



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V PADA MATERI RANTAI MAKANAN

Amilah Uzlifatul Jannah¹, Novaria Lailatul Jannah², Arie Widya Murni³, Hikmah Luqiyah Kartikasari⁴

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo^{1,2,3,4}

e-mail: amilahuzlifa@gmail.com,

Diterima : 19/07/2026; Direvisi: 07/08/2026; Diterbitkan: 06/09/2026

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V B SDN Sidokepong 1 pada pembelajaran IPA materi rantai makanan, yang tercermin dari dominasi sikap pasif selama proses belajar konvensional. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengevaluasi dampak implementasi model pembelajaran *inquiry* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Pendekatan kuantitatif melalui metode *pre-experiment* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* diadopsi dalam studi ini, dengan melibatkan sampel jenuh yang terdiri atas 34 siswa. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes esai sebanyak 10 butir soal yang statusnya telah valid dan reliabel. Teknik analisis data yang diaplikasikan meliputi uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* serta analisis *N-Gain Score*. Temuan penelitian mengonfirmasi adanya kenaikan skor rata-rata dari 42,79 saat *pretest* menjadi 77,94 saat *posttest*. Selain itu, uji Wilcoxon menorehkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang membuktikan adanya perbedaan kompetensi yang nyata sebelum dan sesudah intervensi. Capaian ini didukung oleh rata-rata *N-Gain score* senilai 0,60 (kategori sedang) dan *N-Gain* persen sebesar 60,60% (kriteria cukup efektif). Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *inquiry* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa secara signifikan, dengan tingkat peningkatan berada pada kategori sedang dan efektivitas cukup. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* memberikan pengaruh positif dan signifikan demi mendongkrak kreativitas berpikir siswa sekolah dasar melalui iklim belajar yang mandiri serta aktif.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Inquiry*, Berpikir Kreatif, IPA

ABSTRACT

This research was motivated by the low creative thinking skills of fifth-grade B students at SDN Sidokepong 1 in Science learning, specifically regarding the food chain material, as evidenced by students' passive attitude during conventional learning. This study aimed to examine the effect of the inquiry learning model on students' creative thinking skills. Employing a quantitative approach with a pre-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design, this study involved a saturated sample of 34 students. The data collection instrument consisted of 10 essay test items that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using the non-parametric Wilcoxon Signed Rank Test and N-Gain Score analysis. The results demonstrated an increase in the mean score from 42.79 in the pretest to 77.94 in the posttest. The Wilcoxon test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference in competence before and after the treatment. Furthermore, the average N-Gain score reached 0.60 (medium category), and the N-Gain percentage was 60.60% (moderately effective). The main finding of this study indicates that the implementation of the



inquiry learning model significantly improved students' creative thinking skills, with the level of improvement falling within the medium category and demonstrating moderate effectiveness. In conclusion, the inquiry learning model exerts a positive and significant influence on enhancing elementary school students' creative thinking skills through active and independent learning experiences.

Keywords: *Creative Thinking Skills, Inquiry Learning Model, IPA*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pada abad ke-21, peserta didik perlu memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah keterampilan berpikir kreatif. Dalam konteks pembelajaran IPA, pengembangan keterampilan tersebut menjadi penting karena IPA tidak hanya berkaitan dengan penguasaan konsep, tetapi juga dengan proses mengamati, menyelidiki, menalar, dan menemukan pemahaman berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA perlu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik agar mereka dapat menjelajahi dan memahami alam secara aktif dan mandiri (Andriana et al., 2020). Selain itu, pembelajaran IPA juga berkaitan dengan proses ilmiah yang menumbuhkan rasa ingin tahu, keterbukaan, kejujuran, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep (Trianto, 2024). Dengan demikian, pembelajaran IPA pada abad ke-21 perlu dirancang tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir peserta didik.

Salah satu keterampilan yang penting dikembangkan dalam pembelajaran IPA adalah keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Dalam pembelajaran, keterampilan berpikir kreatif mendorong peserta didik untuk menghasilkan gagasan yang beragam, orisinal, dan fleksibel dalam menghadapi suatu masalah. Keterampilan tersebut juga berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan imajinasi, mengemukakan pendapat, serta melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang (Muqodas, 2015). Oleh karena itu, keterampilan berpikir kreatif tidak cukup dikembangkan melalui kegiatan menghafal konsep, tetapi membutuhkan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, mengembangkan, dan menyampaikan gagasan. Dalam pembelajaran IPA, keterampilan berpikir kreatif menjadi semakin penting karena peserta didik berhadapan dengan berbagai fenomena alam yang dapat dikaji melalui proses pengamatan, penyelidikan, dan pemecahan masalah.

Namun, pentingnya keterampilan berpikir kreatif tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan kondisi pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas V B SDN Sidokepong 1 dalam pembelajaran IPA materi rantai makanan, ditemukan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari sikap siswa yang cenderung pasif selama pembelajaran dan masih terbatas dalam mengajukan pertanyaan maupun mengemukakan gagasan. Hasil tes awal menunjukkan bahwa capaian indikator keterampilan berpikir kreatif terdiri atas keaslian sebesar 59%, kelancaran sebesar 37%, kemampuan merinci sebesar 32%, keluwesan sebesar 25%, serta penggabungan dua indikator sebesar 23%. Data tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara keterampilan berpikir kreatif yang seharusnya dikembangkan dalam pembelajaran IPA dengan kondisi aktual siswa di kelas. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat memberikan



kesempatan lebih luas kepada siswa untuk aktif mengamati, bertanya, mengembangkan gagasan, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Salah satu materi IPA yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif adalah materi rantai makanan. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan antarmakhluk hidup yang membentuk hubungan dalam suatu ekosistem. Di dalamnya terdapat produsen, konsumen, dan pengurai yang saling berkaitan dalam proses perpindahan energi dan nutrisi. Materi rantai makanan tidak hanya menuntut siswa untuk mengingat urutan organisme, tetapi juga dapat digunakan untuk mengajak siswa menganalisis hubungan antar makhluk hidup, memprediksi akibat perubahan salah satu komponen ekosistem, serta mengembangkan berbagai kemungkinan hubungan dalam suatu rantai atau jaring-jaring makanan. Dengan karakteristik tersebut, materi rantai makanan dapat menjadi konteks yang relevan untuk memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa melakukan pengamatan, penyelidikan, diskusi, dan pengembangan gagasan secara kreatif.

Permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa memerlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran *inquiry*. Model *inquiry* menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau data, menganalisis, dan menarik kesimpulan (Fadli, 2019). Dalam model tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan bimbingan agar siswa dapat menemukan pemahaman melalui proses penyelidikan. Pembelajaran *inquiry* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses ilmiah sehingga siswa dapat membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif (Amelia & Astuti, 2020). Dengan karakteristik tersebut, model *inquiry* dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA materi rantai makanan.

Keterkaitan antara model pembelajaran *inquiry* dan keterampilan berpikir kreatif terletak pada aktivitas belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, mengolah, dan mengembangkan gagasan berdasarkan permasalahan yang dihadapi. Tahapan *inquiry* yang melibatkan kegiatan mengamati, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menganalisis data, serta menarik kesimpulan dapat memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban dan solusi. Aktivitas tersebut sejalan dengan karakteristik berpikir kreatif yang menuntut siswa untuk menghasilkan gagasan yang beragam, fleksibel, dan orisinal. Selain itu, kegiatan diskusi dalam proses *inquiry* memungkinkan siswa bertukar pendapat dan mempertimbangkan gagasan dari sudut pandang yang berbeda. Penelitian mengenai komponen *inquiry* dalam pembelajaran IPA sekolah dasar juga menunjukkan bahwa kegiatan *inquiry* berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan demikian, secara teoritis model *inquiry* memiliki keterkaitan dengan upaya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *inquiry* memiliki keterkaitan dengan keterampilan berpikir kreatif. Prasetyo dan Prastyo meneliti pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo (Prasetyo & Prastyo, 2025). Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan model *inquiry/guided inquiry* dan variabel terikat berupa keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar, tetapi memiliki perbedaan pada materi dan lokasi



penelitian. Dalam kajian penelitian terdahulu pada skripsi ini, penelitian Prasetyo dan Prastyo juga telah diidentifikasi sebagai penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian lain mengenai pembelajaran IPA juga menunjukkan bahwa pendekatan *inquiry* dapat digunakan untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif sebagai kemampuan penting pada pembelajaran abad ke-21 dan mengkaji berbagai model pembelajaran yang dapat menstimulasinya.

Meskipun penelitian terdahulu telah membahas hubungan model *inquiry* dengan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, masih terdapat ruang untuk mengkaji penerapan model tersebut dalam konteks materi dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Penelitian (Prasetyo & Prastyo, 2025), misalnya, berfokus pada pembelajaran IPAS dengan konteks materi dan lokasi penelitian yang berbeda, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji materi rantai makanan pada siswa kelas V SDN Sidokepong 1. Perbedaan konteks tersebut menjadi penting karena karakteristik materi pembelajaran dapat memengaruhi bentuk aktivitas penyelidikan dan kesempatan siswa dalam mengembangkan gagasan kreatif. Selain itu, berdasarkan observasi awal pada kelas V B SDN Sidokepong 1, ditemukan permasalahan nyata berupa rendahnya capaian indikator keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi rantai makanan. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengisi celah penelitian melalui pengujian penerapan model *inquiry* pada konteks materi rantai makanan dan kondisi peserta didik tersebut.

Berdasarkan latar belakang, celah penelitian, serta permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Inquiry* pada materi Rantai Makanan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Inquiry* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Sidokepong 1. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui perubahan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Inquiry*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experiment dan desain One Group Pretest–Posttest. Penelitian melibatkan satu kelompok yang diberikan pretest, perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Inquiry* pada materi rantai makanan, dan posttest. Perlakuan diterapkan melalui enam tahapan/sintaks *Inquiry*, yaitu: Orientasi (observasi gambar pemantik), Merumuskan Masalah (identifikasi masalah ekosistem), Mengajukan Hipotesis (dugaan awal), Mengumpulkan Data (studi literatur dan pembuatan peta konsep/media), Menganalisis Data (diskusi tabel analisis LKPD), dan Menarik Kesimpulan (presentasi dan konfirmasi hipotesis).

Penelitian dilaksanakan di SDN Sidokepong 1, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo, pada 21–26 Mei 2026 semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas V B. Populasi penelitian merupakan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 34 siswa. Karena seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel, teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh.

Instrumen penelitian berupa tes esai keterampilan berpikir kreatif yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, yang disesuaikan dengan materi rantai makanan. Instrumen divalidasi melalui *expert judgment* oleh Dr. Arie Widya Murni, S.Pd., M.Pd. dan memperoleh hasil validasi sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, 24 butir soal diujicobakan kepada siswa di luar sampel. Hasil uji validitas menunjukkan 12 butir valid, kemudian 10 butir digunakan sebagai instrumen utama

pretest dan *posttest*, sedangkan 2 butir sebagai soal cadangan. Uji reliabilitas terhadap 12 butir valid memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* 0,781, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif meliputi nilai rata-rata, minimum, maksimum, dan standar deviasi. Uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk. Data yang berdistribusi normal dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test*, sedangkan data yang tidak berdistribusi normal dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model pembelajaran *Inquiry*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *inquiry* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi rantai makanan kelas V SDN Sidokepong 1. Penelitian dilaksanakan pada satu kelompok yang terdiri atas 34 siswa kelas V B. Data keterampilan berpikir kreatif diperoleh melalui *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah penerapan model pembelajaran *inquiry*. Analisis data meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, analisis deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, serta analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif setelah penerapan model pembelajaran *inquiry*.

Hasil

Uji Validitas

Instrumen penelitian pada awalnya terdiri atas 24 butir soal yang disusun berdasarkan empat indikator keterampilan berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Uji validitas dilakukan terhadap 34 siswa dengan taraf signifikansi 5%, derajat kebebasan 32, dan nilai *r* tabel sebesar 0,339. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 12 dari 24 butir soal dinyatakan valid yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Indikator	Jumlah Butir	Valid	Tidak Valid
Kelancaran	6	4	2
Keluwes	6	4	2
Keaslian	6	2	4
Elaborasi	6	2	4

Berdasarkan Tabel 1, dari 24 butir soal yang diuji, sebanyak 12 butir atau 50% dinyatakan valid. Indikator kelancaran dan keluwesan memiliki proporsi butir valid paling tinggi, yaitu masing-masing 66,67%, sedangkan indikator keaslian dan elaborasi masing-masing memiliki 33,33% butir valid. Dengan demikian, tidak semua butir instrumen memenuhi kriteria validitas, sehingga hanya butir yang memenuhi kriteria yang dipertimbangkan untuk digunakan dalam pengambilan data. Dari 12 butir yang valid, 10 butir digunakan sebagai instrumen utama *pretest* dan *posttest*, sedangkan dua butir lainnya disiapkan sebagai soal cadangan. Pemilihan 10 butir utama dilakukan untuk menyesuaikan durasi pengerjaan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 12 butir soal yang telah dinyatakan valid menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,781 sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Item
0,781	12

Berdasarkan Tabel 2, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,781 lebih besar daripada batas 0,60 yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang memadai sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Analisis Data Hasil Penelitian

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui perubahan keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *inquiry*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,79, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 77,94 sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan rata-rata Skor Pretest dan Posttest

Pengukuran	N	Rata-rata
Pretest	34	42,79
Posttest	34	77,94
Peningkatan		35,15

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan sebesar 35,15 poin, dari 42,79 pada *pretest* menjadi 77,94 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan model *inquiry*. Namun, peningkatan nilai rata-rata secara deskriptif belum cukup untuk menyatakan adanya pengaruh secara statistik, sehingga perlu dilanjutkan dengan uji inferensial.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data Tes	Statistik	df	Nilai Sig.	Keterangan
Pretest	0,954	34	0,154	Berdistribusi Normal
Posttest	0,918	34	0,018	Tidak Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 4, data *pretest* memiliki nilai signifikansi $0,154 > 0,05$, sehingga data *pretest* berdistribusi normal. Sebaliknya, data *posttest* memiliki nilai signifikansi $0,018 < 0,05$, sehingga data *posttest* tidak berdistribusi normal. Karena salah satu kelompok data tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian perbedaan *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test karena data tidak seluruhnya berdistribusi normal. Hasil pengujian ditampilkan pada Tabel 5 .

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Perbandingan	Z	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Posttest - Pretest	-5,014	0,000	H ₀ Ditolak

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai Z sebesar $-5,014$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *inquiry*. Dengan demikian, H₀ ditolak dan H₁ diterima, sehingga penerapan model pembelajaran *inquiry* menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi rantai makanan.

Uji N-Gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model pembelajaran *inquiry*. Hasil yang diperoleh dari analisis N-Gain ini telah dirangkum secara detail dalam Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
N Gain Skor	34	,00	,92	,6061	,20642
NGain Persen	34	,00	91.94	60.6053	20.64240

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata N-Gain Score sebesar 0,6061 atau dibulatkan menjadi 0,60, yang termasuk kategori sedang. Sementara itu, rata-rata N-Gain sebesar 60,61% menunjukkan tingkat peningkatan yang berada pada kategori cukup efektif berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, model pembelajaran *inquiry* tidak hanya menghasilkan perbedaan skor yang signifikan secara statistik, tetapi juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam kategori sedang dengan efektivitas cukup.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama. Pertama, terdapat peningkatan rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa dari 42,79 pada pretest menjadi 77,94 pada posttest setelah penerapan model pembelajaran *inquiry*. Kedua, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dengan 0,000. Ketiga, hasil analisis N-Gain sebesar 0,6061 atau 60,61% menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada kategori sedang dengan efektivitas cukup. Ketiga temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *inquiry* berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPA untuk mendukung keterampilan berpikir kreatif siswa.

Namun, karena penelitian menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest* tanpa kelompok kontrol, interpretasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Temuan penelitian lebih tepat dipahami sebagai adanya peningkatan dan perbedaan keterampilan berpikir kreatif setelah penerapan model *inquiry*, bukan sebagai bukti kausalitas yang sepenuhnya bebas dari pengaruh faktor lain. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat agar pengaruh model pembelajaran *inquiry* terhadap keterampilan berpikir kreatif dapat diuji secara lebih meyakinkan.



Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *inquiry* pada materi rantai makanan memberikan pengalaman belajar yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses menemukan dan mengembangkan pengetahuan. Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada kemampuan memahami konsep rantai makanan, tetapi juga pada aktivitas mengamati fenomena, mengidentifikasi permasalahan, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menganalisis hubungan antar komponen, serta menyampaikan hasil pemikiran. Pola aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan proses penyelidikan, bukan sekadar menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Karakteristik pembelajaran inkuiri memang memberikan ruang kepada siswa untuk mencari dan menemukan jawaban melalui proses penyelidikan terhadap suatu permasalahan (Fadli, 2019).

Pada tahap orientasi, siswa diberikan stimulus berupa fenomena yang berkaitan dengan rantai makanan di lingkungan sekitar. Siswa mengamati hubungan antara produsen dan konsumen kemudian mengidentifikasi hal-hal yang dianggap menarik atau menimbulkan pertanyaan. Aktivitas tersebut penting karena kemampuan berpikir kreatif membutuhkan stimulus yang dapat memunculkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk melihat suatu fenomena lebih dari sekadar informasi yang harus diingat. Pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati lingkungan dan mengembangkan pertanyaan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif (Andriana et al., 2020). Proses tersebut menjadi dasar bagi siswa untuk memasuki tahap penyelidikan dengan membawa pertanyaan yang berasal dari hasil pengamatannya sendiri.

Pada tahap perumusan masalah, siswa diarahkan untuk mengembangkan pertanyaan mengenai hubungan antarmakhluk hidup dalam rantai makanan. Pertanyaan tidak hanya berkaitan dengan identifikasi organisme, tetapi juga diarahkan pada kemungkinan perubahan yang terjadi apabila salah satu komponen mengalami gangguan. Misalnya, siswa dapat mempertanyakan dampak berkurangnya produsen terhadap konsumen atau perubahan yang terjadi apabila salah satu organisme dalam rantai makanan tidak tersedia. Pertanyaan semacam ini memberikan ruang bagi siswa untuk mempertimbangkan lebih dari satu kemungkinan, sehingga proses pembelajaran mulai mengarah pada aktivitas berpikir divergen. Kesempatan untuk merumuskan dan menyelidiki permasalahan menjadi salah satu karakteristik pembelajaran *inquiry* yang membedakannya dari pembelajaran yang berpusat pada penyampaian konsep (Amelia & Astuti, 2020).

Tahap pengumpulan informasi dilakukan melalui kegiatan pengamatan, membaca sumber belajar, berdiskusi, dan mengidentifikasi hubungan antara organisme dalam rantai makanan. Siswa tidak hanya mencari informasi untuk menemukan satu jawaban, tetapi juga menggunakan informasi tersebut untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat yang muncul dalam suatu ekosistem. Diskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan gagasan yang dimiliki dengan gagasan teman sehingga memungkinkan munculnya alternatif jawaban. Kondisi tersebut penting dalam pengembangan kreativitas karena siswa memperoleh kesempatan untuk melihat bahwa satu permasalahan dapat dijelaskan melalui lebih dari satu kemungkinan. Pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan menjadi bagian penting dalam pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar (Muqodas, 2015).

Pada tahap analisis, siswa menghubungkan informasi yang telah diperoleh dengan permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Siswa diarahkan untuk memprediksi perubahan



yang mungkin terjadi dalam rantai makanan dan memberikan alasan berdasarkan hubungan antarmakhluk hidup. Aktivitas tersebut mengubah proses belajar dari sekadar mengingat urutan organisme menjadi proses menggunakan pengetahuan untuk menghasilkan penjelasan. Siswa juga memiliki kesempatan untuk mempertimbangkan kemungkinan yang berbeda sebelum menentukan jawaban. Penggunaan aktivitas penyelidikan dalam pembelajaran IPA dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui proses pengolahan informasi dan pencarian solusi (Layyina et al., 2021).

Tahap penyampaian hasil memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan hasil pemikiran secara lisan maupun tertulis. Siswa menjelaskan hubungan yang ditemukan, menyampaikan kemungkinan akibat perubahan dalam rantai makanan, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih. Aktivitas tersebut memiliki peran penting dalam melatih kemampuan mengembangkan gagasan karena siswa tidak berhenti pada tahap menghasilkan jawaban, tetapi perlu menjelaskan dan memperinci pemikirannya. Proses *guided inquiry* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam penyelidikan dan menyampaikan hasil pemikirannya dapat menciptakan pengalaman yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan berpikir kreatif (Widia et al., 2021).

Keterampilan berpikir kreatif dalam penelitian ini terdiri atas *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Keempat indikator tersebut menunjukkan bentuk kemampuan yang berbeda sehingga proses pengembangannya tidak dapat dilakukan hanya melalui pemberian pertanyaan yang bersifat faktual. *Fluency* menuntut siswa menghasilkan beberapa gagasan, *flexibility* menuntut kemampuan berpindah dari satu sudut pandang ke sudut pandang lainnya, *originality* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan yang berbeda, sedangkan *elaboration* menuntut kemampuan memperluas dan memperinci gagasan. Perbedaan karakteristik tersebut menyebabkan aktivitas *inquiry* perlu dirancang dengan pertanyaan dan tugas yang memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan berbagai bentuk proses berpikir kreatif (Muqodas, 2015).

Pada indikator *fluency*, permasalahan awal siswa menunjukkan bahwa kemampuan menghasilkan beberapa gagasan masih perlu dikembangkan. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang lebih sering mengarahkan siswa pada satu jawaban yang dianggap benar. Penerapan *inquiry* memberikan perubahan pada bentuk aktivitas tersebut melalui pertanyaan yang memungkinkan munculnya beberapa kemungkinan. Dalam materi rantai makanan, siswa dapat diminta mengemukakan berbagai akibat yang mungkin terjadi ketika suatu organisme mengalami perubahan jumlah atau tidak lagi tersedia dalam ekosistem. Pertanyaan terbuka semacam ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproduksi lebih banyak gagasan sebelum menentukan jawaban. Kegiatan *guided inquiry* juga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan berbagai kemungkinan melalui proses penyelidikan (Adhiriyanthi et al., 2021).

Pada indikator *flexibility*, siswa perlu diarahkan untuk melihat suatu permasalahan melalui beberapa perspektif. Materi rantai makanan memiliki karakteristik yang memungkinkan aktivitas tersebut karena perubahan satu organisme dapat dianalisis dari sudut pandang organisme lain maupun dari sudut pandang keseimbangan ekosistem. Siswa dapat mempertimbangkan dampak perubahan dari sisi produsen, konsumen tingkat pertama, konsumen tingkat berikutnya, maupun komponen ekosistem lainnya. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk tidak terpaku pada satu pola hubungan dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kategori pemikiran yang berbeda. Model inkuiri dapat digunakan sebagai konteks untuk melatih keterampilan berpikir kreatif melalui aktivitas pembelajaran



yang memberikan kesempatan kepada siswa melakukan eksplorasi dan penyelidikan (Layyina et al., 2021).

Pada indikator *originality*, siswa memiliki peluang untuk menghasilkan jawaban yang berbeda ketika diberikan permasalahan terbuka. Dalam materi rantai makanan, siswa dapat mengembangkan prediksi atau penjelasan yang tidak selalu sama dengan contoh yang diberikan guru. Diskusi kelompok juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui jawaban teman kemudian mengembangkan pemikiran yang berbeda berdasarkan pemahamannya sendiri. Kondisi tersebut memungkinkan munculnya gagasan yang lebih personal dan tidak sekadar mengulang informasi yang diterima. Pembelajaran *guided inquiry* telah digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas yang memberi ruang bagi siswa dalam menemukan dan merumuskan jawaban sendiri, meskipun konteks penelitian tersebut berada pada jenjang pendidikan yang berbeda (Serevina et al., 2018).

Pada indikator *elaboration*, aktivitas *inquiry* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas jawaban melalui permintaan alasan, contoh, dan hubungan sebab-akibat. Ketika siswa menyatakan bahwa perubahan satu organisme dapat memengaruhi organisme lainnya, siswa kemudian diarahkan menjelaskan bagaimana perubahan tersebut berlangsung dan apa dampaknya terhadap komponen lain. Proses tersebut mengharuskan siswa mengembangkan jawaban sederhana menjadi penjelasan yang lebih lengkap. Kemampuan tersebut penting karena kreativitas tidak hanya berkaitan dengan menghasilkan gagasan, tetapi juga kemampuan mengembangkan gagasan sehingga memiliki penjelasan yang lebih jelas dan bermakna. Pembelajaran IPA menggunakan model inkuiri terbuka dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas penyelidikan dan pengembangan jawaban (Ramdani & Artayasa, 2020).

Kemampuan menggunakan beberapa indikator kreativitas secara bersamaan juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Siswa tidak cukup hanya menghasilkan gagasan yang berbeda, tetapi perlu menghasilkan beberapa kemungkinan, melihatnya dari berbagai sudut pandang, memilih gagasan tertentu, kemudian memberikan penjelasan yang lebih rinci. Aktivitas *inquiry* menyediakan tahapan yang memungkinkan proses tersebut berlangsung secara bertahap melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan alternatif, menganalisis kemungkinan, dan menyampaikan kesimpulan. Pembelajaran *guided inquiry* yang dirancang dengan aktivitas siswa secara aktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan kesempatan bagi berkembangnya beberapa aspek berpikir kreatif (Widia et al., 2021).

Karakteristik materi rantai makanan turut memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas karena konsep tersebut memiliki hubungan antarkomponen yang dapat dianalisis melalui berbagai kemungkinan. Siswa tidak hanya mempelajari urutan produsen dan konsumen, tetapi dapat mengkaji perubahan yang terjadi apabila salah satu komponen mengalami gangguan. Permasalahan tersebut memungkinkan guru mengembangkan pertanyaan terbuka yang memiliki beberapa kemungkinan penjelasan. Karakteristik pembelajaran IPA yang menghubungkan konsep dengan fenomena lingkungan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman melalui pengamatan dan penyelidikan (Andriana et al., 2020).

Temuan penelitian ini dapat ditempatkan dalam konteks penelitian Prasetyo dan Prastyo (2025) yang mengkaji *guided inquiry* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Kesamaan jenjang dan variabel menunjukkan adanya konteks pembelajaran yang relatif dekat, tetapi penelitian ini memiliki kekhususan pada materi rantai



makanan dan karakteristik aktivitas penyelidikan yang diberikan. Penelitian terdahulu menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kontrol, sedangkan penelitian ini menggunakan satu kelompok. Perbedaan tersebut membuat hasil kedua penelitian tidak dapat dibandingkan hanya berdasarkan besar peningkatan, tetapi dapat digunakan untuk melihat bahwa desain penelitian dan konteks pembelajaran merupakan bagian penting dalam menjelaskan perubahan keterampilan berpikir kreatif (Prasetyo & Prastyo, 2025).

Penelitian Cahyani et al. (2026) juga menggunakan model pembelajaran *inquiry* dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar. Kedekatan karakteristik peserta didik memberikan konteks pembandingan yang relevan, tetapi penelitian ini memberikan fokus khusus pada materi rantai makanan yang memungkinkan siswa menyelidiki hubungan sebab-akibat antarorganisme. Aktivitas tersebut menghasilkan bentuk penyelidikan yang berbeda dari materi IPAS lainnya karena siswa dapat mempertimbangkan perubahan satu komponen terhadap komponen lainnya. Perbedaan materi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari karakteristik konsep yang dipelajari dan bentuk masalah yang diberikan kepada siswa (Cahyani et al., 2026).

Fadila et al. (2025) menggunakan *Inquiry-Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam pembelajaran IPA. Penelitian tersebut memberikan konteks bahwa penyelidikan dapat digunakan sebagai pengalaman belajar untuk membuka kesempatan eksplorasi dan pengembangan gagasan. Penelitian ini memberikan penekanan yang lebih khusus pada empat indikator kreativitas dan penerapannya dalam materi rantai makanan. Perbedaan fokus tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *inquiry* dapat menghasilkan bentuk pengalaman berpikir yang berbeda bergantung pada indikator yang digunakan untuk mengukur kreativitas (Fadila et al., 2025).

Salma et al. (2025) mengkaji model pembelajaran inkuiri dalam mendorong berpikir kreatif siswa kelas V MI pada pembelajaran IPA. Kesamaan jenjang pendidikan memberikan konteks yang dekat, tetapi perbedaan karakteristik sekolah, materi, instrumen, dan pelaksanaan pembelajaran membuat hasil penelitian tidak dapat dianggap sepenuhnya sama. Penelitian ini memberikan perhatian lebih khusus pada bagaimana aktivitas penyelidikan terhadap hubungan dalam rantai makanan dapat digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan berbagai kemungkinan jawaban. Perbedaan tersebut menjadi penting untuk memahami bahwa penerapan model yang sama dapat menghasilkan pengalaman belajar yang berbeda ketika diterapkan pada materi dan lingkungan pembelajaran yang berbeda (Salma et al., 2025).

Temuan penelitian juga perlu dibaca bersama penelitian yang menggunakan bentuk *inquiry* atau pendekatan yang berbeda. Suardana et al. (2019) menggunakan *guided inquiry* dalam pembelajaran sains untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, sedangkan penelitian ini menggunakan model *inquiry* dalam konteks materi rantai makanan. Perbedaan tingkat keterbukaan penyelidikan dapat memengaruhi sejauh mana siswa memperoleh kebebasan dalam menghasilkan pertanyaan dan solusi. Penelitian Adhiriyanthi et al. (2021) juga menggabungkan *guided inquiry* dengan pendekatan STEM sehingga siswa memperoleh pengalaman tambahan berupa aktivitas yang berkaitan dengan pemecahan masalah dan penerapan konsep. Kondisi tersebut berbeda dengan penelitian ini yang lebih berfokus pada proses penyelidikan terhadap fenomena rantai makanan (Suardana et al., 2019; Adhiriyanthi et al., 2021).

Perbedaan pendekatan juga terlihat pada penelitian Arifin dan Pangga (2026) yang mengintegrasikan *inquiry learning* dengan STEM dan numerasi dalam pembelajaran

mendalam. Integrasi tersebut memberikan bentuk pengalaman belajar yang lebih kompleks karena siswa tidak hanya melakukan penyelidikan, tetapi juga memperoleh pengalaman yang berkaitan dengan pendekatan STEM dan numerasi. Penelitian ini tidak menggunakan integrasi tersebut sehingga proses pembelajaran lebih berfokus pada pengamatan fenomena, pengumpulan informasi, analisis hubungan dalam rantai makanan, dan pengembangan jawaban. Perbedaan tersebut memberikan kemungkinan bahwa bentuk integrasi model dengan pendekatan lain dapat menjadi faktor yang memengaruhi kedalaman proses berpikir kreatif siswa (Arifin & Pangga, 2026).

Apriani (2026) menempatkan *inquiry-based learning* dalam konteks pembelajaran mendalam dan kreativitas sebagai salah satu dimensi yang dikembangkan dalam proses belajar. Perspektif tersebut memberikan gambaran bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang menuntut siswa aktif membangun pemahaman. Penelitian ini memberikan fokus yang lebih spesifik pada keterampilan *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* sehingga pembahasan kreativitas tidak hanya dilihat sebagai kemampuan umum. Perbedaan fokus pengukuran tersebut menunjukkan pentingnya mengidentifikasi indikator kreativitas secara terpisah ketika mengevaluasi penerapan model pembelajaran (Apriani, 2026).

Penelitian Ramdani dan Artayasa (2020) menggunakan model inkuiri terbuka dalam pembelajaran IPA untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. Temuan tersebut memberikan perspektif bahwa tingkat keterbukaan penyelidikan dapat memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik dalam menentukan cara menemukan jawaban. Namun, karakteristik mahasiswa berbeda dengan siswa sekolah dasar sehingga tingkat kemandirian dalam menentukan pertanyaan, informasi, dan strategi penyelesaian tidak dapat disamakan. Pada siswa kelas V, guru masih perlu memberikan arahan agar proses penyelidikan tetap terstruktur tanpa menghilangkan kesempatan siswa untuk mengembangkan gagasan (Ramdani & Artayasa, 2020).

Perbedaan jenjang juga terlihat pada penelitian Rahman dan Ardiansyah (2025) yang menerapkan *inquiry learning* untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran IPA pada siswa sekolah menengah pertama. Siswa SMP umumnya memiliki pengalaman belajar dan tingkat kemandirian yang berbeda dengan siswa kelas V sekolah dasar. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap cara siswa merumuskan pertanyaan, mencari informasi, dan mengembangkan solusi. Oleh karena itu, penerapan *inquiry* pada sekolah dasar membutuhkan bantuan guru yang lebih terarah, terutama ketika siswa menghadapi permasalahan terbuka yang memiliki lebih dari satu kemungkinan jawaban (Rahman & Ardiansyah, 2025).

Kidaningih dan Fitri (2025) melalui kajian literatur mengenai *Inquiry-Based Learning* dan kemampuan berpikir kreatif, menunjukkan bahwa hubungan antara pembelajaran *inquiry* dan kreativitas perlu dipahami berdasarkan karakteristik aktivitas yang diberikan kepada peserta didik. Pandangan tersebut relevan dengan penelitian ini karena peningkatan kreativitas tidak hanya ditentukan oleh penggunaan model *inquiry*, tetapi juga oleh bagaimana setiap tahap pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan, memvariasikan, dan mengembangkan gagasan. Pertanyaan yang hanya meminta siswa menemukan satu jawaban belum cukup untuk melatih *fluency* dan *flexibility*, sedangkan pertanyaan yang meminta alasan dan penjelasan lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan *elaboration* (Kidaningih & Fitri, 2025).

Perbandingan berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa temuan mengenai *inquiry* dan keterampilan berpikir kreatif tidak selalu memiliki bentuk yang sama. Beberapa penelitian menggunakan *guided inquiry*, sebagian menggunakan *inquiry-based learning*,



sedangkan penelitian lainnya menggabungkannya dengan STEM, numerasi, atau pembelajaran mendalam (Adhiriyanthi et al., 2021; Arifin & Pangga, 2026; Apriani, 2026). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa istilah *inquiry* mencakup variasi pelaksanaan yang luas, sehingga hasil penelitian tidak tepat digeneralisasikan tanpa memperhatikan bentuk intervensinya. Penelitian ini memberikan konteks yang spesifik melalui penerapan *inquiry* pada materi rantai makanan dan analisis keterampilan berpikir kreatif berdasarkan beberapa indikator.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas melalui *inquiry* membutuhkan proses yang tidak sederhana. Kemampuan menghasilkan gagasan, mengubah sudut pandang, menghasilkan gagasan yang berbeda, dan memperinci gagasan merupakan kemampuan yang saling berkaitan tetapi tidak identik. Kondisi awal siswa yang menunjukkan perbedaan capaian antar indikator memperlihatkan bahwa pembelajaran perlu memberikan stimulasi yang berbeda untuk setiap kemampuan. Dengan demikian, guru perlu merancang pertanyaan dan aktivitas *inquiry* yang secara sengaja mengarahkan siswa pada indikator kreativitas tertentu, bukan hanya menerapkan sintaks *inquiry* secara umum.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *inquiry* dalam konteks materi rantai makanan pada siswa kelas V sekolah dasar dengan perhatian terhadap karakteristik indikator berpikir kreatif. Materi rantai makanan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi hubungan sebab-akibat dan berbagai kemungkinan perubahan dalam ekosistem sehingga dapat digunakan sebagai konteks permasalahan terbuka. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pengembangan kreativitas perlu dilihat sebagai proses multidimensional karena siswa dapat memiliki kekuatan yang berbeda pada *originality*, *fluency*, *flexibility*, dan *elaboration*. Perspektif tersebut memberikan informasi yang lebih spesifik mengenai bagaimana *inquiry* dapat digunakan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar, bukan hanya mengenai ada atau tidaknya peningkatan kreativitas.

Implikasi dari temuan tersebut adalah guru perlu mengembangkan pertanyaan *inquiry* yang secara eksplisit diarahkan pada indikator kreativitas. Pertanyaan untuk *fluency* dapat meminta siswa menghasilkan beberapa kemungkinan akibat, sedangkan pertanyaan untuk *flexibility* dapat meminta siswa menjelaskan suatu fenomena dari sudut pandang organisme yang berbeda. Aktivitas *originality* dapat dikembangkan melalui permasalahan terbuka yang memungkinkan munculnya jawaban yang tidak seragam, sementara *elaboration* dapat dikembangkan melalui permintaan alasan, contoh, hubungan sebab-akibat, dan penjelasan lanjutan. Perancangan aktivitas yang spesifik tersebut dapat membuat model *inquiry* tidak hanya berfungsi sebagai cara menemukan konsep IPA, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang secara sadar mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *inquiry* pada materi rantai makanan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Sidokepong 1. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran serta hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Analisis N-Gain juga menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berpikir kreatif berada pada kategori sedang dengan tingkat efektivitas cukup.

Hasil penelitian mengimplikasikan bahwa model *inquiry* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mengamati, mengeksplorasi, mengolah informasi, dan mengembangkan gagasan. Dalam penerapannya, guru perlu memperhatikan pengelolaan kelas, alokasi waktu, media



pembelajaran, dan kesiapan siswa agar proses inquiry dapat berlangsung lebih optimal. Keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga pengaruh model inquiry belum dapat dibandingkan secara langsung dengan model pembelajaran lainnya. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat untuk memperoleh bukti yang lebih meyakinkan mengenai pengaruh model inquiry terhadap keterampilan berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiriyanthi, S., Solihin, H., & Arifin, M. (2021, March). Improving students' creative thinking skills through guided inquiry practicum learning with STEM approach. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1806, No. 1, p. 012180). IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1806/1/012180/meta>
- Amelia, K., & Astuti, S. (2020). Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning dan Inquiry Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran Subtema Perubahan Bentuk Energi Kelas III Gugus Sudirman. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(2), 151–157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742727>
- Andriana, E., Ramadanti, S., & Noviyanti, T. E. (2020, November). pembelajaran IPA di SD pada masa covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 409-413). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9961>
- Apriani, D. (2026). The Effectiveness of Inquiry-Based Learning in Enhancing Student Creativity as a Dimension of Deep Learning and Its Impact on Learning Outcomes in Elementary Education. *Jurnal Paedagogy*, 13(2), 771-778. <https://doi.org/10.33394/jp.v13i2.19439>
- Arifin, S., & Pangga, T. O. T. (2026, March). Implementasi Pembelajaran Mendalam Melalui Model Pembelajaran Inquiry Learning Terintegrasi Stem Dan Numerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Vi Uptd Sdn Cangkarman 3 Materi Pemanfaatan Sumber Energi Alternatif. In *Science Education National Conference* (Vol. 7, No. 1, pp. 40-48). <https://conference.trunojoyo.ac.id/pub/senco/article/view/951>
- Cahyani, I., Atjo, S. E. P., & Raihan, S. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 211-232. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.13461>
- Fadila, F. N., Husna, R. L., & Rabiudin, R. (2025). Penerapan Inquiry-Based Learning dalam pembelajaran ipa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif peserta didik. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 1069-1079. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6085>
- Fadli, F. (2019). Penerapan metode inkuiri dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MTs Al-Amin Pekalongan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.17977/um039v4i12019p19>



- Kidaningsih, M., & Fitri, R. (2025). Pengaruh Model Inquiry-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik: Literature Review. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2), 251-259. <https://doi.org/10.33477/al-alam.v4i2.12945>
- Layyina, N., Agustini, R., & Indana, S. (2021). Efektifitas perangkat pembelajaran IPA berorientasi model inkuiri untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(2), 2005-2015. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n2.p2005-2015>
- Muqodas, M. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Prasetyo, T. A. A., & Prastyo, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Keboananom Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 321–335. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22937>
- Rahman, D. A., & Ardiansyah, M. P. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar*, 2(2), 79-89. <https://www.ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Merdeka/article/view/248>
- Ramdani, A., & Artayasa, I. P. (2020). Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran ipa menggunakan model inkuiri terbuka. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 1-9. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.15394>
- Salma, A. S., Carlian, Y., & Ginanjar, A. Y. (2025). Model Pembelajaran Inkuiri dalam Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Kelas V MI pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 5(2), 214-221. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v5i2.42571>
- Serevina, V., Andriana, W., & Fernandianto, A. (2018). Improving creative thinking ability of class X students Public High School 59 Jakarta through guided inquiry learning model. *American Journal of Educational Research*, 6(12), 1593-1599. <https://pubs.sciepub.com/education/6/12/1/index.html>
- Suardana, I. N., Selamat, K., Sudiatmika, A. A. I. A. R., Sarini, P., & Devi, N. L. P. L. (2019, October). Guided inquiry learning model effectiveness in improving students' creative thinking skills in science learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1317, No. 1, p. 012215). IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1317/1/012215/meta>
- Trianto, M. P. (2024). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Widia, Sarnita, F., Irawan, A., Syafrudin, Armansyah, Nurdiana, ... & Asy'ari, M. (2021, February). The effectiveness of guided inquiry learning tools in increasing students' activities and creative thinking skills. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1816, No. 1, p. 012102). IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1816/1/012102/meta>