

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

1. Keterampilan proses sains siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Scientific Inquiry* berbantu mind mapping lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Scientific Inquiry* memperoleh rata-rata nilai keterampilan proses sains 75,06 dan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata nilai keterampilan proses sains 62,03. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi model pembelajaran sebesar 0,001. Karena nilai signifikan  $0,001 < 0,05$  sehingga hipotesis menerima  $H_a$ . Terdapat efek dari model pembelajaran *scientific inquiry* berbantu *mind mapping* terhadap keterampilan proses sains.
2. Keterampilan proses sains pada kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas rendah. Keterampilan proses sains pada kelompok kreativitas tinggi sebesar 77,15 dan kelompok kreativitas rendah sebesar 57,85. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi kreativitas sebesar 0,008. Karena nilai signifikan  $0,008 < 0,05$  sehingga hipotesis menerima  $H_a$ . Terdapat efek kreativitas siswa terhadap keterampilan proses sains.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran *Scientific Inquiry* berbantu *mind mapping* dan pembelajaran konvensional dengan kreativitas dalam

meningkatkan keterampilan proses sains siswa. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas\*kegiatan sebesar 0,009. Karena nilai sig.  $0,009 < 0,05$  sehingga hipotesis menerima  $H_a$ . Kreativitas meningkatkan keterampilan proses sains siswa pada model pembelajaran *scientific inquiry* berbantu *mind mapping* sedangkan pembelajaran konvensional kreativitas siswa tidak berpengaruh.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti menyarankan:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang digabungkan dengan model pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan membangun motivasi siswa untuk bertanya dan berpikir terhadap demonstrasi praktek yang diperagakan oleh peneliti tersebut.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat lebih kreatif yang dapat meningkatkan keterampilan proses sains.
3. Peneliti selanjutnya disarankan agar menggunakan model pembelajaran Scientific Inquiry untuk siswa yang memiliki kreativitas tinggi.