

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA VIRTUAL DAN MEDIA REAL TERHADAP KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN
DAN HASIL KALI KELARUTAN**

Irma S Tampubolon (NIM 4122131025)

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran Inkuiri menggunakan media virtual dan model Inkuiri menggunakan media real terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA Negeri 17 Medan. Sampel penelitian sebanyak dua kelas, yaitu kelas eksperimen I yang diberi perlakuan dengan model Inkuiri menggunakan media virtual dan kelas eksperimen II diberi perlakuan dengan model Inkuiri menggunakan media real.

Analisis data menggunakan uji t-dua pihak pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model Inkuiri menggunakan media virtual dan model Inkuiri menggunakan media real pada materi Ksp. Hal ini dilihat dari harga $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ yaitu $-4,965 < -1,994$, (2) terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan model Inkuiri menggunakan media virtual dan model Inkuiri menggunakan media real pada materi Ksp. Hal ini dilihat dari harga $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ yaitu $-5,933 < -1,994$, (3) terdapat hubungan antara kreativitas dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model Inkuiri menggunakan media real pada materi Ksp. Hal ini dilihat dari harga $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,373 > 0,312$.

Distribusi nilai afektif pada kelas eksperimen I sebesar 70,06 % dan pada kelas eksperimen II sebesar 75,96 % sedangkan untuk nilai pencapaian psikomotorik pada kelas eksperimen I sebesar 82,22 % dan pada kelas eksperimen II sebesar 85,00 %.

Kata kunci : Inkuiri, media virtual, media real, hasil belajar, kreativitas siswa.

