siswa diminta menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari, informasi yang diperoleh, serta pengalaman selama mengikuti kegiatan. Beberapa siswa terlihat antusias dalam menyampaikan pendapatnya. Setelah itu, guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pekerjaan siswa. Pada kegiatan pembuatan diorama, guru memberikan tanggapan mengenai isi diorama, kelengkapan bagian-bagian lapisan bumi dan kenampakan alam, serta kemampuan siswa dalam menjelaskan hasil karyanya. Guru juga memberikan apresiasi terhadap usaha dan kerja sama siswa selama menyelesaikan tugas. Guru kemudian memberikan bimbingan kepada

siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sementara itu, siswa yang sudah memahami materi diberikan kegiatan tambahan untuk memperdalam pemahamannya.

2. Gambaran Kreativitas Siswa dengan Model Inquiry Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana yang dilampirkan pada lampiran C.4 dan C.5 maka gambaran pencapaian kategori untuk pencapaian kreativitas siswa pada pelajaran IPAS kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Pencapaian Kemampuan Kreativitas Siswa

Aspek Kreativitas	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pencapaian	Kategori	Pencapaian	Kategori
Fluency	90%	Sangat Kreatif	65%	Kreatif
Flexibility	80%	Sangat Kreatif	65%	Kreatif
Originality	95%	Sangat Kreatif	55%	Cukup Kreatif
Elaboration	70%	Kreatif	75%	Kreatif
Kesesuaian Konsep	80%	Sangat Kreatif	70%	Kreatif
Kerapian dan Estetika	85%	Sangat Kreatif	60%	Kreatif
Jumlah Rata-Rata	83,33%	Sangat Kreatif	65,00%	Kreatif

Sumber: Rekapitulasi Penilaian Unjuk Kerja (Produk)

Berdasarkan tabel 4.2. hasil pencapaian kemampuan kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (treatment) menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa, peneliti menggunakan penilaian unjuk kerja (produk) yang dilakukan terhadap hasil karya siswa berdasarkan enam aspek kreativitas, yaitu fluency, flexibility, originality, elaboration, kesesuaian konsep, dan kerapian serta estetika. Berdasarkan hasil analisis penilaian unjuk kerja (produk), diperoleh gambaran pencapaian kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagaimana disajikan pada tabel rekapitulasi hasil penilaian produk.

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pencapaian kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,33% dengan kategori "Sangat Kreatif", sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,00%



dengan kategori "Kreatif". Hasil pencapaian kreativitas tersebut diperoleh dari penilaian unjuk kerja (produk) yang dihasilkan oleh siswa selama proses pembelajaran.

Ditinjau dari setiap aspek kreativitas, kelas eksperimen memperoleh pencapaian sebesar 90% pada aspek fluency dengan kategori Sangat Kreatif, 80% pada aspek flexibility dengan kategori Sangat Kreatif, 95% pada aspek originality dengan kategori Sangat Kreatif, 70% pada aspek elaboration dengan kategori Kreatif, 80% pada aspek kesesuaian konsep dengan kategori Sangat Kreatif, serta 85% pada aspek kerapian dan estetika dengan kategori Sangat Kreatif. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh pencapaian 65% pada aspek fluency dengan kategori Kreatif, 65% pada aspek flexibility dengan kategori Kreatif, 55% pada aspek originality dengan kategori Cukup Kreatif, 75% pada aspek elaboration dengan kategori Kreatif, 70% pada aspek kesesuaian konsep dengan kategori Kreatif, serta 60% pada aspek kerapian dan estetika dengan kategori Kreatif.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Perbedaan yang paling menonjol terlihat pada aspek originality, fluency, flexibility, elaboration, kesesuaian konsep, serta kerapian dan estetika, di mana kelas eksperimen memperoleh kategori Sangat Kreatif, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori Kreatif bahkan Cukup Kreatif pada aspek originality. Meskipun demikian, pada aspek elaboration, kelas kontrol memperoleh nilai yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, yaitu 75% dibandingkan 70%, namun keduanya masih berada pada kategori Kreatif.

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) mampu memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran. Melalui tahapan inkuiri yang melibatkan kegiatan mengamati, merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mencari informasi, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan ide, menghasilkan karya yang orisinal, serta menyajikan produk yang sesuai dengan konsep pembelajaran. Penilaian terhadap produk siswa dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas berdasarkan indikator kreativitas yang telah ditetapkan sehingga hasil yang diperoleh dapat menggambarkan tingkat kreativitas siswa secara objektif.

Data lain yang menunjukkan tentang kemampuan kreativitas di kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.2. Hasil nilai yang ditunjukkan dari data pada tabel 4.2. diperoleh dari penilaian unjuk kerja (produk) siswa dalam membuat diorama lapisan bumi. Produk hasil kerja siswa ini dinilai oleh wali kelas masing-masing bersama dengan peneliti.

Tabel 4. 9. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	5	5
Range	16.67	12.50
Minimum	75.00	58.33
Maksimum	91.67	70.83
Mean (Rata-Rata)	83.3340	65.0000
Standar Deviasi	6.58861	4.75146
Varians	7.37416	22.576

Sumber: IBM SPSS Statistic

Berdasarkan tabel statistik deskriptif di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai maksimum dan minimum antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai maksimum hasil penilaian unjuk kerja (produk) pada kelas eksperimen sebesar 91,67, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 70,83. Adapun nilai minimum yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 75,00, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 58,33. Selisih antara nilai maksimum dan minimum pada kelas eksperimen sebesar 16,67, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 12,50. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil kreativitas produk siswa pada kelas eksperimen memiliki rentang nilai yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Nilai rata-rata (mean) hasil penilaian unjuk kerja (produk) pada kelas eksperimen sebesar 83,3340, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 65,0000. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kreativitas produk siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, nilai standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 6,58861, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 4,75146. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai pada kelas eksperimen sedikit lebih bervariasi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai varians pada kelas eksperimen sebesar 7,37416, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 22,576, yang mengindikasikan bahwa keragaman hasil penilaian pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kreativitas produk siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model Inquiry Based Learning (IBL) menunjukkan nilai rata-rata kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model Inquiry Based Learning (IBL) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kreativitas siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar



Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan pada nilai post-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis selanjutnya menggunakan uji statistik parametrik menggunakan Independent Sample T-test. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SPF SD Tidung II Kota Makassar. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil post-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics, syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0.05. Berikut ini adalah hasil independent sample t-test nilai post-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. 10 Independent Sample T-Test Post-Nontest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	t	df	Nilai Probabilitas y Sig (Side d p)	Keterangan
Post-nontest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	5.047	8	0.001	0,001 < 0,05 = ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic

Berdasarkan tabel hasil uji Independent Sample t-Test di atas, diperoleh nilai t hitung sebesar 5,047 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 8 dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-nontest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Inquiry Based Learning (IBL) memiliki tingkat kreativitas produk yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Dengan kata lain, penggunaan model Inquiry Based Learning (IBL) berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran, sehingga model ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen.

4.2 Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas V UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar selama 6 kali pertemuan tepatnya pada tanggal 2, 4, 9, 11, 17, dan 18 Juni 2026. Sampel pada penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA sebagai

kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, dan VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 20 orang. Kegiatan penelitian di kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL), sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL). Pada kelas kontrol model pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu model pembelajaran kooperatif. Kemudian, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan post-nontest berupa unjuk kerja (produk).

1. Gambaran Model Inquiry Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar

Hasil penelitian pelaksanaan proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan menerapkan model Inquiry Based Learning (IBL) pada mata pelajaran IPAS materi "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" menunjukkan hasil pelaksanaan yang dinilai berjalan secara optimal dan tergolong dalam kategori sangat baik. Keberhasilan pelaksanaan model ini didasarkan pada kemampuan guru dalam mengeksekusi seluruh sintaks pembelajaran inkuiri secara runtut, meliputi tahap orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, hingga menarik kesimpulan. Melalui keterlaksanaan sintaks yang sistematis ini, pembelajaran IPAS di sekolah dasar berubah menjadi ruang eksplorasi ilmiah yang menempatkan siswa sebagai pusat utama dari seluruh aktivitas akademis di kelas. Penerapan berkala dari model ini terbukti mampu meminimalkan dominasi guru yang biasanya menggunakan metode ceramah searah, menjadi sebuah pembelajaran aktif yang memicu keterlibatan intelektual maupun fisik peserta didik secara mendalam. Gambaran keberhasilan pembelajaran berbasis inkuiri ini sejalan dengan ulasan Ulfa & Oktaviana, (2024) yang menegaskan bahwa model IBL merupakan strategi pedagogis yang sangat relevan dalam Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena berorientasi penuh pada keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan secara sistematis dan mandiri di sekolah dasar.

Pada tahap awal pelaksanaan pembelajaran, tahapan orientasi diimplementasikan dengan sangat baik oleh guru melalui pemberian stimulus visual yang dekat dengan lingkungan nyata siswa. Guru menayangkan video interaktif dan gambar-gambar yang memvisualisasikan fenomena keindahan alam bumi seperti jajaran pegunungan, hamparan lautan, serta lapisan awan di langit untuk menarik perhatian awal siswa. Stimulus kontekstual tersebut kemudian dihubungkan dengan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang menantang pemikiran kritis siswa terkait asal-usul tanah di gunung, air di lautan, serta udara yang dihirup oleh manusia setiap hari. Tahap ini berhasil membangun iklim kelas yang dinamis karena siswa menunjukkan antusiasme tinggi, rasa ingin tahu yang besar, serta keberanian dalam merespons pertanyaan



awal yang diajarkan. Fenomena keterlibatan awal siswa ini diperkuat oleh landasan teoretis dalam jurnal Sari Sisnita & Hafiz Hidayat (2026), yang mengemukakan bahwa karakteristik utama model Inquiry Based Learning bertumpu pada kemampuannya menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yang didorong melalui kegiatan eksplorasi awal, pengajuan pertanyaan stimulatif, serta penumbuhan rasa ingin tahu alami anak melalui penyelidikan berbasis pengalaman nyata.

Memasuki tahap merumuskan masalah, proses pembelajaran diarahkan untuk memfasilitasi siswa dalam menyusun argumen dan pertanyaan ilmiah secara mandiri mengenai fenomena alam yang telah diamati. Guru bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan arahan terukur agar siswa mampu mengidentifikasi isu-isu esensial dan menyepakati pertanyaan utama terkait karakteristik lapisan penyusun bumi (litosfer, hidrosfer, atmosfer) serta ragam kenampakan alam di dalamnya. Aktivitas berpikir tingkat tinggi mulai terlihat ketika sebagian besar siswa berani mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis yang ingin mereka selidiki jawabannya, meskipun guru tetap harus memberikan perhatian khusus kepada sebagian kecil siswa yang masih ragu berpendapat. Tahapan perumusan masalah ini terbukti menjadi fondasi penting bagi siswa dalam menentukan arah penyelidikan kelompok secara mandiri. Hal ini selaras dengan studi yang dipublikasikan oleh (Fan Chen, 2025) di mana mereka menyatakan bahwa kegunaan utama dari model inkuiri terletak pada keberadaan pertanyaan pemantik (*driving question*) yang dirancang khusus untuk menantang siswa berpikir analitis, mendalam, dan tidak sekadar menjadi penerima informasi pasif.

Tahapan berikutnya adalah merumuskan hipotesis, yang dilakukan secara kolaboratif setelah guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang bersifat heterogen. Setelah menerima Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berfungsi sebagai panduan kerja ilmiah, siswa di dalam masing-masing kelompok didorong untuk merumuskan dugaan atau jawaban sementara berdasarkan pengetahuan awal yang mereka miliki mengenai struktur lapisan bumi. Proses penentuan jawaban sementara ini memicu diskusi antarsiswa yang intens, di mana mereka saling bertukar pendapat, menyatukan gagasan awal, dan mulai merancang sketsa awal dari proyek proyeksi visual yang akan mereka bangun. Kehadiran guru yang berkeliling untuk memberikan bimbingan berkala terbukti efektif dalam memastikan bahwa setiap individu di dalam kelompok ikut berpartisipasi menyampaikan pemikirannya. Aktivitas penyusunan dugaan sementara ini mendapatkan penguatan dari jurnal ilmiah Bui & Khuu (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis inkuiri berakar kuat pada teori konstruktivisme, di mana siswa secara aktif menggunakan keterampilan kognitif dan interaksi sosial mereka untuk

membangun fondasi pengetahuan baru melalui pengalaman belajar bersama.

Pada pertemuan selanjutnya, pembelajaran masuk ke dalam tahap mengumpulkan data, di mana siswa mulai mengintegrasikan berbagai sumber belajar untuk memvalidasi pemikiran awal mereka. Siswa secara aktif membawa dan mengolah informasi yang telah mereka cari sebelumnya melalui buku teks pelajaran, materi internet, maupun hasil observasi lingkungan sekitar. Guru kemudian menguatkan pemahaman konsep ilmiah siswa dengan menayangkan materi presentasi melalui media PowerPoint agar siswa dapat membandingkan data empiris yang valid dengan hipotesis kelompok yang telah disusun sebelumnya. Keterlibatan aktif ini membuat siswa mampu merevisi pemahaman konseptual mereka secara mandiri apabila ditemukan kekeliruan konsep pada dugaan awal. Proses pencarian informasi secara mandiri dan berkelompok ini sejalan dengan pendapat Setiyawan et al (2024) serta dipertegas oleh Ulfa & Oktaviana (2024) yang menyatakan bahwa salah satu keunggulan IBL adalah kemampuannya menciptakan pembelajaran IPAS yang bermakna bagi peserta didik karena melibatkan mereka secara fisik maupun intelektual dalam proses pencarian data dan pemecahan masalah nyata.

Model IBL di kelas eksperimen ini semakin terlihat nyata pada tahapan menguji hipotesis, yang diwujudkan melalui tugas proyek pembuatan artefak ilmiah berupa diorama tiga dimensi. Siswa menguji kebenaran hipotesis mereka mengenai karakteristik litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan menyusun proyek tersebut menggunakan alat dan bahan yang telah dipersiapkan kelompok. Pembagian tugas yang jelas dalam kelompok membuat siswa belajar bekerja sama secara terorganisasi, mulai dari memotong bahan, merekatkan komponen, hingga memastikan penempatan objek kenampakan alam daratan dan perairan sesuai dengan hukum sains. Guru memegang peranan vital pada tahap ini sebagai fasilitator yang memberikan bantuan pembimbingan (*scaffolding*) bagi kelompok yang menemui hambatan teknis maupun konseptual. Kegiatan perwujudan proyek ini sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran inkuiri yang dipaparkan dalam jurnal Fan Chen (2025) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri mendorong siswa menghasilkan produk atau artefak nyata sebagai bentuk representasi visual dari pemahaman konsep mendalam yang telah mereka peroleh selama investigasi autentik.

Tahap akhir dari implementasi model pembelajaran IBL ditutup dengan merumuskan kesimpulan serta melakukan refleksi bersama di akhir sesi belajar. Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya diorama mereka di depan kelas dan menjelaskan secara ilmiah interaksi antara lapisan litosfer, hidrosfer, dan atmosfer bumi. Sesi presentasi ini memicu diskusi kelas yang interaktif karena kelompok lain memberikan



tanggapan, pertanyaan, serta masukan konstruktif atas produk yang ditampilkan. Setelah proses diskusi selesai, guru memberikan penguatan konsep menyeluruh dan membimbing siswa menyimpulkan materi secara holistik, termasuk menanamkan kesadaran sosial untuk menjaga kelestarian bumi. Gambaran akhir dari implementasi inkuiri yang menyeluruh ini diperkuat oleh jurnal Evitasari1 et al (2025) yang menyimpulkan bahwa penggabungan konsep sains dan sosial dalam pembelajaran IPAS melalui model inovatif bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, kontekstual, dan autentik, sehingga siswa mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dengan kehidupan sosial kemasyarakatan mereka secara utuh.

2. Gambaran Kreativitas Siswa dengan Model Inquiry Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, gambaran yang jelas mengenai perbedaan tingkat kreativitas siswa antara kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Siswa pada kelas eksperimen secara umum menunjukkan pencapaian kemampuan berpikir kreatif yang sangat unggul dan secara kualitatif masuk ke dalam kategori sangat kreatif, sedangkan siswa pada kelas kontrol berada pada kategori kreatif yang cenderung terbatas pada ruang lingkup visualisasi standar. Keunggulan kelas eksperimen ini berakar pada karakteristik model IBL yang memberikan kebebasan akademik terarah bagi siswa untuk mengeksplorasi masalah nyata secara mandiri melalui proyek pembuatan diorama lapisan bumi. Hal ini diperkuat oleh pemikiran Amrin (2024) yang menegaskan bahwa kreativitas sebagai keterampilan berpikir esensial abad ke-21 tidak dapat tumbuh dalam suasana belajar yang kaku dan monoton, melainkan membutuhkan stimulus berbasis masalah yang mampu memicu siswa untuk mengekspresikan ide dan mengembangkan potensi diri secara maksimal demi melahirkan solusi yang inovatif.

Ditinjau dari aspek kelancaran berpikir (fluency), siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model IBL terbukti mampu mencetuskan ide-ide yang sangat beragam dan aktif dalam mengajukan pertanyaan reflektif selama proses penyelidikan ilmiah berlangsung. Ketika dihadapkan pada fenomena lapisan bumi seperti litosfer, hidrosfer, dan atmosfer, siswa tidak hanya menghafal istilah melainkan dengan lancar mengidentifikasi komponen alam di sekitar mereka dan menuangkannya ke dalam rencana penyusunan komponen diorama secara sistematis. Kemampuan kelancaran memproduksi gagasan ini muncul karena pada sintaks IBL, khususnya tahap

orientasi dan merumuskan masalah, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan pertanyaan pemantik yang menantang rasa ingin tahu alami siswa. Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Depin1 et al (2024) yang menyatakan bahwa tahapan awal dalam inkuiri yang dirancang untuk merangsang kepekaan terhadap masalah secara otomatis akan melatih kelancaran (fluency) siswa dalam mengemukakan ide serta memformulasikan berbagai solusi alternatif terhadap isu-isu kontekstual yang sedang mereka pelajari.

Pada aspek keluwesan berpikir (flexibility), penerapan model IBL memberikan pengaruh yang sangat positif dalam melatih kemampuan siswa melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang ilmiah yang berbeda. Siswa di kelas eksperimen tidak terpaku pada satu metode penyelesaian tugas saja, melainkan mampu memanipulasi dan memanfaatkan bahan-bahan di sekitar mereka untuk menyajikan struktur tiga dimensi lapisan bumi secara proporsional dan menarik. Fleksibilitas ini terlihat nyata saat siswa mendiskusikan tata letak gambar kenampakan alam dan mencoba berbagai strategi visual agar representasi litosfer dan hidrosfer dapat menyatu dengan estetis. Karakteristik ini menunjukkan perkembangan kognitif yang dinamis dibandingkan kelas kontrol yang cenderung pasif dan searah dalam menggambarkan objek di atas kertas. Sebagaimana yang dikaji oleh Chen & Chen (2025), pembelajaran berbasis inkuiri yang mengutamakan investigasi autentik mendorong terjadinya diskusi kelompok yang interaktif, di mana interaksi sosial tersebut memicu siswa untuk saling bertukar gagasan, memperluas perspektif, serta mengembangkan fleksibilitas berpikir dalam memecahkan masalah kelompok.

Perbedaan paling mencolok antara kedua kelompok subjek penelitian ditemukan pada aspek keaslian ide (originality), di mana kelas eksperimen mencapai tingkat orisinalitas yang sangat tinggi dibandingkan kelas kontrol yang berada pada kategori cukup kreatif. Melalui pengerjaan proyek diorama lapisan bumi, siswa kelas eksperimen berhasil menciptakan produk tiga dimensi dengan desain yang unik, variatif, dan menampilkan kebaruan gagasan yang tidak ditemukan pada kelompok lainnya, berbeda dengan kelas kontrol yang menghasilkan karya gambar yang seragam dan cenderung meniru contoh dari buku paket. Keaslian gagasan ini dapat tumbuh subur karena model IBL secara konsisten meminimalisir dominasi guru dan memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi siswa untuk merepresentasikan pemahaman konseptual mereka sendiri ke dalam bentuk artefak fisik. Fenomena ini didukung oleh pendapat Narjito et al (2023) yang mengemukakan bahwa kunci utama dari pengembangan kreativitas anak di sekolah adalah adanya dorongan untuk menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal, yang hanya dapat diakomodasi



apabila lingkungan belajar memberikan kebebasan bagi anak untuk mengambil risiko intelektual tanpa adanya tekanan kritik yang membatasi imajinasi mereka.

Selanjutnya, aspek pengembangan ide secara rinci atau elaborasi (elaboration) juga memperlihatkan bagaimana model IBL memfasilitasi siswa untuk menyempurnakan suatu gagasan dasar menjadi karya yang sangat detail dan informatif. Siswa pada kelas eksperimen mampu menambahkan detail-detail penting pada diorama mereka, seperti memberikan label penamaan yang jelas pada setiap lapisan bumi, memberikan gradasi warna yang menunjukkan perbedaan kedalaman samudra pada hidrosfer, serta memperinci bentuk awan pada lapisan atmosfer. Kemampuan mengelaborasi konsep abstrak menjadi visualisasi yang konkret ini dilatih pada tahap menguji hipotesis dan menarik kesimpulan dalam model IBL, di mana siswa dituntut untuk merevisi dan memverifikasi ketepatan materi berdasarkan data ilmiah yang valid yang telah mereka kumpulkan. Hal ini selaras dengan studi dari Ariyatun & Suriswo (2022) yang menyatakan bahwa efektivitas model pembelajaran berbasis inkuiri dalam meningkatkan kreativitas siswa terletak pada kemampuannya menuntun peserta didik untuk tidak hanya berpikir di permukaan, melainkan mengelaborasi pemahaman mereka melalui pengembangan produk kreatif secara mendalam, rapi, dan sesuai dengan kaidah keilmuan.

Secara menyeluruh, tingginya kreativitas siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui model IBL membuktikan bahwa integrasi fenomena alam dan dinamika sosial paling efektif dipelajari melalui pengalaman langsung yang berpusat pada siswa. Melalui pembuatan proyek diorama yang menyenangkan namun sarat dengan muatan ilmiah, siswa mampu menyinergikan pemahaman teoretis mengenai bumi dengan keterampilan motorik dan seni secara holistik, yang sejalan dengan ruh dari implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Model IBL berhasil mengubah paradigma belajar siswa dari penerima informasi pasif menjadi penemu pengetahuan yang aktif, kritis, dan imajinatif. Sebagaimana disimpulkan oleh Ulfa & Oktaviana (2024) strategi pembelajaran berbasis inkuiri sangat relevan dengan karakteristik mata pelajaran IPAS karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, autentik, dan bermakna, yang pada akhirnya secara simultan memperkuat kompetensi abad ke-21 peserta didik, khususnya dalam aspek bernalar kritis dan bertindak kreatif.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil penilaian unjuk kerja (produk) sebesar 83,3340, dengan nilai minimum sebesar 75,00 dan nilai maksimum sebesar 91,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan pencapaian kreativitas siswa pada kelas eksperimen berada pada tingkat yang

lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,0000. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pencapaian tersebut, selanjutnya dilakukan penyajian nilai hasil penilaian pada masing-masing siswa dalam kelompok eksperimen. Penyajian nilai individu ini dimaksudkan untuk melihat variasi pencapaian siswa serta mengetahui sebaran nilai yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran dengan model Inquiry Based Learning (IBL). Dengan demikian, hasil penilaian tidak hanya dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata kelas, tetapi juga berdasarkan pencapaian masing-masing siswa atau anggota kelompok. Adapun hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Aspek Kreativitas Berdasarkan Kelompok

Kelompok	Nilai yang diperoleh dari Aspek Kreativitas						Total Skor	Rata-rata	Nilai skala 100
1	3	3	4	2	3	3	18	3,00	75.00
2	4	4	4	3	3	3	21	3,50	87.50
3	3	3	4	2	3	4	19	3,17	79.17
4	4	3	3	3	4	3	20	3,33	83.33
5	4	3	4	4	3	4	22	3,67	91.67

$$\text{Nilai Individu} = (\text{Rata-rata Nilai Kelompok} \div 4) \times 100$$

Tabel 4. 12 Nilai Individu Siswa Berdasarkan Hasil Penilaian Kreativitas Kelompok

Kelompok	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4
Kelompok 1	75,00	75,00	75,00	75,00
Kelompok 2	87,50	87,50	87,50	87,50
Kelompok 3	79,17	79,17	79,17	79,17
Kelompok 4	83,33	83,33	83,33	83,33
Kelompok 5	91,67	91,67	91,67	91,67

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen berada pada rentang 75,00 sampai 91,67. Perolehan nilai menunjukkan adanya variasi pencapaian kreativitas antarkelompok, dengan nilai terendah sebesar 75,00 dan nilai tertinggi sebesar 91,67. Kelompok dengan nilai 91,67 menunjukkan pencapaian hasil kreativitas produk yang paling tinggi, sedangkan kelompok dengan nilai 75,00 memperoleh pencapaian yang paling rendah dibandingkan kelompok lainnya. Meskipun terdapat perbedaan nilai, secara keseluruhan hasil penilaian menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mampu menghasilkan produk dengan tingkat pencapaian yang relatif baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Inquiry Based Learning (IBL).

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penerapan model Inquiry Based Learning (IBL) memberikan



kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari mengidentifikasi permasalahan, mencari informasi, mengembangkan ide, bekerja sama, hingga menghasilkan produk. Perbedaan nilai yang diperoleh antarkelompok menunjukkan bahwa tingkat pencapaian kreativitas siswa tidak sepenuhnya sama, tetapi secara umum hasil yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan hasil statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,3340, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,0000.

Dengan demikian, penyajian nilai individu tersebut memperkuat gambaran hasil penilaian kreativitas siswa pada kelas eksperimen. Data nilai individu menunjukkan bahwa pencapaian siswa tersebar pada beberapa tingkat nilai, tetapi tetap berada dalam rentang hasil yang relatif baik. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut signifikan secara statistik, dilakukan pengujian lebih lanjut menggunakan Independent Sample T-Test.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar

Berdasarkan hasil analisis data inferensial yang telah dilakukan melalui uji Independent Sample t-Test, ditemukan bukti empiris yang kuat bahwa penerapan model pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Perubahan paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya didominasi oleh metode ceramah searah dan berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi berpusat pada siswa (student-centered) melalui model IBL terbukti mampu merangsang potensi kreatif yang dimiliki oleh siswa secara optimal. Dengan dihadapkan pada masalah kontekstual mengenai lapisan bumi dan kenampakan alam, siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima materi yang pasif melainkan aktif bertindak sebagai penemu konsep. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Sari Sisnita & Hafiz Hidayat, (2026) yang menegaskan bahwa model Inquiry Based Learning mampu menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan mendorong eksplorasi yang mendalam melalui penyelidikan sistematis, sehingga pemahaman konsep serta kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berkembang secara komprehensif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pengaruh positif dari model pembelajaran Inquiry Based Learning ini terlihat secara nyata pada peningkatan aspek kelancaran (fluency) dan keluwesan (flexibility) berpikir siswa. Melalui

tahapan awal inkuiri seperti orientasi, perumusan masalah, hingga penyusunan hipotesis, siswa secara konstan distimulus untuk mengemukakan banyak ide, mengajukan berbagai pertanyaan pemantik, serta mencari alternatif solusi yang beragam terhadap fenomena geosfer yang disajikan. Proses diskusi kelompok dalam merancang proyek pembuatan diorama juga memaksa siswa untuk melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda serta mengubah pendekatan penyelesaian tugas ketika menemui kendala teknis. Hal tersebut diperkuat oleh kajian dari Depin1 et al (2024), yang menyatakan bahwa sintaks atau tahapan terstruktur dalam model IBL, mulai dari stimulasi hingga pembuktian, secara inheren memfasilitasi indikator kreativitas seperti kepekaan terhadap masalah, kelancaran mengemukakan ide, dan keluwesan berpikir siswa dalam mengolah informasi.

Penerapan model Inquiry Based Learning juga memberikan dampak yang luar biasa terhadap aspek keaslian ide (originality) siswa dalam menghasilkan sebuah produk pembelajaran. Siswa di kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model IBL dituntut untuk memproduksi artefak atau karya nyata berupa diorama tiga dimensi yang menggambarkan interaksi antara litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. Proses pembuatan proyek ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengombinasikan berbagai bahan, warna, dan struktur visual secara mandiri, sehingga menghasilkan desain diorama yang unik, inovatif, dan berbeda secara substansial dari kelompok lainnya. Fenomena perkembangan produk kreatif ini sangat relevan dengan teori dan temuan yang dipaparkan oleh Fan Chen (2025), di mana salah satu karakteristik utama dari pembelajaran berbasis inkuiri adalah adanya produksi artefak autentik sebagai representasi dari pemahaman mendalam siswa, yang secara konsisten terbukti efektif memicu kemampuan siswa untuk melahirkan gagasan-gagasan yang orisinal.

Keunggulan model Inquiry Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa juga didukung oleh adanya stimulasi terhadap faktor psikologis internal siswa, seperti persepsi diri yang positif dan motif aktualisasi diri yang tinggi. Ketika siswa diberikan kepercayaan penuh oleh guru untuk melakukan investigasi mandiri dan menguji hipotesis mereka melalui pembuatan proyek diorama, rasa percaya diri siswa secara otomatis meningkat. Keberanian mengambil risiko intelektual untuk mencoba ide-ide baru bermunculan karena guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan proporsional (scaffolding) tanpa bersifat otoriter atau membatasi daya imajinasi siswa. Kondisi psikologis yang kondusif ini sesuai dengan pendapat Anas et al., (2023) bahwa kreativitas siswa sangat dipengaruhi oleh persepsi diri dan aktualisasi diri di lingkungan belajar; lingkungan yang terbuka untuk berdiskusi, bertanya, serta menghargai keunikan gagasan siswa akan mempercepat berkembangnya



kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu ilmiah.

Namun demikian model Inquiry Based Learning dalam mata pelajaran IPAS berhasil menciptakan jembatan yang kokoh antara penguasaan konsep akademik dengan pengembangan keterampilan abad kedua puluh satu, khususnya kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar. Penggabungan muatan sains dan sosial ke dalam mata pelajaran IPAS yang dikombinasikan dengan pendekatan inkuiri memberikan ruang eksplorasi yang sangat kontekstual dan autentik bagi kehidupan sehari-hari siswa. Siswa tidak hanya terampil dalam menyusun komponen estetis diorama secara rinci (elaboration), melainkan juga memiliki ketepatan materi yang sangat akurat mengenai fungsi penting lapisan bumi bagi keberlangsungan hidup manusia. Kesimpulan ini diperkuat oleh argumentasi dari Ulfa & Oktaviana (2024) bahwa implementasi model pembelajaran IBL pada mata pelajaran IPAS dinilai sangat harmonis dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, serta berorientasi pada penguatan kompetensi berpikir tingkat tinggi dan kemandirian belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dapat disimpulkan beberapa hal yaitu sebagai berikut :

1. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL) kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar menunjukkan bahwa setiap tahapan pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan dikategorikan sangat baik.
2. Gambaran kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar setelah menerapkan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL) mencapai kategori sangat kreatif.
3. Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SPF SD Inpres Tidung II Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrin, S. (N.D.). Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar. 2(April 2021), 1–12.
- Anas, M., Harum, A., & Rusmayadi, R. (2023). Factors Influencing Students' Creative Thinking Skills. *Journal Of Educational Science And Technology* (Est), 9(1), 86. <https://doi.org/10.26858/Est.V9i1.38752>
- Ariyatun*, Suriswo, D. A. (2022). *Jurnal Paedagogy. The Effectiveness Of Inquiry-Based Learning In Enhancing Student Creativity As Adimension Of Deep Learning And Its Impact On Learning Outcomes In Elementary Education*, 9(1), 2022. <https://E-Journal.Undikma.Ac.Id/Index.Php/Pedagogy/Index>

- Bahja, A. W. T., Hakim, L., & Af'idah R, A. (2025). Literature Review: Analisis Model Pembelajaran Efektif Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 11–27. <https://doi.org/10.35457/Konstruk.V17i1.3651>
- Bui, L. T. N., & Khuu, V. T. (2020). Inquiry-Based Learning: An Effective Approach To Teaching Science Aiming To Develop Students' Competencies. *Vietnam Journal Of Education*, 4(1), 61–68. <https://doi.org/10.52296/Vje.2020.9>
- Chen1, F., & Chen, · Gaowei. (N.D.). Systematic Review Of Inquiry-Based Learning: Assessing Its Impact On Students' Learning Outcomes.
- Depin1, Nurwahid2, H., Sulla3, F. Y., & Yusawinur Barella4. (2024). Inquiry Learning: Pengertian , Sintaks. 1(2), 39–43.
- Evitasari1, A. D., Pancasari*2, T. D., & Geyol Sugoyanta3. (2025). Penerapan Pembelajaran Ipas Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. 08(April), 1–15.
- Fan Chen, · Gaowei Chen. (2025). Learning Analytics In Inquiry-Based Learning: A Systematic Review. In *Educational Technology Research And Development* (Vol. 73, Issue 4). Springer Us. <https://doi.org/10.1007/S11423-025-10507-9>
- Hapsari, R. A., Rahmawati, N., Setiadi, D., Profesi, P., Fkip, G., & Mataram, U. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 5(4).
- Harahap, N. H. (2025). Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Ditinjau. 5(2), 1547–1557.
- Ibtidaiyah, M. (2024). E-Issn Efektivitas Inquiry Based Learning Dalam. 29–39.
- Kartiningsih, N. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Pada Mata Pelajaran Produk. 3(2), 176–188.
- Manalu, S. M. (2025). Siswa Pada Pelajaran Ipas Kelas V Di Sd Swasta Gkps Saribudolok T . P 2024 / 2025 The Effect Of Inquiry Learning Method On Students ' Learning Outcomes In Grade V Science Lessons At Gkps Saribudolok Private Elementary School In The 2024 / 2025 Academic Ye. 1–7.
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian. 15(1), 82–92.
- Puryanto, S. (2023). Improving Social Studies Learning Outcomes And The Effectiveness Of Project-Based Learning. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 804–816. <https://doi.org/10.51276/Edu.V4i2.458>
- Ramadhan Witarasa1, H., & Evi Sofiarni3. (2024). Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. 5(2), 2085–2090.
- Sari Sisnita, Hafiz Hidayat, A. M. (2026). Pengaruh Model Inquiry Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Ipa Di Gugus Vi Kecamatan Palembang. 10(1), 350–362. <https://doi.org/10.35931/Am.V10i1.5809>



- Setiawan, H., Putri, T., Ramadhani, L., & Ramadila, C. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Dalam Mata Pelajaran Ipas (Ilmu Pengetahuan Alam. 06(4), 211–218.
- Siroj, R. A., Afgani, W., Septaria, D., Zahira, G., Kuantitatif, P., Ilmiah, P., & Data, A. (2024). Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 3, 2024 | 11279. 7, 11279–11289.
- Tabrani, Ahmad Afendi, Baitullah, Zamzami, M. (2024). Model-Model Pembelajaran. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 7(4), 14716.
- Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Pada Mata Pelajaran Ipas Dalam Konteks Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 8(1), 601–614.
- Ulum, M. M., Ali, N., Setiawan, R. A., & Putra, R. F. (2025). No Title Mengidentifikasi Permasalahan Pembelajaran Ipas Pada Kelas Vi Di Sd Negeri 95/I Olak Muara Bulian M. 11.
- Utami, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Lentera, 2(2), 50–54. <https://doi.org/10.56393/Lentera.V2i2.978>
- Yusnarti, M., Yulianti, E., & Wulandari, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. 2, 1–5.
- Zuhra, F., Nurhayati, N., Jasmaniah, J., & Safarati, N. (2025). Students' Creative Thinking Skills Through Creative Problem Solving Learning Model. Fatma Zuhra1* , Nurhayati, Jasmaniah, Nanda Safarati, 13(2), 229–237. <https://doi.org/10.23887/Jjpgsd.V13i2.94890>