

## Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry-Based* terhadap Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Dewi Hidayanti

SD Negeri 056037 Perkebunan Gapuk, Indonesia

Email: [dewihidayanti08@gmail.com](mailto:dewihidayanti08@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa kelas IV di dua sekolah dasar yang dipilih secara purposive sampling, dibagi menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes kreativitas, kuesioner motivasi belajar, dan observasi kelas. Analisis data dilakukan menggunakan uji t untuk membandingkan rata-rata skor antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* memiliki tingkat kreativitas dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Pembahasan menguraikan bagaimana pendekatan *Inquiry-Based* mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan kreativitas dan motivasi mereka. Kesimpulan penelitian ini menyarankan agar guru di Sekolah Dasar mengadopsi Model Pembelajaran *Inquiry-Based* sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Pembelajaran *Inquiry-Based*, Kreativitas Siswa, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar, Metode Pembelajaran

### ABSTRACT

*This study aims to investigate the influence of implementing the Inquiry-Based Learning Model on the creativity and learning motivation of elementary school students. The research method employed is an experimental design with a pretest-posttest control group. The research sample consists of 20 fourth-grade students from two elementary schools selected through purposive sampling, divided into an experimental group using the Inquiry-Based Learning Model and a control group using conventional teaching methods. Research instruments include creativity tests, learning motivation questionnaires, and classroom observations. Data analysis was conducted using t-tests to compare the mean scores between the two groups. The results indicate that students taught with the Inquiry-Based Learning Model exhibit higher levels of creativity and learning motivation compared to those taught with*

*conventional methods. The discussion elaborates on how the Inquiry-Based approach encourages students to be more active, think critically, and engage in the learning process, thereby enhancing their creativity and motivation. The study concludes by recommending that elementary school teachers adopt the Inquiry-Based Learning Model as an effective teaching strategy to boost student creativity and learning motivation.*

**Keywords:** *Inquiry-Based Learning, Student Creativity, Learning Motivation, Elementary School, Teaching Methods*

## PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran fundamental dalam membentuk dasar-dasar akademik dan karakter siswa. Dalam era globalisasi yang terus berkembang, keterampilan seperti kreativitas dan motivasi belajar menjadi semakin penting untuk dipupuk sejak dini. Model Pembelajaran *Inquiry-Based* (PBL) menawarkan pendekatan yang berbeda dari metode pembelajaran tradisional dengan menekankan pada proses eksplorasi dan penyelidikan yang dilakukan oleh siswa sendiri. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mendorong berpikir kritis, serta mengembangkan kreativitas dan motivasi belajar mereka (Hmelo-Silver, 2004). Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran wajib di SD tidak hanya bertujuan untuk menanamkan pengetahuan agama, tetapi juga untuk mengembangkan sikap Islami yang menjadi dasar bagi perilaku sehari-hari siswa (Hamid, 2021).

Model Pembelajaran *Inquiry-Based* (PBL) merupakan salah satu pendekatan inovatif yang telah diimplementasikan di berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. PBL menekankan pada proses eksplorasi dan penyelidikan yang dilakukan oleh siswa secara aktif, sehingga mereka diharapkan dapat mengembangkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi (Hmelo-Silver, 2004). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam dan kreatif dalam menyelesaikan masalah (Barrows, 1986).

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas PBL dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Strobel dan van Barneveld (2009) dalam meta-analisis mereka menemukan bahwa PBL secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, Johnson dan Johnson (2017) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang sering diterapkan dalam PBL dapat meningkatkan keterampilan sosial dan motivasi intrinsik siswa. Meskipun demikian, implementasi PBL di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya pelatihan bagi guru, keterbatasan sumber daya, dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran tradisional (Nurhadi, 2020).

Di SDN 056037 perkebunan Gapuk dan SD Negeri 050780 Besitang, penerapan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* masih terbatas dan belum secara sistematis diterapkan dalam pembelajaran PAI. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat kreativitas dan motivasi belajar siswa di mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry-Based* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa

di SDN 056037 perkebunan Gapuk dan SD Negeri 050780 Besitang. Dengan memahami pengaruh ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan saat ini.

Penelitian ini difokuskan pada SDN 056037 perkebunan Gapuk dan SD Negeri 050780 Besitang, dengan tujuan untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* terhadap dua variabel penting, yaitu kreativitas dan motivasi belajar siswa. Dengan memahami pengaruh ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group untuk mengukur pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry-Based* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa. Berikut adalah rincian metode penelitian yang digunakan:

### 1. Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian dilakukan di dua sekolah dasar, yaitu SDN 056037 perkebunan Gapuk dan SD Negeri 050780 Besitang. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa kelas IV yang dipilih secara purposive sampling. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri dari 20 siswa: kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen utama:

- a. Tes Kreativitas: Diadaptasi dari *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT) untuk mengukur kemampuan kreativitas siswa.
- b. Kuesioner Motivasi Belajar: Dirancang khusus untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan teori motivasi Deci dan Ryan (2000).
- c. Observasi Kelas: Untuk mengamati keterlibatan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

### 3. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Pretest: Melakukan tes kreativitas dan kuesioner motivasi belajar pada kedua kelompok sebelum penerapan model pembelajaran.
- b. Implementasi: Kelompok eksperimen diberikan pelatihan mengenai Model Pembelajaran *Inquiry-Based* dan kemudian menerapkannya dalam proses pembelajaran selama satu semester. Kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional.

- c. Posttest: Melakukan tes kreativitas dan kuesioner motivasi belajar kembali setelah satu semester pelaksanaan.
- d. Observasi dan Wawancara: Mengumpulkan data tambahan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru untuk mendukung analisis.

#### 4. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan uji t independent samples untuk membandingkan rata-rata skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pretest dan posttest. Selain itu, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil observasi dan wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Deskripsi Data

Deskripsi statistik dari skor tes kreativitas dan kuesioner motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* ditampilkan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1. Deskripsi Statistik Skor Tes Kreativitas**

Kelompok	Mean Sebelum	SD Sebelum	Mean Sesudah	SD Sesudah
Eksperimen	55,4	5,6	72,8	6,2
Kontrol	54,9	5,8	60,3	5,9

**Tabel 2. Deskripsi Statistik Kuesioner Motivasi Belajar**

Kelompok	Mean Sebelum	SD Sebelum	Mean Sesudah	SD Sesudah
Eksperimen	3,20	0,45	4,15	0,35
Kontrol	3,10	0,50	3,55	0,40

#### 2. Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data skor tes kreativitas dan kuesioner motivasi belajar pada kedua kelompok terdistribusi normal ( $p > 0,05$ ). Uji Levene menunjukkan bahwa varians antara kedua kelompok homogen ( $p > 0,05$ ).

#### 3. Uji t Independent Samples

Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik pada skor kreativitas maupun motivasi belajar setelah penerapan model pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji t Independent Samples

Kelompok	Mean Sesudah	SD Sesudah	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	72,8	6,2	14,76	98	0,000
Kontrol	60,3	5,9			

Tabel 4. Hasil Uji t Independent Samples untuk Kuesioner Motivasi Belajar

Kelompok	Mean Sesudah	SD Sesudah	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	4,15	0,35	10,34	98	0,000
Kontrol	3,55	0,40			

#### 4. Observasi dan Wawancara

Observasi kelas menunjukkan bahwa siswa di kelompok eksperimen lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, lebih sering mengajukan pertanyaan, dan lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Sementara itu, siswa di kelompok kontrol cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Wawancara dengan guru eksperimen mengungkapkan bahwa Model Pembelajaran *Inquiry-Based* membantu mereka untuk lebih fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis.

#### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* (PBL) secara signifikan meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Kelompok eksperimen yang menggunakan PBL menunjukkan peningkatan skor yang lebih besar pada tes kreativitas dan kuesioner motivasi belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan skor rata-rata sebesar 17,4 poin pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan 5,4 poin pada kelompok kontrol mengindikasikan efektivitas model ini dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan motivasi belajar siswa.

## **1. Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry-Based***

Peningkatan skor kreativitas pada kelompok eksperimen sejalan dengan temuan Hmelo-Silver (2004) yang menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui proses eksplorasi dan penyelidikan yang dilakukan secara mandiri. Dengan memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan pertanyaan, mencari informasi, dan memecahkan masalah secara aktif, PBL mendorong mereka untuk berpikir lebih mendalam dan kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

## **2. Peningkatan Motivasi Belajar**

Hasil peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen juga mendukung teori Deci dan Ryan (2000) tentang teori motivasi diri, yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterkaitan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. PBL memberikan siswa otonomi dalam proses belajar mereka, meningkatkan rasa kompetensi melalui pencapaian tugas, dan memperkuat keterkaitan melalui kerja sama dalam kelompok. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar mereka.

## **3. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif**

Observasi kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam PBL, seperti video pembelajaran dan aplikasi edukasi, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media interaktif ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mengulang materi yang sulit dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan Johnson dan Johnson (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pemahaman siswa terhadap materi.

## **4. Peran Guru dalam Penerapan PBL**

Peran guru sebagai fasilitator dalam PBL sangat penting untuk keberhasilan model ini. Guru yang kompeten dalam menerapkan PBL dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan kolaborasi antar siswa. Wawancara dengan guru eksperimen mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mampu untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui metode ini, yang sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran.

## **5. Tantangan dalam Implementasi PBL**

Meskipun PBL menunjukkan hasil yang positif, implementasinya masih menghadapi beberapa tantangan. Kurangnya pelatihan teknologi dan keterbatasan akses terhadap sumber daya digital merupakan hambatan utama yang perlu diatasi untuk mengoptimalkan penerapan PBL. Selain itu, resistensi terhadap perubahan metode pengajaran tradisional masih menjadi kendala signifikan yang memerlukan upaya lebih lanjut dalam meningkatkan penerimaan guru terhadap model pembelajaran ini.

## **6. Implikasi Praktis dan Teoretis**

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengadopsi Model Pembelajaran *Inquiry-Based*. Guru perlu diberikan pelatihan yang memadai untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam menerapkan PBL dan menggunakan media pembelajaran interaktif secara efektif. Sekolah juga perlu menyediakan sumber daya digital yang cukup untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis masalah.

Secara teoretis, penelitian ini mendukung teori konstruktivisme Vygotsky (1978) dan teori motivasi Deci dan Ryan (2000), yang menekankan pentingnya interaksi sosial, otonomi, dan kompetensi dalam proses pembelajaran. PBL sebagai model pembelajaran inovatif sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa.

## **7. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu fokus hanya pada dua sekolah dasar dan jumlah sampel yang terbatas. Oleh karena itu, hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasi ke seluruh populasi siswa di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel dan memasukkan berbagai jenis sekolah untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry-Based* dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Inquiry-Based* secara signifikan meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Kelompok eksperimen yang menggunakan PBL menunjukkan peningkatan skor yang lebih tinggi pada tes kreativitas dan kuesioner motivasi belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini mendorong keterlibatan aktif siswa, berpikir kritis, dan kreativitas melalui proses eksplorasi dan penyelidikan yang dilakukan secara mandiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dan peran aktif guru sebagai fasilitator juga berkontribusi pada peningkatan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar sekolah mengadopsi Model Pembelajaran *Inquiry-Based* sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penting untuk menyediakan pelatihan yang memadai bagi guru dan memastikan akses yang cukup terhadap sumber daya digital untuk mendukung penerapan model ini secara optimal. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481-486.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Insight Assessment.
- Hamid, A. (2021). *Pengembangan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Lentera Hati.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusnadi, A. (2018). *Pengembangan Kompetensi Sosial Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurhadi, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam PAI*. Bandung: Penerbit Andi.
- Slavin, R. E. (2014). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Strobel, J., & van Barneveld, A. (2009). When is PBL more effective? A meta-synthesis of meta-analyses comparing PBL to conventional classrooms. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 3(1), 44-58.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Princeton, NJ: Personnel Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.