

ABSTRAK

SANTRO N MANALU (NIM: 8156176023). Efek Model *Inquiry Training* Menggunakan *Macromedia Flash* Dan Kreativitas Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2017.

Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui apakah keterampilan proses sains siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran inquiry training menggunakan macromedia flash lebih baik dari pada pembelajaran konvensional, untuk mengetahui apakah keterampilan proses sains siswa yang memiliki kreativitas diatas rata-rata lebih baik dari pada siswa yang memiliki kreativitas dibawah rata-rata, untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran inquiry training dengan kreativitas terhadap keterampilan proses sains siswa. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan desain two group pretest-posttest design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 4 Medan semester II tahun ajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini diambil secara cluster random class, yaitu sebanyak 2 kelas yang berjumlah 80 orang. Kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran inquiry training menggunakan macromedia flash terdiri dari 40 orang siswa, sedangkan kelas XI-2 sebagai kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional terdiri dari 40 orang siswa. Instrumen penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu instrumen keterampilan proses sains yang terdiri dari 10 soal dalam bentuk essay tes, dan instrumen kreativitas terdiri dari 5 soal dalam bentuk essay tes. Data yang dihasilkan, dianalisis dengan menggunakan Anava dua jalur. Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa nilai signifikansi model pembelajaran sebesar 0,035 karena nilai (sig) < 0,05 maka H_0 ditolak artinya keterampilan proses sains siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran inquiry training menggunakan macromedia flash lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, hipotesis kedua menunjukkan nilai signifikansi kreativitas sebesar 0,147 karena nilai (sig) > 0,05 maka H_0 diterima artinya keterampilan proses sains siswa yang memiliki kreativitas diatas rata-rata tidak lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas dibawah rata-rata, dan hipotesis ketiga menunjukkan nilai signifikansi 0,252 karena nilai (sig) > 0,05 maka H_0 diterima artinya tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran inquiry training menggunakan macromedia flash dan pembelajaran konvensional dengan kreativitas untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa.

Kata kunci : Model *Inquiry Training*, Konvensional, Kreativitas, dan Keterampilan Proses Sains.

ABSTRACT

SANTRO N MANALU (NIM: 8156176023). The Effect Of Inquiry Training on Learning Model Using Macromedia Flash and Creativity on Student's Science Process Skills. A Thesis. Medan: Post Graduate Program State University of Medan, 2017.

This research aimed to determine whether students on science process skills that were learned by inquiry training model using macromedia flash will be better than conventional learning, to know whether the science process skills of students who have creativity above average was better than students who have creativity below the average, to find whether there was an interaction between instructional inquiry training model used macromedia flash with creativity on students process science skill. This research was quasi experiment research with two group pretest-posttest design. The research population was the whole of the XIth grade of SMA Negeri 4 Medan, 2nd semester of 2016/2017 academic year. The sample of research were taken by cluster random class, consist of 80 students. Class XI-1 was experiment class, consists of 40 students learned by inquiry training on learning model used macromedia flash. Class XI-2 was control class, consists of 40 students taught conventional learning. The instruments consists of two types namely: essay test science process skill consists of 10 questions and essay test of creativity consists of 5 questions. The analyzing of data used Anava two ways. The results showed: the first hypothesis that the significant on learning model is 0,035 because (sig) < 0,05, so H_0 rejected, it meant that the science process skill of student taught by inquiry training on learning model used macromedia flash was better than conventional learning, the second hypothesis showed the significant of creativity is 0,147 because (sig) > 0,05, H_0 accepted, it meant the science process skills of students who have creativity above average was not better than students who have below average creativity and the third hypothesis showed that the significant is 0,252 because (sig) > 0,05, so H_0 accepted that there is no interaction between inquiry training model using macromedia flash and conventional learning with creativity in an effort to improve students' science process skills.

Keyword : Inquiry Training Model, Conventional, Creativity, and Science Process Skill.