

BAB II

LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Landasan Teoretis

1. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Untuk lebih jelasnya di bawah ini akan dijelaskan beberapa teori tentang strategi pembelajaran inkuiri :

a. Pengertian Strategi Pembelajaran Inkuiri

Secara bahasa, inkuiri berasal dari kata *inquiry* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti penyelidikan atau meminta keterangan. Terjemahan bebas untuk konsep ini adalah siswa diminta untuk mencari dan menemukan sendiri.⁶ Dalam konteks penggunaan inkuiri sebagai metode belajar mengajar, siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran, yang berarti bahwa siswa memiliki andil besar dalam menentukan suasana dan model pembelajaran. Dalam metode ini, setiap peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan cara aktif mengajukan pertanyaan yang baik terhadap setiap materi yang disampaikan dan pertanyaan tersebut tidak harus selalu dijawab oleh guru, karena semua peserta didik memiliki kesempatan

⁶Khoirul Anam, *Pembelajaran Berbasis Inkuiri metode dan aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 7

yang sama untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Jadi, inkuiri artinya proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, tetapi hasil dari proses menemukan sendiri.⁷ Belajar pada dasarnya merupakan proses mental seseorang yang tidak terjadi secara langsung. Melalui proses mental itulah, diharapkan siswa berkembang secara utuh, baik intelektual, mental, emosi, maupun pribadinya. Oleh karena itu, dalam proses perencanaan pembelajaran, guru bukanlah mempersiapkan sejumlah materi yang harus dihafal, tetapi merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang harus dipahaminya. Pembelajaran adalah proses memfasilitasi kegiatan penemuan (inquiry) agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penemuannya sendiri (bukan hasil mengingat sejumlah fakta).

Dalam hal ini, kategori pertanyaan yang baik adalah pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sedang dibicarakan atau dibahas, dapat dijawab sebagian atau keseluruhannya dan dapat diuji serta diselidiki secara bermakna. Proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ini tidak memberi celah kepada siswa untuk melakukan 3D : Datang, Duduk, Diam. Demikian juga halnya untuk guru, guru tidak lagi

⁷Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 31

berperan sebagai orator yang menyampaikan materi pelajaran layaknya membaca tuntutan dalam sebuah aksi demokrasi. Siswalah yang harus diberi ruang untuk menyerap, mengerti dan merespon setiap bagian dari materi yang disampaikan. Guru harus berlomba dengan dirinya sendiri untuk membuat siswa menikmati dan mendapat hasil maksimal dari proses belajar yang dilakukan, bukan berlomba untuk menyelesaikan materi pelajaran tepat sebelum ujian, seperti yang terjadi pada umumnya. Meskipun demikian, hal ini tidak berarti bahwa proses belajar boleh molor asalkan siswa senang, karena walau bagaimanapun, setiap proses belajar memiliki durasi waktu yang harus tetap dipatuhi.⁸

Menurut Kunandar dalam Aris Shoimin bahwa pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.⁹

Model pembelajaran inkuiri ini merupakan salah satu model yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya Strategi pembelajaran inkuiri akan efektif manakala : 1) Guru mengharapkan siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan. Dengan demikian

⁸Khoirul Anam, *Pembelajaran Berbasis Inkuiri metode dan aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 8

⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014) , 85

dalam strategi inkuiri penguasaan materi pelajaran bukan sebagai tujuan utama pembelajaran, akan tetapi yang lebih dipentingkan adalah proses belajar. 2) Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, akan tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian. 3) Jika proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu. 4) Jika guru akan mengajar pada kelompok siswa yang rata-rata memiliki kemampuan dan kemauan berpikir. Strategi inkuiri akan kurang berhasil diterapkan kepada siswa yang kurang memiliki kemampuan untuk berpikir. 5) Jika jumlah siswa yang belajar tak terlalu banyak sehingga bias dikendalikan oleh guru. 6) Jika guru memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.¹⁰

Berdasarkan pendapat ahli yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian belajar lebih dari sekedar proses menghafal dan menumpuk ilmu pengetahuan, tetapi bagaimana pengetahuan yang diperolehnya bermakna untuk siswa melalui keterampilan berfikir.

b. Prinsip-prinsip Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi Pembelajaran Inkuiri merupakan strategi yang menekankan kepada pengembangan intelektual anak. Perkembangan mental (intelektual) itu menurut Piaget dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu :

¹⁰Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 197-198

1) *Maturation*

Maturation atau kematangan adalah proses perubahan fisiologis dan anatomis, yaitu pertumbuhan fisik yang meliputi pertumbuhan tubuh, pertumbuhan otak, dan pertumbuhan sistem saraf. Pertumbuhan otak merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan berfikir (intelektual) anak. Otak bisa dikatakan sebagai pusat perkembangan dan fungsi kemanusiaan. Menurut Sigelman dan Saffer otak terdiri dari seratus milyar sel saraf (*neuron*) dan sel body yang berfungsi sebagai penyalur aktivitas dari sel saraf yang satu ke saraf yang lainnya.

2) *Physical Experience*

Physical Experience adalah tindakan-tindakan fisik yang dilakukan individu terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Aksi dan tindakan fisik yang dilakukan individu memungkinkan dapat mengembangkan aktivitas atau daya pikir. Gerakan-gerakan fisik yang dilakukan pada akhirnya akan bisa ditransfer menjadi gagasan-gagasan atau ide-ide. Oleh karena itu, proses belajar yang murni tidak akan terjadi tanpa adanya pengalaman-pengalaman. Bagi piaget, aksi atau tindakan adalah komponen dasar pengalaman.

3) *Social Experience*

Social Experience adalah aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain. Melalui pengalaman sosial, anak bukan hanya dituntut untuk mempertimbangkan atau

mendengarkan pandangan orang lain, tetapi juga akan menumbuhkan kesadaran bahwa ada aturan yang dapat membantu perkembangan intelektual. Pertama, pengalaman sosial akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa ini diperoleh melalui percakapan, diskusi, dan argumentasi dengan orang lain. Aktivitas-aktivitas semacam itu pada gilirannya dapat memunculkan pengalaman-pengalaman mental yang memungkinkan atau memaksa otak individu untuk bekerja. Kedua, melalui pengalaman sosial anak akan mengurangi egocentrik-nya. Sedikit demi sedikit akan muncul kesadaran bahwa ada orang lain yang mungkin berbeda dengan dirinya. Pengalaman semacam itu sangat bermanfaat untuk mengembangkan mental seperti kerendahan hati, toleransi, kejujuran etika, dan moral.

4) *Equilibration*

Equilibration adalah proses penyesuaian antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru yang ditemukannya. Adakalanya anak dituntut untuk memperbaharui pengetahuan yang sudah terbentuk setelah ia menemukan informasi baru yang tidak sesuai.¹¹

Atas dasar itu, maka dalam penggunaan model pembelajaran inkuiri terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru yaitu :

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 199

a) Berorientasi pada Pengembangan Intelektual

Tujuan utama dari model inkuiri ini adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, model pembelajaran ini selain berorientasi pada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar. Karena itu, kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri bukan ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran, tetapi sejauh mana siswa beraktivitas mencari dan menemukan hasil dari pembelajaran yang sudah dibahas.

b) Prinsip Interaksi

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antar siswa maupun interaksi antara siswa dengan guru, bahkan interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan hanya sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri. Guru perlu mengarahkan (*directing*) agar siswa bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya melalui interaksi mereka. Kemampuan guru untuk mengatur interaksi memang bukan pekerjaan yang mudah. Sering guru terjebak oleh kondisi yang tidak tepat mengenai proses interaksi itu sendiri. Misalnya, interaksi hanya berlangsung antar siswa yang mempunyai kemampuan berbicara saja, walaupun pada kenyataannya pemahaman siswa tentang substansi permasalahan yang

dibicarakan sangat kurang, atau guru justru menanggalkan peran sebagai pengatur interaksi itu sendiri.

c) Prinsip Bertanya

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan model pembelajaran inkuiri adalah guru sebagai penanya, sebab kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan bagian dari proses berfikir. Oleh karena itu, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. Berbagai jenis teknik bertanya perlu dikuasai oleh setiap guru, apakah itu bertanya untuk melacak, bertanya untuk mengembangkan kemampuan, atau bertanya untuk menguji.

d) Prinsip Belajar untuk Berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, tetapi belajar adalah proses berpikir *Learning How to Think*, yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak.

e) Prinsip Keterbukaan

Menurut Jumanta Hamdayama Belajar adalah suatu proses mencoba berbagai kemungkinan. Segala sesuatu mungkin saja terjadi. Oleh sebab itu anak perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan kemampuan perkembangan logika dan nalarnya. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.¹²

¹²Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran yang Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 32

c. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Inkuiri

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana pembelajaran secara responsif. Pada langkah ini guru mengondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Berbeda dengan tahapan *preparation* dalam strategi pembelajaran ekspositori (SPE) sebagai langkah untuk mengondisikan agar siswa siap menerima pelajaran, pada langkah orientasi dalam strategi pembelajaran inkuiri, guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan strategi pembelajaran inkuiri sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah tanpa kemauan dan kemampuan itu tidak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini adalah

- a) Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa
- b) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahapan ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta

tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan

- c) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar siswa.

2) Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir. Dengan demikian, teka-teki yang menjadi masalah dalam berinkuiri adalah teka-teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Ini penting dalam pembelajaran inkuiri beberapa hal yang harus diperhatikan dalam rumusan masalah, diantaranya:

- a) Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa. Siswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi manakala dilibatkan dalam merumuskan masalah yang hendak dikaji. Dengan demikian, guru sebaiknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, guru hanya

memberikan topik yang akan dipelajari, sedangkan bagaimana rumusan masalah yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebaiknya diserahkan kepada siswa.

- b) Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. Artinya, guru perlu mendorong agar siswa dapat merumuskan masalah yang menurut guru jawaban sebenarnya sudah ada, tinggal siswa mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti.
- c) Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa. Artinya, sebelum masalah itu dikaji lebih jauh melalui proses inkuiri, guru perlu yakin terlebih dahulu bahwa siswa sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah. Jangan harapkan siswa dapat melakukan tahapan inkuiri selanjutnya, manakala ia belum paham konsep-konsep yang terkandung dalam rumusan masalah.

3) Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Kemampuan atau potensi individu untuk berpikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu itu lahir. Potensi berpikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mnegira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan.

Manakala individu dapat membuktikan tebakannya, maka ia akan sampai pada posisi yang bisa mendorong untuk berpikir lebih lanjut. Oleh sebab itu, potensi untuk mengembangkan kemampuan menebak pada setiap individu harus dibina. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman, dengan demikian, setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

4) Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam mengembangkan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi

berpikrnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan. Sering terjadi kemacetan berinkuiri adalah manakala siswa tidak apresiatif terhadap pokok permasalahan. Tidak apresiatif itu biasanya ditunjukkan oleh gejala-gejala ketidakbergairah dalam belajar. Manakala guru menemukan gejala-gejala semacam ini, maka guru hendaknya secara terus menerus memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar melalui penyuguhan berbagai jenis pertanyaan secara merata kepada seluruh siswa sehingga mereka terangsang untuk berpikir.

5) Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Di samping itu menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

6) Merumuskan Kesimpulan

Menurut Wina Sanjaya Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan hasil dalam

proses pembelajaran. Sering terjadi, oleh karena banyaknya data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak fokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.¹³

d. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Inkuiri

1. Kelebihan

Strategi Pembelajaran Inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang banyak dianjurkan oleh karena strategi ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a) Strategi Pembelajaran Inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor secara seimbang. Sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.
- b) Strategi Pembelajaran Inkuiri dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c) Strategi Pembelajaran Inkuiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- d) Keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 201-204

kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

2. Kelemahan

Menurut Aris Shoimin disamping memiliki kelebihan, Strategi Pembelajaran Inkuiri juga mempunyai kelemahan, diantaranya: a) Jika strategi pembelajaran inkuiri digunakan sebagai strategi pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa. b) Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar. c) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan. d) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran, maka strategi pembelajaran inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.¹⁴

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan masalah yang selalu actual dan dihadapi oleh setiap orang. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya

¹⁴Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), 86-87

pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengertian yang obyektif tentang perkataan belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas berdasarkan pendapat para ahli.

Menurut Aqip belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia.¹⁵ Pendapat ini memberikan makna yang sangat umum tidak hanya mengenai bidang intelektual, akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali sifat maupun jenisnya, karena itu, sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Misalnya kaki seseorang anak menjadi bengkok karena terjatuh dari motor, kemudian perubahan tingkah laku seseorang yang berada dalam keadaan mabuk dan sebagainya. Perubahan-perubahan yang terjadi seperti contoh di atas tentu tidak dapat digolongkan ke dalam perubahan dalam arti belajar. Karena aktivitas belajar itu sendiri merupakan aktivitas yang disadari dan mempunyai tujuan, seperti yang diungkapkan oleh Sardiman bahwa pendidikan dan pembelajaran adalah “suatu proses yang sadar akan tujuan”.

Belajar juga merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

¹⁵AqipZaenal, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, (Surabaya: Insan Cendikia, 2003), 101

Menurut Purwodarminto dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar berarti “berusaha (berlatih dan sebagainya) supaya mendapat suatu kepandaian”.¹⁶ Penekanan dari pendapat tersebut adalah untuk mendapatkan kepandaian yang dilakukan dengan proses belajar secara terus menerus untuk dapat mengerti suatu hal. Hal ini dipertegas oleh pendapat ahli berikutnya.

Kemudian menurut Fajar dalam Muhadjir Noeng bahwasanya proses belajar merupakan “jalan yang harus ditempuh oleh seseorang untuk mengerti suatu hal yang sebelumnya tidak diketahui atau diketahui tetapi belum menyeluruh tentang suatu hal tersebut”.¹⁷ Ini berarti bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan dan lain-lain. Jadi dengan demikian, seseorang yang telah mengalami proses belajar tersebut diharapkan dapat memperoleh kualitas dan kuantitas tingkah laku yang lebih baik. Oleh Muhadjir ini disebut sebagai “perilaku terpuji atau watak terpuji yakni agar anak menjadi pandai, agar orang menjadi ahli, agar orang berkepribadian luhur, toleran dan sebagainya”. Lebih lanjut Muhadjir mengatakan bahwa “tujuan baik dengan jalan tidak baik bukanlah aktivitas belajar karena tujuan yang

¹⁶Purwodarminto, S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1999), 157

¹⁷Noeng, Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial*, Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif. (Yogyakarta : Rake Sarasin, 2003), 28

menghalalkan segala cara atau jalan yang tidak baik bukanlah semboyan yang bersemangatkan pendidikan”.

Selanjutnya, belajar adalah “proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan”. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif dalam membangun makna dan pemahaman. Pemahaman berarti bahwa seseorang (siswa, mahasiswa) mampu memahami atau mengerti apa yang sedang dikomunikasikan kepadanya dan dapat mempergunakan materi yang dikomunikasikan tadi tanpa perlu menghubungkannya dengan materi lain. Atau dengan kata lain, pikiran dan perasaan kita harus mampu memahami makna dari apa yang dikomunikasikan. Itulah yang dimaksudkan pikiran dan perasaan aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati oleh orang lain kecuali orang yang bersangkutan (orang yang sedang belajar). Tetapi manifestasi dari kegiatan seseorang sebagai akibat dari aktivitas pikiran dan perasaan seseorang yang sedang belajar dapat diamati. Inilah yang sebenarnya yang menjadi inti penekanan dari pendapat ketiga ini. Contoh manifestasi akibat aktivitas berpikir dan merasakan ini misalnya : siswa bertanya, siswa menjawab pertanyaan, siswa menanggapi, siswa diskusi, siswa memecahkan masalah, siswa mengamati sesuatu, siswa melaporkan hasil pekerjaannya, siswa membuat rangkuman dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan

kualitas dan kuantitas tingkah laku yang lebih baik sebagai akibat dari aktivitas mental dan emosional dalam belajar.

b. Pengertian Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa, melalui pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsure dasar yang penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan itu ada secara langsung seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data dan lain sebagainya¹⁸

Keaktifan bersal dari kata “aktif” yang artinya selalu berusaha, bekerja, dan belajar dengan sungguh-sungguh supaya dapat kemajuan/prestasi yang gemilang.¹⁹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktif diartikan sebagai giat (bekerja, berusaha), sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa aktif.²⁰

Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif, atau dapat dinyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa adanya aktivitas, proses pembelajaran tidak akan terjadi. Berdasarkan prinsip keaktifan,

¹⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Mengajar*, (PT Raja Grafindo Persada, 2001), 98

¹⁹ Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Besar Kontemporer*, 34

²⁰ Alawi, Hasan, dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001), 24-25

dijelaskan bahwa individu merupakan manusia belajar yang aktif dan selalu ingin tahu.²¹

Jenis-jenis aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut :²²

- a. *Visual Activities*, yaitu aktivitas visual seperti membaca, memperhatikan gambar, dan percobaan.
- b. *Oral Activities*, yaitu aktivitas oral atau pengucapan, terdiri dari mengucapkan, memusatkan, bertanya, mengeluarkan pendapat, wawancara dan diskusi.
- c. *Listening Activities*, yaitu aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, mendengarkan music, dan mendengarkan pidato.
- d. *Writing Activities*, yaitu aktivitas menulis, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
- e. *Drawing Activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
- f. *Motor Activities*, yaitu aktivitas gerak, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi dan bermain.
- g. *Mental Activities*, yaitu aktivitas mental, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan persoalan, menganalisa dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional Activities*, yaitu aktivitas emosi, seperti menaruh minat, merasa bosan, gebira, bersemangat, bergairah dan tenang.

²¹ Dimiyati dan Mujino, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2009), 45

²² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Mengajar*, 99

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

- a. Faktor internal (dari dalam diri siswa) adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi: kemampuan, motivasi, minat dan perhatian, sikap kebiasaan siswa, ketekunan, sosial ekonomi, dan sebagainya.
- b. Faktor eksternal (dari luar) adalah faktor yang berasal dari luar, dapat mencakup beberapa aspek diantaranya:

- 1). Sekolah

Lingkungan belajar yang mempengaruhi keaktifan belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran yang mencakup: kompetensi guru, karakteristik kelas dan karakteristik sekolah.

- 2). Masyarakat

Lingkungan masyarakat yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa diantaranya adalah keluarga, teman bergaul serta bentuk kehidupan masyarakat sekitar.

- 3). Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu program yang disusun secara terinci yang menggambarkan kegiatan siswa di sekolah dengan bimbingan guru. Penyusunan kurikulum yang ditetapkan dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa, karena itu dalam penyusunan kurikulum harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi, selain itu juga lingkungan dan kondisi siswa, karena kebutuhan siswa di masa yang

akan datang tidak akan sama dengan kebutuhan siswa pada masa sekarang.²³

Keaktifan siswa dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatannya dalam belajar mengajar. Adapun cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa tersebut diantaranya adalah :

- a. Dengan mengabdikan waktu lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar.
- b. Meningkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Memberikan pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- d. Mengenali dan membantu siswa yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebab kurangnya aktivitas siswa pada kegiatan belajar mengajar, dan menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa.

Dalam hal yang sangat penting adalah usaha untuk meningkatkan siswa agar mau berfikir secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.²⁴

Keaktifan siswa dapat diartikan sebagai interaksi antara siswadengan guru maupun interaksi antara siswa dengan siswa yanglainnya. Jenis-jenis interaksi antara guru (G) dan siswa (S) menurut H.O lingren adalah sebagai berikut:²⁵

²³ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar; Dalam Proses Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2005), 22-24

²⁴ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), 26027

²⁵ S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), 91

- 1) Interaksi antara guru dan siswa terjadi hanya satu arah. Gurumemberikan informasi kepada siswa tetapi tidak ada timbal balikdari siswa.
- 2) Interaksi antara guru dan siswa berjalan dua arah, tetapi antarsiswa belum ada interaksi.
- 3) Interaksi guru dan siswa berjalan dua arah. Setiap informasi yangdisampaikan guu sudah mendapatkan balikan dari siswanya.Antara siswa sudah ada interaksi tetapi belum optimal.
- 4) Interaksi guru dan siswa berjalan dua arah. Setiap informasi yang disampaikan guru sudah mendapat balikan dari siswanya. Antara siswa sudah berinteraksi secara optimal.

Menurut nawawi Alfatru, keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional. Keaktifan yang dimaksud disini penekanannya pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Pembelajaran aktif adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dan mengonfontir dengan dunia realitas yang dihadapinya. Pembelajaran harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga pesert didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Belajar memang merupakan proses aktif dari pembelajaran dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan.

Konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Aktif dalam strategi ini adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Dalam proses pembelajaran aktif itu terjadi proses dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Dalam suasana pembelajaran yang aktif tersebut, siswa tidak terbebani secara perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya dan berdiskusi sehingga beban belajar bagi mereka sama sekali tidak terjadi.²⁶

Belajar aktif tidak hanya diperlukan untuk menambah kegairahan, namun juga untuk menghargai perbedaan individual dan beragamnya kecerdasan. Belajar aktif bukan hanya bersenang-senang, kendati kegiatan belajar ini memang bisa menyenangkan dan tetap dapat mendatangkan manfaat. Sesungguhnya, banyak teknik belajar aktif yang memberi siswa tantangan yang menuntut kerja keras.²⁷

²⁶ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2015), 10

²⁷ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung:Nusamedia& Nuansa Cendekia, 2013), 11-31

Berdasarkan beberapa definisi di atas tentang keaktifan belajar, maka menurut penulis siswa belajar secara aktif ketika mereka terlibat secara terus-menerus, baik mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat, dan efektif. Pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental dan siap memahami pengalaman yang dialami. Sedangkan keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana siswa ikut serta dalam proses pembelajaran di kelas. Ini berarti siswa tidak hanya diam menyimak dan mendengarkan saja ketika guru sedang menyampaikan materi pelajaran akan tetapi siswa ikut berpartisipasi, siswa memberi respon, serta bertanya dan menjawab.

d. Tinjauan Tentang Keaktifan

Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud pada perilaku-prilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan menganalisis hasil percobaan, membuat karya tulis dan sebagainya. Siswa dituntut selalu aktif mencari, memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya. Adapun implikasi dari prinsip ini adalah sebagai berikut: a) Menggunakan multimedia dan multimetode, b) Memberikan tugas secara individual dan kelompok, c) Memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil, d) Memberikan tugas dan memberikan bahan belajar, e) Mengadakan Tanya jawab dan diskusi.²⁸

²⁸ Eprints.uny.ac.id dikutip pada tanggal 30 juli 2016 jam 21:49 WIB.

Anak adalah makhluk yang aktif, mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. John Dewey mengemukakan, bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri.

Berdasarkan hasil tinjauan yang dijelaskan di atas bahwa belajar secara aktif dengan cara-cara yang bervariasi (berlainan) sambil memperhatikan strukturnya akan dimengerti lebih baik dan diingat lebih lama.

Menurut Noeng Muhadjir, bahwasanya cara belajar dengan banyak variasi yang menjadikan siswa aktif dan senang belajar. Oleh karena itu, untuk dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar tersebut, maka guru juga dituntut untuk aktif dalam mengajarnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Muhadjir bahwa Wawasan dari cara belajar yang menjadikan siswa aktif merupakan proses belajar sepanjang hayat menekankan pengkonsepsian keseimbangan antara otoritas pendidik dengan kedaulatan subyek didik, dan keseimbangan antara aktivitas belajarnya siswa dengan mengajarnya guru.²⁹

Pembelajaran aktif secara sederhana di definisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang

²⁹ Noeng Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial*, Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif. (Yogyakarta : Rake Sarasin, 2003), 137

bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Pembelajaran aktif melibatkan siswa/mahasiswa untuk melakukan sesuatu dan berpikir tentang sesuatu yang sedang dilakukannya.

Konsep pembelajaran aktif berkembang setelah sejumlah institusi melakukan *riset* tentang lamanya ingatan siswa terhadap materi pembelajaran terkait dengan metode pembelajaran yang dipergunakan.

Menurut Warsono dan Hariyanto hasil riset dari *National Training Laboratories* di Bethel, Maine, Amerika Serikat menunjukkan bahwa dalam kelompok pembelajaran berbasis guru *Teacher Centered Learning* mulai dari ceramah, tugas membaca, presentasi guru dengan audio visual dan bahkan demonstrasi oleh guru, siswa hanya dapat mengingat materi pembelajaran maksimal sebesar 30%. Dalam pembelajaran metode diskusi yang tidak di dominasi oleh guru (bukan diskusi kelas, *Whole Class Discussion*, dan guru sebagai pemimpin diskusi), siswa dapat mengingat sebanyak 50%.³⁰

Proses pembelajaran yang aktif melalui kegiatan-kegiatan yang berorientasikan pada *discovery* (penemuan) dan inkuiri dengan dasar filsafat bahwa siswa akan termotivasi lebih baik jika ia terlibat langsung dalam pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan *discovery* atau inkuiri. Metode ini menekankan pada penemuan dan pemecahan masalah secara berkelanjutan.

³⁰ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesmen*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 12

B. Kerangka Berfikir

Menurut Aris Shoimin, Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Kunandar menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa di dorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.³¹

Lebih lanjut, Wina menyatakan dalam Aris Shoimin bahwa strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dipertanyakan.³²

Penekanan utama dalam proses belajar berbasis inkuiri terletak pada kemampuan siswa untuk memahami, kemudian mengidentifikasi dengan cermat dan teliti, lalu diakhiri dengan memberikan jawaban atau solusi atas permasalahan yang tersaji.³³ Sekilas, metode ini tampak seperti metode strategi pemecahan masalah *Problem Solving*, namun sesungguhnya, metode ini berbeda, titik tekan yang menjadis perhatian utama dalam pembelajaran berbasis inkuiri bukan terletak pada solusi atau jawaban yang diberikan, tetapi pada proses pemetaan masalah dan

³¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 85

³² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*,

³³ Khoirul Anam, *Pembelajaran Berbasis Inkuiri*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015), 8-9

kedalaman pemahaman atas masalah yang menghasilkan penyajian solusi atau jawaban yang valid dan meyakinkan. Siswa bukan hanya mampu untuk menjawab ‘apa’, tetapi juga mengerti ‘mengapa’ dan ‘bagaimana’.

Menurut Khoirul Anam, pembelajaran berbasis inkuiri bertujuan untuk mendorong siswa semakin berani dan kreatif dalam berimajinasi. Dengan imajinasi, siswa dibimbing untuk menciptakan penemuan-penemuan, baik yang berupa penyempurnaan dari apa yang telah ada, maupun menciptakan ide, gagasan, atau alat yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam metode ini, imajinasi ditata dan dihargai sebagai wujud dari rasa penasaran yang alamiah. Hal ini disebabkan oleh bukti yang menunjukkan bahwa banyak penemuan penting yang ada saat ini hanya bermula dari imajinasi. Oleh karenanya, siswa didorong bukan saja untuk mengerti materi pelajaran, tetapi juga mampu menciptakan penemuan. Dengan kata lain, siswa tidak akan lagi berada dalam lingkup pembelajaran *telling science* akan tetapi didorong hingga bisa *doing science*.³⁴

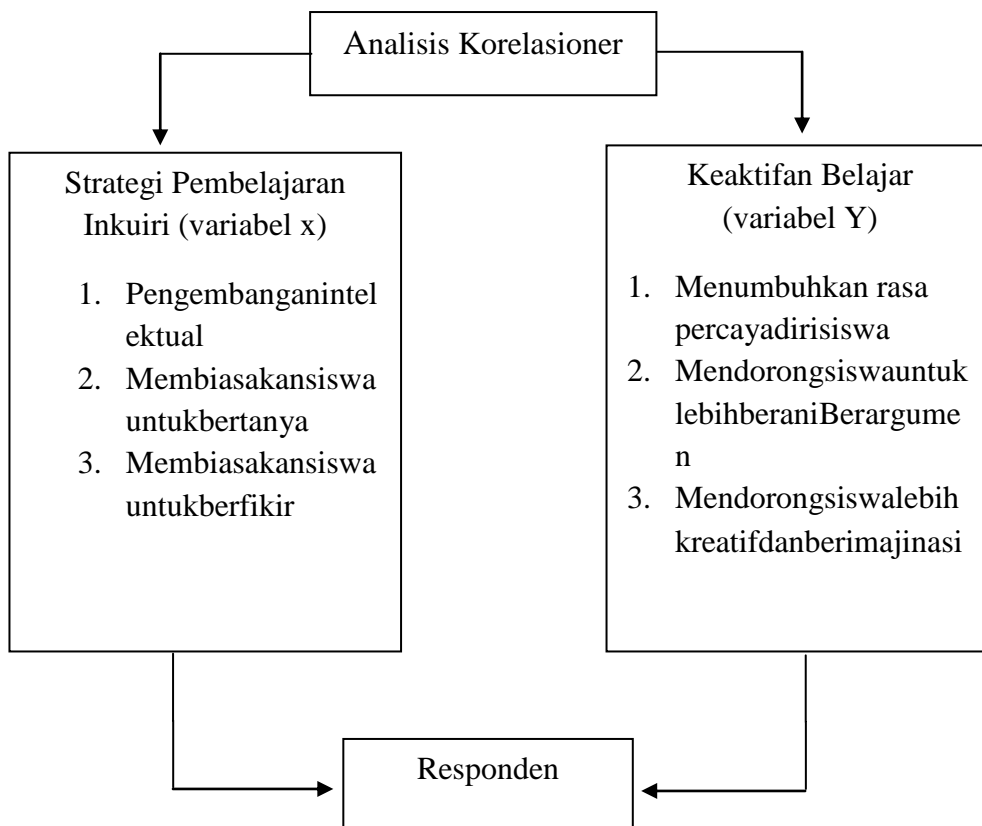
Strategi Pembelajaran Inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student centered approach*). Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah inkuiri yaitu: (1) merumuskan permasalahan (2) mengembangkan hipotesis (3) mengumpulkan bukti (4) menguji hipotesis (5) menarik kesimpulan. Jadi tujuan inkuiri pada dasarnya adalah melatih siswa untuk belajar bagaimana menemukan sendiri pemecahan masalah yang sedang dihadapi, juga melatih siswa memahami materi pembelajaran dari pengalaman yang ditemukan

³⁴ KhoirulAnam, *Pembelajaran Berbasis Inkuiri*, (Yogyakarta : PustakaPelajar, 2015), 9

melalui proses inkuiri tersebut. Inkuiri merupakan salah satu pendekatan yang saat ini digunakan oleh para pengembang kurikulum khususnya di persekolahan. Menurut para ahli, pendekatan inkuiri merupakan upaya yang dimaksudkan untuk mengatasi masalah kebosanan siswa dalam belajar dikelas. Pendekatan ini cukup ampuh karena proses belajar lebih terpusat pada siswa *student centered intruction* daripada kepada guru *teacher centered intruction*.

Tabel 2.1 Pengaruh Variabel X dan Variabel Y



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari Yunani, hypo artinya kurang dari, sedangkan thesis artinya pendapat/teori. Jadi arti dari hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Tidak semua penelitian membutuhkan hipotesis. Penelitian yang membutuhkan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan beberapa variabel dan saling berhubungan serta jika ingin dilihat bagaimana hubungan antar variabel tersebut. Sedangkan, penelitian yang tidak membutuhkan hipotesis adalah penelitian yang menghasilkan rancangan, seperti merancang web site para perguruan tinggi XYZ. Manfaat hipotesis adalah memberikan batasan penelitian, menyatakan hubungan, dan sebagai panduan dalam penelitian.³⁵

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_{0:rx} y = 0$ Tidak ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran inkuiri (variabel X) dengan keaktifan belajar (variabel Y)

$H_{a:rx} y > 0$ ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran inkuiri (variabel X) dengan keaktifan belajar (variabel Y).

Jadi, hipotesis penelitian ini sesuai dengan hipotesis di atas adalah: semakin baik pengaruh strategi pembelajaran inkuiri, semakin baik pula keaktifan belajar. Dan sebaliknya, semakin buruk pengaruh strategi pembelajaran inkuiri, maka semakin buruk pula keaktifan belajar di SMA N 1 Puloampel Kab. Serang.

³⁵ Victorianus Aries Siswanto, *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 32-33.