

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Beberapa peneliti yang terdahulu yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry* diantaranya:

1. Yuni Triningsih NIM 4201401017 Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang 2006: *Pengembangan Model Inquiry Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pokok Bahasan Hukum Newton Tentang Gerak Siswa Kelas X Semester I Sma Negeri 8 Semarang*. Berdasarkan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran *inquiry (inquiry learning)* pada pokok bahasan hukum Newton tentang gerak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Semarang. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif (pemahaman), afektif, dan psikomotorik. Peningkatan nilai rata-rata kognitif pada siklus I dari 45,62 menjadi 54,42. Ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari 28,57% menjadi 88,10%. Nilai rata-rata psikomotorik siklus I mencapai 69,94 dengan ketuntasan klasikal 38,10%. Pada siklus II nilai rata-rata kognitif mencapai 72,74 dengan ketuntasan klasikal 88,10%. Nilai rata-rata psikomotorik meningkat dari 69,94 menjadi 79,91 dan 50 ketuntasan klasikal juga meningkat dari 38,10% menjadi 95,24%. Ketuntasan klasikal hasil belajar afektif baik siklus I maupun siklus II mencapai 100% dan nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 85,75 menjadi 88,39.
2. Subandriyo (2006) dalam tesisnya yang berjudul *Studi Tentang Keefektifan Metode Inquiry dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Sikap Percaya Diri Siswa* yang menyimpulkan bahwa Hasil analisis data pada taraf signifikan 5% sebagai berikut :
 - a. Terdapat perbedaan antara prestasi belajar matematika pada kelompok siswa yang diajar dengan metode *inquiry* dengan kelompok siswa yang diajar secara *konvensional*.

- b. Terdapat perbedaan antara prestasi belajar matematika pada kelompok siswa yang memiliki sikap percaya diri tinggi, kelompok siswa yang memiliki sikap percaya diri sedang dan kelompok siswa yang memiliki sikap percaya diri rendah.
 - c. Terdapat interaksi antara metode *inquiry* dan sikap percaya diri siswa dalam mempengaruhi prestasi belajar matematika.
3. Sularmi (2006) dalam tesisnya yang berjudul *Perbedaan Pengaruh Metode Inquiry-Discovery Dan Konvensional Terhadap Prestasi Belajar IPA ditinjau dari Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (Eksperimen di Sekolah Dasar Kecamatan Gatak Sukoharjo)*. Hasil analisis dari penelitian ini yaitu,
- a. Terdapat perbedaan pengaruh penerapan metode *Inquiry-Discovery* dan *Konvensional* terhadap prestasi belajar IPA.
 - b. Terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar IPA.
 - c. Terdapat pengaruh interaksi antara metode (*Inquiry-Discovery* dan *Konvensional*) dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA.

Dari penelitian yang disajikan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inquiry* telah memberikan masukan yang berarti bagi sekolah, guru dan terutama siswa dalam meningkatkan prestasi. Meskipun demikian, dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti mencoba menerapkan metode ini dalam lingkup Pendidikan Agama Islam, dengan maksud agar metode ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran di madrasah.

B. Hakekat Belajar Dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar Mengajar

Secara *kuantitatif* (dilihat dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa. Secara *institusional* (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses *validasi* atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti

institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses mengajar. Ukurannya, semakin baik mutu guru mengajar akan semakin baik pula mutu perolehan siswa yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor.

Adapun pengertian belajar secara *kualitatif* (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling siswa. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.¹

Belajar bukanlah hanya sekedar menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, pengalaman belajar siswa harus dapat mendorong agar siswa beraktivitas melakukan sesuatu. Aktivitas ini tidak terbatas hanya pada aktivitas fisik saja, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.²

Banyak hal yang kita ingat akan hilang dalam beberapa jam. Mempelajari bukanlah menelan semuanya. Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mengolahnya atau memahaminya. Seorang guru tidak dapat serta merta menuangkan segala sesuatu kedalam benak siswanya, karena mereka sendirilah yang harus menata apa yang mereka dengar dan lihat menjadi satu kesatuan yang bermakna. Tanpa peluang untuk mendiskusikan, mengajukan pertanyaan, mempraktekan, dan barangkali bahkan mengajarkannya kepada siswa yang lain, proses belajar yang sesungguhnya tidak akan terjadi.

Lebih lanjut, belajar bukanlah kegiatan sekali tembak. Proses belajar berlangsung secara bergelombang. Belajar memerlukan kedekatan dengan materi yang hendak dipelajari, jauh sebelum bisa memahaminya. Belajar juga memerlukan kedekatan dengan berbagai macam hal, bukan

¹ Muhibbin Syah, M.Ed, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan baru*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung 2008 Hlm 91-92

² Wina Sanjaya, Dr. M.Pd, *Perencanaan dan desain system pembelajaran* Kencana Prenada,Media Jakarta 2008, Hlm.170

sekedar pengulangan atau hafalan. Sebagai contoh, pelajaran matematika dapat diajarkan dengan media yang kongkrit, melalui buku-buku latihan dan dengan mempraktekan dalam kegiatan sehari-hari. Masing-masing cara dalam menyajikan konsep akan menentukan pemahaman siswa. Yang lebih penting lagi adalah bagaimana kedekatan itu berlangsung. Jika ini terjadi pada peserta didik, dia akan merasakan sedikit keterlibatan mental. Ketika kegiatan belajar sifatnya pasif siswa mengikuti pelajaran tanpa rasa keingintahuan, tanpa mengajukan pertanyaan, dan tanpa minat terhadap hasilnya (kecuali barangkali nilai yang akan diperoleh). Ketika kegiatan belajar sifatnya aktif, siswa akan mengupayakan sesuatu. Dia akan menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas.³

Belajar merupakan perbuatan yang terpuji. Disamping belajar dapat untuk menambah ilmu pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar juga dinilai sebagai ibadah **kepada** Allah. Orang yang belajar sungguh-sungguh disertai dengan niat ikhlas, ia akan memperoleh pahala yang banyak. Belajar juga dinilai sebagai perbuatan yang dapat mendatangkan ampunan dari Allah SWT.⁴

Berdasarkan uraian di atas penulis berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar adalah interaksi antara guru dan siswa baik secara individu maupun kelompok atau juga antara siswa dan lingkungannya dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap supaya terjadi perubahan perilaku yang lebih baik.

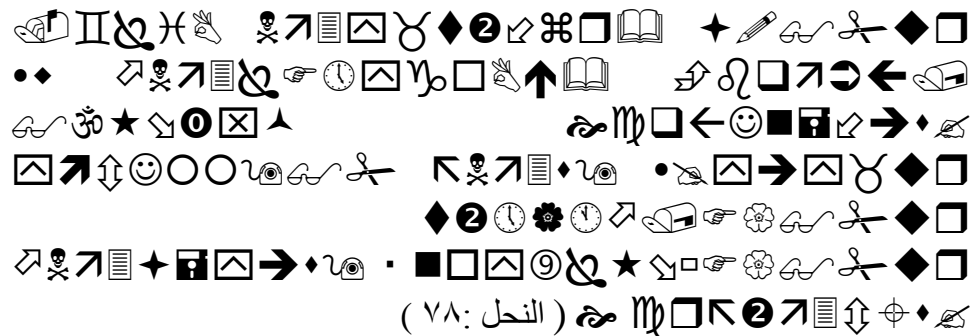
2. Hakekat Belajar

Pada dasarnya bahwa di dunia ini tidak ada mahluk hidup yang sewaktu baru dilahirkan sedemikian tidak berdayanya seperti bayi manusia. Sebaliknya tak ada mahluk lain di dunia ini yang setelah dewasa mampu menciptakan apa yang telah diciptakan manusia dewasa. Jika manusia dilahirkan tidak mendapat bantuan orang dewasa dan tidak dididik atau diajar maka sirnalah ia. Benar bahwa bayi yang sudah membawa potensi-

³ Melvin L Sibermann, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nuansa Cendekia, Bandung, 2004 Hlm. 27

⁴ Nur Uhbiyati Dra.Hj, *Ilmu Pendidikan Islam*, CV Pustaka Setia, Bandung 1997 Hlm.118

potensi yang diperlukan untuk kelangsungan hidupnya, tapi jumlahnya terbatas sekali. Potensi bawaan tidak mungkin berkembang baik tanpa pengaruh dari luar maka hakikat dari belajar adalah penyempurnaan potensi atau kemampuan pada organisme biologis dan psikis yang diperlukan dalam hubungan manusia dengan luar dan hidup bermasyarakat sebagaimana firman Allah dalam Al quran surat An-Nahl ayat 78.



”Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl: 78)⁵

3. Proses Belajar Mengajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya

a. Proses Belajar Mengajar

Belajar sesuatu bidang pelajaran, minimal meliputi tiga proses. *Pertama*, proses mendapatkan atau memperoleh informasi baru untuk melengkapi atau menggantikan informasi yang telah dimiliki, atau menyempurnakan pengetahuan yang ada. *Kedua*, transformasi, yaitu proses manipulasi pengetahuan agar sesuai dengan tugas yang baru. Transformasi meliputi cara-cara mengolah informasi untuk sampai pada kesimpulan yang lebih tinggi. *Ketiga*, proses evaluasi untuk mengecek apakah manipulasi sudah memadai untuk dapat menjalankan tugas sesuai sasaran. Apakah kesimpulan yang telah dilakukan dengan seksama dapat dioperasikan dengan baik.⁶

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Mengajar

⁵ PKPU *Op.Cit* Hlm.275

⁶ Nana Saodih Sukmadinata, Prof. Dr. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek* PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2007, hlm 144

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam:⁷

- 1) Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam individu. Faktor internal ini meliputi :
 - a) Faktor fisiologis: faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam *pertama* keadaan jasmani, contoh kondisi fisik orang yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. *Kedua* fungsi jasmani: selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama panca indera. Panca indera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktifitas belajar baik pula.
 - b) Faktor psikologis: adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor psikologis meliputi kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.
- 2) Faktor eksternal: faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar dirinya. Faktor internal ini meliputi: lingkungan sosial dan non sosial.
 - a) Lingkungan sosial meliputi:
 - * Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.
 - * Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa.

⁷ Muhibbin Syah, *Op Cit* hlm 132

- * Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, *demografi* keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak aktivitas belajar siswa.

b) Lingkungan non Sosial

Lingkungan non sosial meliputi:

- * Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, sinar matahari yang tidak terlalu silau, suasana yang sejuk dan tenang. Faktor dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa.
- * Faktor *instrumental*, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama *hardware* seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga dan lain sebagainya. Kedua *software* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi dan lain sebagainya.
- * Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.

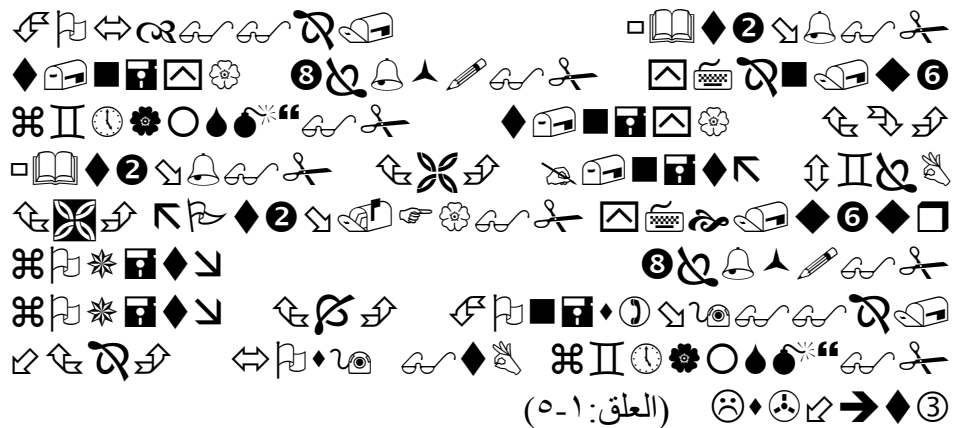
3) Faktor pendekatan belajar (*Approach to Learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi pembelajaran.

4. Belajar Menurut Al-qur'an

Salah satu yang membedakan manusia dengan makhluk yang lain adalah kemampuannya untuk belajar. Untuk ini Allah memberikan akal sebagai alat untuk belajar, sehingga membuat manusia mampu memimpin di bumi karena itu, kemampuan belajar adalah salah satu diantara sekian banyak nikmat yang diberikan Allah pada manusia.

Pendapat bahwa belajar sebagai aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, ternyata bukan dari hasil renungan manusia semata. Ajaran agama sebagai pedoman hidup manusia juga menganjurkan manusia untuk selalu melakukan kegiatan belajar. Kendati tidak ada ajaran agama yang secara detail membahas tentang belajar, namun setiap ajaran agama, telah menyinggung bahwa belajar adalah aktivitas yang dapat memberikan kebaikan kepada manusia.

Di dalam Al-quran kata-kata *al-ilmu* dan sepadanannya digunakan lebih dari 780 kali. Beberapa ayat pertama yang diwahyukan kepada Rasulullah, menyebutkan pentingnya membaca, pena dan ajaran untuk manusia, terdapat dalam surat al-Alaq 1-5:



1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam[1589],
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq:1-5)⁸

5. Belajar Menurut Tokoh-Tokoh Pendidikan.

Skinner, seperti yang dikutip Barlow (1985) dalam bukunya *Educational Psychology: The Teaching-Learning Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. B.F. Skinner percaya bahwa proses

⁸ PKPU *Op Cit* Hlm. 597

adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila diberi pemnguat (*reinforcer*).

Chaplin dalam bukunya *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan yang pertama, *...acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan keduanya, *Process of acquiring responses as a result of special practice*, belajar ialah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus.

Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory* berpendapat bahwa *Learning is a change in organism due to experience which can effect the organism's behavior*. Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Wittig dalam bukunya *Psychology of Learning* mendefinisikan belajar sebagai *...any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*. Belajar ialah perubahan yang relatif menetap dan terjadi dalam segala macam kesukaran tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.⁹

C. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek

⁹ Dikutip dalam Muhibbin Syah, *Op Cit* hlm 90

keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Beberapa istilah lain yang juga menggambarkan hal yang sama dengan ketiga domain tersebut di antaranya seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantoro, yaitu: cipta, rasa, dan karsa. Selain itu, juga dikenal istilah: penalaran, penghayatan, dan pengamalan.

Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang lebih rendah, seperti misalnya dalam ranah kognitif, untuk mencapai “pemahaman” yang berada di tingkatan kedua juga diperlukan “pengetahuan” yang ada pada tingkatan pertama.

1) Domain Kognitif

Domain ini terdiri dari dua bagian: Bagian pertama berupa adalah pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua berupa kemampuan dan keterampilan intelektual (kategori 2-6).

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.

c) Aplikasi (*Application*)

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi kerja.

d) Analisis (*Analysis*)

Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

e) Sintesis (*Synthesis*)

Satu tingkat di atas analisa, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

f) Evaluasi (*Evaluation*)

Dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dsb dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

2) Domain Afektif

Pembagian domain ini disusun Bloom bersama dengan [David Krathwol](#).

a) Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya.

b) Tanggapan (*Responding*)

Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

c) Penghargaan (*Valuing*)

Berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku. Penilaian berdasar pada

internalisasi dari serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan ke dalam tingkah laku.

d) Pengorganisasian (*Organization*)

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten.

e) Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*)

Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya-hidupnya.

3) Domain Psikomotor

Rincian dalam domain ini tidak dibuat oleh Bloom, tapi oleh ahli lain berdasarkan domain yang dibuat Bloom.

a) Persepsi (*Perception*)

Penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.

b) Kesiapan (*Set*)

Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.

c) Guided Response (Respon Terpimpin)

Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.

d) Mekanisme (*Mechanism*)

Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.

e) Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*)

Gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.

f) Penyesuaian (*Adaptation*)

Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

g) Penciptaan (*Origination*)

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.¹⁰

D. Metode Inquiry

Penerapan metode *inquiry* dalam pembelajaran SKI merupakan salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan. Guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan, bertanya, pengumpulan data, analisa data dan penarikan kesimpulan. Dari pengalaman itulah siswa mendapatkan pengetahuan yang dari, oleh, dan untuk mereka sendiri. Dengan kata lain, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hanya hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi juga hasil dari menemukan sendiri. Sebelum guru menerapkan metode *inquiry*, guru terlebih dahulu harus merancang kegiatan penemuan, bukanlah mempersiapkan sejumlah materi yang harus dihafal. Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah.

Rumusan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk mencari dan berpikir memecahkan teka-teki itu. Teka-teki yang dijadikan masalah dalam ber-*inquiry* adalah teka-teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan.

2. Mengumpulkan data.

Pengumpulan data adalah aktivitas menjanging informasi yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang telah diajukan sebelumnya.

¹⁰ http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom. diposting 12032011 20.36 WIB

3. Menyajikan hasil data.

Pada tahap ini, setelah proses pengumpulan data dianggap cukup, data tersebut diolah dan dinalisis, kemudian disajikan. Penyajian hasil ini dapat disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, bagan, ataupun tabel.

4. Mendiskusikan hasil data.

Pada tahap terakhir, akan didiskusikan apa yang menjadi temuan siswa, kemudian diinterpretasikan sebagai jawaban dan tanggapan terhadap masalah yang ditetapkan sebelumnya. Diskusi hasil ini dapat dilakukan dengan sesama teman, guru atau audien lainnya, dengan tujuan untuk mengetahui keabsahan atau kebenaran dari hasil temuan.

Metode *inquiry* ini dapat diterapkan pada materi-materi SKI, atau bahkan pada setiap mata pelajaran yang ada di madrasah. Kegiatan ini dapat dilaksanakan secara individu maupun kelompok kecil, serta pada saat proses pembelajaran atau pada saat kegiatan terjadwal. Dalam metode ini, model komunikasi yang digunakan bukan komunikasi satu arah, melainkan komunikasi banyak arah. Perlu diketahui, bahwa dalam pembelajaran *inquiry*, guru tidak lagi berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, tetapi peranan guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator belajar saja. Dengan demikian, materi pembelajaran akan lebih berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan nyata dan menemukan arti di dalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran akan diminati dan menyenangkan, di mana siswa akan lebih aktif, bukan hanya sebagai pengamat pasif.¹¹

Metode *inquiry* merupakan salah satu bagian dari komponen pembelajaran kontekstual dalam *CTL* (*Contextual Teaching And Learning*) yang merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa memahami makna yang ada pada bahan ajar yang mereka pelajari dengan menghubungkan pelajaran dalam konteks kehidupan sehari-harinya dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan kebudayaan.

¹¹www.rasto.wordpress.com. *kompetensi-guru*. Diakses pada tanggal 04 mei 2009 pukul 19.00 Wib

Walaupun dalam prakteknya aplikasi metode pembelajaran *inquiry* sangat beragam, tergantung pada situasi dan kondisi sekolah, namun dapat disebutkan bahwa pembelajaran dengan metode *inquiry* memiliki lima komponen yang umum yaitu *Question, Student Engagement, Cooperative Interaction, Performance Evaluation, dan Variety of Resources*.¹²

1. *Question*. Pembelajaran biasanya dimulai dengan sebuah pertanyaan pembuka yang memancing rasa ingin tahu siswa dan atau kekaguman siswa akan suatu fenomena. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, yang dimaksudkan sebagai pengarah ke pertanyaan inti yang akan dipecahkan oleh siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan pertanyaan inti atau masalah inti yang harus dipecahkan oleh siswa. Untuk menjawab pertanyaan ini - sesuai dengan *Taxonomy Bloom* - siswa dituntut untuk melakukan beberapa langkah seperti *evaluasi, sintesis, dan analisis*. Jawaban dari pertanyaan inti tidak dapat ditemukan misalnya di dalam buku teks, melainkan harus dibuat atau dikonstruksi.
2. *Student Engagement*. Dalam metode *inquiry*, keterlibatan aktif siswa merupakan suatu keharusan *sedangkan* peran guru adalah sebagai *fasilitator*. Siswa bukan secara pasif menuliskan jawaban pertanyaan pada kolom isian atau menjawab soal-soal pada akhir bab sebuah buku, melainkan dituntut terlibat dalam menciptakan sebuah produk yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.
3. *Cooperative Interaction*. Siswa diminta untuk berkomunikasi, bekerja berpasangan atau dalam *kelompok*, dan mendiskusikan berbagai gagasan. Dalam hal ini, siswa bukan sedang berkompetisi. Jawaban dari permasalahan yang diajukan guru dapat muncul dalam berbagai bentuk, dan mungkin saja semua jawaban benar.
4. *Performance Evaluation*. Dalam menjawab permasalahan, biasanya siswa diminta untuk membuat sebuah produk yang dapat

¹² iwan.ps.wordpress.com Metode Mengajar Inkuiri April 17, 2008, 03:53

menggambarkan pengetahuannya *mengenai* permasalahan yang sedang dipecahkan. Bentuk produk ini dapat berupa *slide* presentasi, grafik, poster, karangan, dan lain-lain, kemudian guru melakukan evaluasi.

5. *Variety of Resources*. Siswa dapat menggunakan bermacam-macam sumber belajar, misalnya buku teks, *website*, televisi, video, poster, wawancara dengan ahli, dan lain sebagainya.

a. *Kelebihan Metode Inquiry*

- 1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
- 2) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan tertanam dalam pikirannya.
- 3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
- 4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
- 5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

b. *Kelemahan Metode Inquiry*

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui dengan sungguh-sungguh.
- 2) Pada kelas yang banyak jumlah siswanya, maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan. Contohnya sebagian waktu akan hilang karena membantu siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.
- 3) Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan pembelajaran gaya lama, maka metode *inquiry* ini akan mengecewakan.
- 4) Ada kritik, bahwa proses dalam metode *inquiry* ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.

E. Pembelajaran SKI Melalui Metode Inquiry

a. Pengertian

Mata pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*Way Of Life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Mata pelajaran SKI di Madrasah ini meliputi: sejarah bangsa Arab pra Islam, sejarah Rasulullah SAW, dan sejarah *Khulafaurrasyiddin*.

b. Tujuan dan Fungsi

1) Tujuan

- a. Memberikan pengetahuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan Islam kepada peserta didik.
- b. Mengambil *ibrah* (contoh/perumpamaan), nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah Islam.
- c. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk berakhlak mulia berdasarkan cermatan atas fakta sejarah yang ada.
- d. Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.

2) Fungsi

a. Fungsi Edukatif

Sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi Keilmuan

Melalui sejarah, peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang Islam dan kebudayaannya.

c. Fugsi Transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.¹³

c. Ruang Lingkup

Dalam kurikulum ini, SKI dipahami sebagai rangkaian searah tentang agama Islam dan kebudayaan (*History of Islam and Islamic Culture*). Oleh karena itu kurikulum ini tidak hanya menampilkan sejarah kekuasaan atau sejarah raja-raja, tetapi juga akan diangkat sejarah perkembangan ilmu agama, sains dan teknologi dalam Islam. Aktor sejarah yang diangkat meliputi Nabi, sahabat dan *khalifah*, ulama, *intelektual* dan filosof. Faktor-faktor sosial dimunculkan guna menyempurnakan pengetahuan peserta didik tentang SKI.

Kurikulum SKI dirancang secara sistematis berdasarkan peristiwa dan periode sejarah yang ada sebagai berikut:

- 1) Ditingkat MI dikaji tentang sejarah Arab pra Islam, sejarah Rasulullah SAW dan Khulafaurrasyiddin.
- 2) Ditingkat MTs dikaji tentang Dinasti Umayyah, Abbasiyah, dan Ayyubiyah.
- 3) Ditingkat MA dikaji tentang sejarah peradaban Islam di Andalusia, gerakan pembaharuan di dunia Islam dan perkembangan Islam di Indonesia.

d. Standar Kompetensi

Standar kompetensi mata pelajaran SKI berisi sekumpulan kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik selama menempuh pembelajaran di MI. Kemampuan ini berorientasi pada aspek afektif dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT. Kemampuan-kemampuan yang tercantum dalam komponen kemampuan dasar ini merupakan

¹³Dirjen Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*, Departemen Agama, Jakarta 2004, Hlm 64

penjabaran dari kemampuan dasar umum yang harus dicapai di tingkat MI, yaitu:

- 1) Kemampuan mengenal, mengidentifikasi sejarah masyarakat Arab pra Islam, sejarah kelahiran dan sejarah kerasulan Nabi Muhammad SAW serta dapat mengambil ibrahnya.
- 2) Kemampuan mengenal, meneladani dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya serta mengenal kepribadiannya, mengidentifikasi peristiwa *Isra' Mi'raj*, peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, dan dapat mengambil hikmah serta meneladani kesabarannya.
- 3) Kemampuan mengenal, mengidentifikasi peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke madinah, dapat mengambil hikmah dan meneladani kesabarannya, keperwiraannya dan peristiwa Fatkh Makkah, serta menghayati peristiwa wafatnya Rasulullah SAW.
- 4) Kemampuan mengidentifikasi dan meneladani nilai-nilai positif sejarah *Khulafaurrasyiddin*.¹⁴

e. Pendekatan Pembelajaran

Cakupan materi pada setiap aspek dikembangkan dalam suasana pembelajaran yang terpadu, meliputi:

- 1) Keimanan, yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan keyakinan tentang adanya Allah SWT.
- 2) Pengamalan, mengkondisikan peserta didik untuk mempraktekan dan merasakan hasil-hasil pengamalan dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana yang dilakukan Nabi, sahabatnya dan para ulama.
- 3) Pembiasaan, melaksanakan pembelajaran dengan membiasakan sikap dan perilaku yang baik sesuai dengan ajaran Islam yang dicontohkan Nabi, sahabatnya dan para ulama.
- 4) Rasional, usaha meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran SKI dengan pendekatan yang memfungsikan rasio

¹⁴ *Ibid*, Hlm 65

peserta didik, sehingga isi dan nilai-nilai yang ditanamkan mudah dipahami dengan penalaran.

- 5) Emosional, upaya menggugah perasaan (emosi) peserta didik dalam menghayati berbagai peristiwa dalam sejarah Islam sehingga lebih terkesan dalam jiwa peserta didik.
- 6) Fungsional, memberikan materi SKI yang memberikan manfaat nyata bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam arti luas.
- 7) Keteladanan, yaitu pendidikan yang menenpatkan dan memerankan guru serta komponen madrasah lainya sebagai teladan dan cerminan bagi individu yang meneladani Nabi, sahabatnya dan para ulama.¹⁵

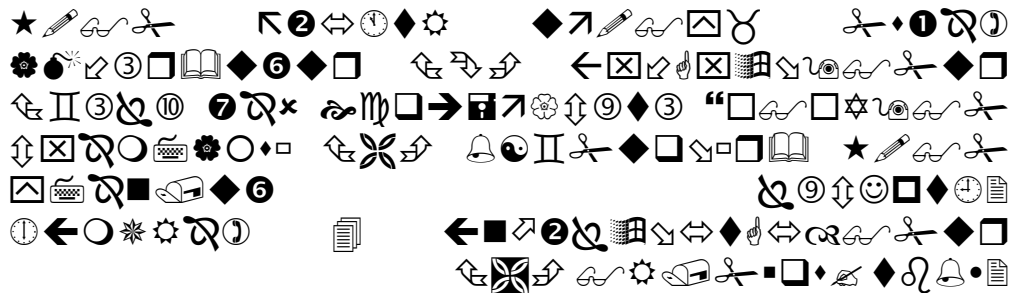
F. Materi Pokok Fatkhu Makkah

Standar kompetensi yang dibahas dalam penelitian ini adalah pokok bahasan Fatkhu Makkah, yang membahas tentang sejarah penaklukan kota Makkah yang merupakan pusat kekuasaan kaum kafir Quraisy oleh pasukan muslim dibawah pimpinan Rasulullah SAW setelah mengalami perjuangan menegakkan dan mensyiarkan agama Islam ke penjuru dunia selama puluhan tahun yang pada masa awal perjuangannya memaksa beliau hijrah ke Madinah, yang berkaitan erat dengan turunya surat An Nashr ayat 1-3.

Adapun *Asbabun Nuzul* turunya surat tersebut adalah sebagai berikut: Imam Abdur Razzaq di dalam kitab *Mushannaf* mengetengahkan sebuah hadis melalui Mu'ammarr, yang ia terima dari Zuhri. Zuhri menceritakan bahwa ketika Rasulullah saw. memasuki kota Mekah pada tahun kemenangan itu, lalu Rasulullah mengirimkan Khalid bin Walid sebagai panglima perang. Akhirnya Khalid bin Walid bersama dengan pasukan yang dipimpinnya bertempur melawan barisan pasukan orang-orang Quraisy di daerah rendah kota Mekah, sehingga Allah membuat pasukan Quraisy itu kalah dan memenangkan pasukan Khalid bin Walid. Kemudian Nabi SAW. memerintahkan kepada orang-orang Quraisy itu supaya meletakkan

¹⁵ *Ibid*, Hlm 66

senjatanya, lalu beliau memaafkan mereka. Akhirnya mereka memasuki agama Islam secara berbondong-bondong. Dan pada saat itu juga Allah menurunkan firman-Nya:¹⁶



1. *Apabila Telah datang pertolongan Allah dan kemenangan,*
2. *Dan kamu lihat manusia masuk agama Allah dengan berbondong-bondong,*
3. *Maka bertasbihlah dengan memuji Tuhanmu dan mohonlah ampun kepada-Nya. Sesungguhnya dia adalah Maha Penerima taubat.*

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka penulis membuat suatu hipotesis tindakan sebagai berikut : Melalui pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam tentang materi fatkhu Makkah bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah munawaroh Tembelang kecamatan Candimulyo Kabupaten Magelang.

¹⁶Al Imam Jalaluddin As Suyuti, *Riwayat Turunya Ayat-ayat Suci Al quran* (Terjemahan Asbabun Nuzul), Darul Ihya, Surabaya, 1986, Hlm. 672

