



PENGARUH MODEL *GUIDED INQUIRY* BERBANTUAN *FISHBONE DIAGRAM* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Mayang Siwi Dewayanti✉, Ari Yuniastuti, Andreas Priyono Budi Prasetyo

Jurusan Biologi, FMIPA Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Gedung D6 Lt.1 Jl Raya Sekaran Gunungpati Semarang Indonesia 50229

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2015
Disetujui Juli 2015
Dipublikasikan Agustus 2015

Keywords:

Guided Inquiry; Fishbone Diagram; Students Motivation; Students Learning Achievement

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Penelitian ini menggunakan rancangan *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan pola *non randomized control group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B (kelas eksperimen) dan kelas VIII C (kelas kontrol). Data keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* diperoleh melalui angket tanggapan yang diisi oleh siswa. Data hasil belajar dalam ranah kognitif siswa dikumpulkan dari tes materi sistem pencernaan, ranah psikomotorik dan ranah afektif diperoleh melalui lembar observasi. Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket skala psikologi siswa. Hasil uji hipotesis pengaruh model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap motivasi belajar siswa diperoleh nilai $\chi^2 = 32,00$ dengan $p < 0,05$ ($p = 0,010$) dan pengaruh model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap hasil belajar siswa diperoleh $\chi^2 = 20,67$ dengan $p < 0,05$ ($p = 0,014$). Hal ini menunjukkan bahwa model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar.

Abstract

This research aimed to examine the effect of guided inquiry models with fishbone diagram on students's motivation and learning achievement on the subject of digestive system. This research was Quasi Experimental Design. The design of this research was non randomized control group pretest posttest. The population in this research was all students, VIII grade class at SMP Negeri 1 Ambarawa, VIII B grade class was treated as experimental class and VIII C as control class. Questionare was used to collect data of the implementation level guided inquiry models with fishbone diagram. Test was used to collect data of students learning achievement on cognitive, psychomotoric domains while affective domains were collected by observation. Psychology scale was used to collect data of students motivation. The hypothesis result of the influence of guided inquiry models with fishbone diagram toward upon students learning motivation was $\chi^2 = 32,00$ with $p < 0,05$ ($p = 0,010$) and the influence guided inquiry models with fishbone diagram toward students learning achievement was $\chi^2 = 20,67$ with $p < 0,05$ ($p = 0,014$). The model guided inquiry with fishbone diagram toward had significant effect upon students' learning motivation and achievement.

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: dewayantimayang@gmail.com

PENDAHULUAN

Guru yang menerapkan model pembelajaran *guided inquiry* adalah guru yang mampu melakukan proses pembelajaran yang efektif. Berbagai penelitian tentang model *guided inquiry* telah dilakukan di beberapa negara. Strom (2012) menegaskan penelitiannya di Hardin Primary School bahwa, *guided inquiry* mampu meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar. Ambarsari (2012), Siregar (2013) dan Nurrochma (2013) mengemukakan bahwa *guided inquiry* mampu memperbaiki respons siswa dalam belajar sains serta meningkatkan kualitas hasil belajarnya baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Praptiwi, *et al* (2012) disimpulkan bahwa *guided inquiry* selain memiliki kelebihan dapat meningkatkan unjuk kerja siswa tetapi juga memiliki kekurangan yaitu pembelajaran yang dilakukan menjadi terburu-buru dan boros waktu. Beberapa penelitian tersebut menjadi indikasi bahwa penerapan *guided inquiry* memiliki kelebihan tetapi juga ada kelemahan.

Penerapan *guided inquiry* dalam pembelajaran terdapat beberapa kelemahan yaitu siswa kurang sistematis dalam proses berpikir dan masih kesulitan dalam pengorganisasian materi, yang terlihat pada catatan materi siswa yang kurang sistematis. Hal tersebut berakibat pada kurang optimalnya tingkat pemahaman siswa. Dalam mengoptimalkan pemahaman siswa, guru belum menemukan alat bantu/metode yang sesuai dalam proses pembelajaran, sehingga perlu adanya penelitian *guided inquiry* yang disertai dengan alat bantu yaitu diagram untuk membantu mengkonstruksi pengetahuan siswa, salah satunya adalah *fishbone diagram*.

Penerapan model pembelajaran *guided inquiry* sebenarnya sudah dilakukan oleh guru, namun demikian guru menerapkannya hanya sebatas menerapkan model pembelajaran tersebut tanpa mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Guru hanya melihat pengaruh model *guided inquiry* terhadap hasil belajar siswa saja. Berdasarkan hasil observasi selama menjalani Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP N 1 Ambarawa diketahui bahwa kelas VIII mengalami kesulitan dalam belajar IPA karena pembelajaran yang selama ini dilakukan bersifat hafalan. Pada saat kegiatan di laboratorium, siswa juga cenderung diam jika ditanya oleh guru. Tidak hanya itu, hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi IPA diperoleh bahwa motivasi belajar siswa masih rendah dan pada akhirnya berdampak pada tidak optimalnya hasil belajar siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa proses

pembelajaran belum berlangsung interaktif. Sesuai dengan penelitian Finamore, *et al* (2012) yang menyatakan bahwa faktor terpenting dalam proses pembelajaran interaktif salah satunya adalah motivasi siswa. Oleh karena itu perlu suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar yaitu model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih serius dan aktif mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Bagi guru model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* diharapkan dapat memberikan gambaran alternatif pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan *Quasi Experimental Design* dengan pola *non randomized control group pretest-posttest design*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah tingkat keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram*. Variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa tahun ajaran 2014/2015. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *convenience sampling*, yaitu penentuan sampelnya ditentukan secara sederhana karena peneliti tidak mempunyai kewenangan untuk menentukan sampel dengan asumsi bahwa kedua kelas yang akan digunakan dalam penelitian merupakan kelas homogen, faktor-faktor dari luar yang tidak dikendalikan dalam penelitian dianggap tidak mempengaruhi hasil penelitian sehingga diperoleh kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, analisis dan akhir. Penelitian ini dirancang dalam 3 pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, observasi dan angket. Metode tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar kognitif siswa setelah melakukan pembelajaran. metode observasi digunakan untuk menilai hasil belajar psikomotorik dan afektif siswa. Metode angket untuk memperoleh data hasil motivasi belajar siswa dan skor tingkat keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram*.

Data tersebut dianalisis dengan metode kuantitatif, berupa skor tingkat keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram*, motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Sedangkan pengaruh variabel bebas terhadap variable terikat dianalisis menggunakan uji *chi square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram*

Keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa. Lembar angket keterlaksanaan berisi 9 aspek. Tingkat keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* disajikan pada Tabel 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah melakukan kegiatan pembelajaran model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* dengan kategori sangat baik dengan menunjukkan hasil 95,67% (Tabel 1). Hal

tersebut diperkuat dengan tanggapan siswa yang hanya dilakukan pada kelas eksperimen dan digunakan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dengan menerapkan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* pada materi sistem pencernaan.

Berdasarkan angket tanggapan siswa diperoleh bahwa 97,2% siswa kelas eksperimen memberikan pernyataan positif terhadap setiap aspek kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, sedangkan 2,8% siswa lainnya memberikan pernyataan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram*, disukai oleh siswa kelas eksperimen. Model ini dapat membuat siswa untuk bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti setiap kegiatan belajar mengajar. Siswa merasa senang ketika proses pembelajaran sehingga motivasi siswa juga meningkat dan hasil belajar siswa menjadi optimal.

Tabel 1. Skor Tingkat Keterlaksanaan Model

Aspek <i>guided inquiry</i> berbantuan <i>fishbone diagram</i>	Rata-rata (%)	Keterangan
Siswa duduk secara berkelompok untuk melakukan diskusi mengenai permasalahan yang akan dipecahkan masalahnya menggunakan <i>fishbone diagram</i>	91,7	Sangat Baik
Siswa mendengarkan instruksi guru	100	Sangat Baik
Siswa berdiskusi dan menentukan hipotesis	94,4	Sangat Baik
Siswa berdiskusi merencanakan pelaksanaan kegiatan praktikum dengan merancang percobaan	97,2	Sangat Baik
Siswa melakukan kegiatan praktikum dengan bantuan guru (<i>guided inquiry</i>)	100	Sangat Baik
Siswa menganalisa data hasil percobaan	100	Sangat Baik
Siswa membuat laporan praktikum dan membuat kesimpulan tentang sistem pencernaan menggunakan <i>fishbone diagram</i>	100	Sangat Baik
Siswa mempresentasikan hasil makalah mengenai kelainan penyakit pada sistem pencernaan dan laporan praktikum	100	Sangat Baik
Siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru saat evaluasi hasil tugas	77,8	Baik
Rata-rata (%)	95,67	Sangat Baik

Motivasi Belajar Siswa

Data mengenai motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui angket skala psikologi motivasi belajar siswa. Data motivasi belajar siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa

Sumber Variasi	Kelas	Kelas
	Kontro 1	Eksperimen
Siswa bermotivasi sangat tinggi (%)	0	0
Siswa bermotivasi tinggi (%)	75	85
Siswa bermotivasi sedang (%)	25	15
Siswa bermotivasi rendah (%)	0	0
Siswa bermotivasi sangat rendah (%)	0	0
Jumlah siswa	36	36
Rata-rata skor motivasi (%)	69,84	70,33

Hasil rekapitulasi motivasi belajar siswa menunjukkan persentase rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol (Tabel 2). Hal tersebut dikarenakan melalui model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram*, guru menciptakan perhatian yang dapat menarik minat awal siswa terhadap materi melalui konflik kognitif yang dipecahkan dengan menggunakan *fishbone diagram*. Guru mengajak siswa untuk terlibat aktif baik secara fisik dan mental dalam belajarnya. Model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* tidak hanya menekankan tentang apa yang dipelajari tetapi bagaimana siswa harus belajar. Keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar. Salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan prinsip-prinsip motivasi yaitu ARCS (*Attention, Receiving, Confidence* dan *Satisfaction*). ARCS mencakup empat prinsip motivasi yang harus diperhatikan guru dalam upaya menghasilkan pembelajaran yang menarik, bermakna dan memberikan tantangan kepada siswa.

Aspek *attention* (perhatian) siswa terhadap pembelajaran materi sistem pencernaan pada kategori tinggi. Hal tersebut dikarenakan guru dapat menarik perhatian siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran seperti gambar, video dan mengajukan pertanyaan atau masalah yang memerlukan pemecahan serta siswa diajak untuk melakukan kegiatan praktikum untuk menguji kandungan bahan makanan, sehingga

lebih memahami materi yang diajarkan. Pernyataan tersebut juga sesuai dengan Ciardello (2003), bahwa siswa akan termotivasi untuk belajar jika siswa dihadapkan pada konflik kognitif dan siswa diminta untuk mencari jawaban dari pertanyaan dengan disertai bukti yang mendukung.

Aspek *relevance* (relevansi atau keterkaitan), yaitu guru menetapkan target, tujuan yang diharapkan dapat dicapai siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat diwujudkan dari kegiatan yang dilakukan oleh guru pada tahap pendahuluan pada setiap aspeknya yaitu memberikan apersepsi, motivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Aspek *confidence* (percaya diri) pada materi ini dibangun dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat dan pengetahuan yang dimiliki sehingga siswa bisa mengerjakan tugas, latihan dan soal-soal. Pada pertemuan kedua dan ketiga rasa percaya diri siswa untuk belajar dan yakin akan sukses meningkat. Kepercayaan diri siswa timbul karena siswa mengaku pelajaran tidak terlalu sulit dan penyampaian materi yang disajikan tidak berbelit-belit.

Aspek *satisfaction* (kepuasan) yaitu rasa bangga atau puas atas hasil yang dicapai oleh siswa. Siswa yang telah berhasil mengerjakan dan mencapai sesuatu merasa bangga dan puas akan keberhasilan tersebut. Solihatin (2009) menyatakan pemberian semangat, pujian, kritikan yang membangun sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Rasa puas dibuktikan dengan meningkatnya hasil *posttest* siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil penilaian hasil belajar ranah kognitif disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar ranah kognitif

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	75	95	60	85
Nilai Terendah	45	80	30	40
Jumlah Siswa	36	36	36	36
Rata-rata	59,44	84,86	48,19	71,38

Skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol

(Tabel 3). Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan uji t tidak berpasangan yang menunjukkan bahwa hasil keputusan uji ($sig.$) < 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen (78,50) lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas kontrol (65,59) dan didukung dengan ketuntasan klasikal yang ditunjukkan kelas eksperimen (91,67%) yang menunjukkan persentase lebih tinggi daripada kelas kontrol (13,89%).

Model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* diawali dengan merumuskan masalah dari guru menggunakan *fishbone diagram*. Tahapan merumuskan masalah dapat melatih kemampuan berpikir siswa untuk mengidentifikasi suatu permasalahan yang dilontarkan oleh guru. Pengorganisasian siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar akan terjadi interaksi antar anggota kelompok seperti saling bertukar pendapat, saling berbagi pengetahuan dan menyumbangkan ide-ide untuk menyelesaikan masalah. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Amri dan Ahmadi (2010) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan diskusi, siswa akan dapat berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya. Interaksi kelompok memberikan nilai lebih pada perkembangan kognitif yaitu memungkinkan siswa memperbaiki pemahaman dan memperkaya pengetahuannya melalui kegiatan tanya jawab dalam kelompoknya.

Tahapan kedua adalah siswa mengemukakan jawaban sementara atau hipotesis terhadap permasalahan yang disampaikan pada rumusan masalah. Hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki dan pelajari atau berdasarkan hasil pengamatan siswa. Tahapan ketiga adalah merancang percobaan. Siswa dalam merancang percobaan akan saling mengemukakan pendapat, gagasan atau ide yang dimiliki.

Tahapan selanjutnya adalah siswa menggunakan kemampuan kognitifnya untuk mengolah dan menganalisis data yang diperoleh pada tahapan pengumpulan data. Siswa menjawab hipotesisnya berdasarkan analisisnya terhadap data yang diperoleh. Pada tahapan ini, siswa dapat melatih kemampuan kognitif menjelaskan, membandingkan dan menarik kesimpulan berdasarkan data hasil percobaan dan hasil percobaan. Kegiatan ilmiah berperan penting dalam proses kognitif, meningkatkan motivasi belajar dan siswa akan belajar aktif. Dengan melibatkan keaktifan siswa berarti memberi

kesempatan siswa untuk berpikir sendiri, sehingga dapat mengembangkan ide-ide yang mereka miliki.

Tahapan yang terakhir adalah siswa membuat kesimpulan berdasarkan dengan hasil percobaan yang telah dilakukan dan relevan dengan materi yang diajarkan. Tahapan membuat kesimpulan juga masih menggunakan *fishbone diagram*. Kesimpulan menggunakan *fishbone diagram* berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam kelompok, sehingga belajar menjadi lebih bermakna, selain itu menjadikan siswa lebih sistematis dalam proses berpikir dan mempermudah siswa dalam pengorganisasian materi dan catatan materi siswa akan lebih sistematis dan jelas. Hal tersebut mengakibatkan lebih optimalnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Sofiani (2011) berdasarkan penelitiannya bahwa model inkuiri terbimbing mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Ardani (2014) yang menyatakan bahwa jumlah ketuntasan siswa yang menerapkan pembelajaran *guided inquiry* berbasis eksperimen lebih tinggi daripada kelas dengan model pembelajaran diskusi.

Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Hasil belajar ranah psikomotorik disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

No	Aspek Psikomotorik	Rata-rata (%)		Rata total
		VIII B	VIII C	
1	Keterampilan menggunakan alat	100	97,2	98,6
2	Keterampilan memilih bahan	100	96,5	98,6
3	Merumuskan masalah	81,3	100	90,65
4	Menyusun hipotesis	100	83,3	91,65
5	Mengumpulkan data	100	83,3	91,65
6	Menganalisis data	84,7	83,3	84
Jumlah siswa		36	36	
Rata-rata hasil belajar aspek psikomotorik siswa			94,32	90,62

Hasil belajar ranah psikomotorik kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol (Tabel 4). Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* melibatkan siswa secara aktif dan

juga menekankan pada keterampilan proses sains. Sehingga siswa mampu menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori dan sikap ilmiah pada diri siswa yang dapat berpengaruh positif penguasaan konsep yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Minner (2009) yang menyatakan bahwa pengajaran yang secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan ilmiah lebih meningkatkan pemahaman konseptual. Kegiatan pembelajaran selama praktikum ilmiah pada kelas eksperimen dapat berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran, siswa dapat melakukan tahap-tahapan pembelajaran mulai dari keterampilan menggunakan alat, keterampilan memilih bahan, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, melakukan percobaan, mengamati dan menginterpretasikan data. Walaupun sudah melibatkan siswa dalam kegiatan inkuiri namun dalam kenyataan yang terjadi, hasil persentase skor psikomotorik pada kelas kontrol menunjukkan skor yang lebih rendah. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum terbiasa dalam melakukan praktikum ilmiah, sehingga pada keterampilan memilih bahan dan menggunakan alat masih belum terlihat baik.

Hasil Belajar Ranah Afektif

Hasil belajar ranah afektif dapat disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Ranah Afektif

Kelas	Persentase skor pada pertemuan ke- (%)			Rata-rata akhir (%)
	I	II	III	
Eksperimen	86,25	85	87,50	86,25
Kontrol	82,36	76,67	79,44	79,30

Hasil belajar ranah afektif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol (Tabel 5). hal tersebut disebabkan karena penerapan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* mampu menumbuhkan dan mengembangkan sikap ilmiah siswa. Sejalan dengan pengembangan keterampilan siswa pada ranah psikomotorik, sikap ilmiah siswa juga ikut berkembang. Selain itu pada kelas eksperimen siswa terlihat antusias dan aktif dalam bertanya mengenai materi yang dibahas karena siswa merasa materi tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Amir (2010), bahwa pembelajaran yang menghubungkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari

dapat membantu siswa untuk mengaitkan konsep ilmu pengetahuan.

Pengaruh model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap motivasi dan hasil belajar

Untuk mengetahui pengaruh model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, dianalisis dengan menggunakan uji *chi square* dengan bantuan SPSS versi 15.0. Hasil uji *chi square* keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji *chi square* tingkat keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

Variabel bebas	Variabel terikat	p	α
Tingkat keterlaksanaan model <i>guided inquiry</i> berbantuan <i>fishbone diagram</i>	Motivasi belajar	0,010	0,05
	Hasil belajar	0,014	0,05

Berdasarkan tabel di atas, nilai p tingkat keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap motivasi belajar yaitu 0,010. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar dengan keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* karena $\chi^2 = 32,00$ dengan $p < 0,05$ ($p = 0,010$)

Nilai p tingkat keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* terhadap hasil belajar yaitu 0,014. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar dengan keterlaksanaan model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* karena $\chi^2 = 20,667$ dengan $p < 0,05$ ($p = 0,014$)

Berdasarkan uji *chi* tersebut dapat disimpulkan bahwa model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Hakim (2009) yang menyatakan bahwa penggunaan model *guided inquiry* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMP PIRI Ngaglik. Siswa yang mempunyai motivasi instrinsik tinggi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka simpulan yang dapat ditarik adalah model *guided inquiry* berbantuan *fishbone diagram* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, W. 2012. *Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Dasar Pada Pelajaran Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Surakarta*. Tesis. Solo: FMIPA UNS
- Amir, T. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Amri, S dan Ahmadi K. I. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Ardani, R dan N Suprpto. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbasis Eksperimen Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fluida Statis di SMAN 1 Gedangan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 03(02):167-173
- Ciardello, A. V. 2003. To Wander and Wonder: Pathways to Literacy and Inquiry Through Question-Finding. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 47(3) pp.228-239
- Finamore, Dora C.D, et al. 2012. Electronic Media: A Motivational Strategy for Student Success. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 15(1)
- Solihatini, E. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hakim, A. R. 2009. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Guided Discovery Pada Materi Pokok Pengaruh Manusia Dalam Ekosistem Siswa Kelas VII-D SMP PIRI Ngaglik Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Yogyakarta : Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga
- Praptiwi, L, Sarwi., dan L. Handayani. 2012. Efektivitas Model Pembelajaran Eksperimen Inkuiri Terbimbing Berbantuan My Own Dictionary Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Unjuk Kerja Siswa SMP RSBI. *Unnes Science Education Journal*, 1(2): 93
- Minner, Daphne D, et al. 2009. Inquiry Based Science Instruction-What Is It and Does It Matter? Result from a Research Synthesis Years 1984 to 2002. *Journal Of Research In Science Teaching*, 1:1-24
- Nurochma, Rof., Maridi dan J Ariyanto. 2013. *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Biologi Ranah Kognitif Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMP N 1 Jaten Tahun Pelajaran 2011/2012*. *Jurnal FKIP UNS*, h.39
- Siregar, C D. 2013. *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Guided Inquiry Pada Sub Konsep Pencemaran Air*. Skripsi. Bandung : FMIPA UPI
- Sofiani, E. 2011. *Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Konsep Listrik Dinamis*. Skripsi. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah
- Strom, R K. 2012. *Using Guided Inquiry To Improve Process Skills and Content Knowledge In Primary Science*. Thesis. Science Education Montana State University.