

Implementasi Pembelajaran Inquiry Pada Pembelajaran PAI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah As-Shofa

Arlina¹, Fikri Ramadhan Tambak², Rizkiyah Khairunnisa Gajah³, Ridani Arihta⁴

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia¹⁻⁴

Email Korespondensi: arlina@uinsu.ac.id, fikri0301222059@uinsu.ac.id,
rizkiyah0301223067@uinsu.ac.id, ridani0301221009@uinsu.ac.id

Article received: 11 November 2024, Review process: 22 November 2024,
Article Accepted: 23 Desember 2024, Article published: 28 Desember 2024

ABSTRACT

Inquiry-based learning strategy is a method that encourages students to think critically and analytically by finding answers to problems independently. The purpose of this research is to analyze and describe the implementation of inquiry learning in Islamic religious education learning. This research uses qualitative writing methods, data collection techniques in this study using observation, interviews and documentation, data analysis techniques with data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this study reveal that inquiry-based learning is a method that allows students to actively engage in the learning process by asking questions, conducting investigations, and finding their own answers. It encourages students to think critically and analytically. The application of the inquiry method involves several steps, including orientation, formulating a problem, formulating a hypothesis, collecting data, testing the hypothesis, and formulating a conclusion. Each step is designed to actively engage students and encourage them to think scientifically. This method has many advantages, such as balanced cognitive, affective, and psychomotor development, as well as the ability to cater to students' various learning styles. It also supports students with diverse learning abilities. However, there are also disadvantages, such as difficulties in controlling learning activities, challenges in lesson planning, and the time required for implementation that may affect its effectiveness

Keywords: Strategy, Learning, Inquiry, Method

ABSTRAK

Strategi pembelajaran berbasis inquiry merupakan metode yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis dengan menemukan jawaban atas permasalahan secara mandiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan implementasi pembelajaran inquiry pada pembelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini menggunakan metode penulisan kualitatif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis inquiry adalah metode yang memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar dengan cara mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan, dan menemukan jawaban sendiri. Ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Penerapan metode inquiry melibatkan beberapa langkah, termasuk orientasi,

merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Setiap langkah dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan mendorong mereka untuk berpikir secara ilmiah. Metode ini memiliki banyak kelebihan, seperti pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor yang seimbang, serta kemampuan untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa. Ini juga mendukung siswa dengan kemampuan belajar yang beragam. Namun, terdapat juga kekurangan, seperti kesulitan dalam mengontrol kegiatan belajar, tantangan dalam perencanaan pembelajaran, dan waktu yang dibutuhkan untuk implementasi yang dapat mempengaruhi efektivitasnya.

Kata Kunci: Strategi, Pembelajaran, Inquiry, Metode

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan dinamis, di mana interaksi antara pendidik dan peserta didik berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, metode pembelajaran berperan sebagai komponen utama yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Metode pembelajaran adalah suatu pendekatan atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dan memfasilitasi proses pembelajaran siswa.

Ada banyak sekali metode pembelajaran yang diterapkan di Indonesia salah satunya adalah strategi pembelajaran berbasis inquiry ini. Metode pembelajaran inquiry adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir ini biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa, serta melibatkan kegiatan mengamati, bertanya, menyelidiki, menganalisa, dan merumuskan teori, baik secara individu maupun bersama-sama dengan teman lainnya. Menurut piaget bahwa model pembelajaran inquiry adalah model pembelajaran yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan siswa lain.

Adapun Langkah-langkah dalam penerapan materi inquiry ini seperti: Orientasi, Merumuskan masalah, Merumuskan hipotesis, Mengumpulkan data, Menguji hipotesis, Merumuskan Kesimpulan. Richard Suchman, seorang psikolog Amerika sering dianggap sebagai salah satu tokoh yang memperkenalkan konsep awal metode pembelajaran inquiry. Pada tahun 1926, Suchman mengusulkan model inquiry yang melihat gagasan belajar sebagai aktivitas dalam mempertimbangkan pertanyaan. Menurut Suchman, siswa akan bertanya ketika mereka dihadapkan dengan masalah yang membingungkan, kurang jelas, dan kejadian aneh.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penulisan kualitatif, dengan memfokuskan pada kegiatan pengamatan atau observasi. Metode penelitian

kualitatif sangat relevan untuk diterapkan di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) As-Shofa, terutama dalam memahami dinamika pembelajaran dan interaksi sosial siswa. Dalam konteks ini, peneliti dapat menggunakan observasi untuk mengamati perilaku siswa selama proses belajar mengajar. Melalui pengamatan langsung, peneliti dapat mencatat interaksi antara siswa dan guru, serta interaksi antar siswa itu sendiri. Observasi ini memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta tantangan yang mereka hadapi dalam memahami materi pelajaran.

Teknik pengumpulan data melibatkan observasi wawancara, dokumentasi, dan diskusi kelompok. Analisis data dilakukan sepanjang penelitian, melibatkan kegiatan reduksi data, penyajian data, penelitian kembali data yang belum lengkap, dan penyusunan laporan hingga pembuatan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa melalui empat kriteria, yaitu berpanjang-panjang observasi untuk verifikasi data, berlama-lama dalam memimpin proses pembelajaran di dalam kelas, kasus negatif untuk menangani situasi yang tidak relevan, dan triangulasi dengan melakukan wawancara kepada lebih dari tiga informan. (Alfansyur, 2020, pp. 148–149). Selain observasi, wawancara secara langsung juga merupakan teknik penting dalam penelitian kualitatif. Dengan melakukan wawancara kepada siswa, peneliti dapat menggali informasi lebih dalam mengenai pengalaman belajar, motivasi, dan persepsi mereka terhadap proses pendidikan. Wawancara ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih personal dan mendetail tentang bagaimana siswa mengalami pembelajaran di kelas. Kombinasi antara observasi dan wawancara secara langsung ini akan memberikan gambaran yang komprehensif tentang situasi belajar di kelas VIII MTs As-Shofa, sehingga hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dapat dipaparkan bahwa menurut hasil penelitian kami di Madrasah Tsanawiyah As-Shofa. Dari hasil penelitian kami yang membahas Strategi Pembelajaran Iqkuri pada kelas IX MTS. Kami membahas mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Menghindari Akhlak Tercela Melalui Kisah Tsa'labah. Peneliti melakukan beberapa tahapan, pada tahap pertama saat berada didalam kelas sebelum memulai pembelajaran diawali dengan membaca doa bersama dan dilanjutkan dengan perkenalan antar peneliti dengan peserta didik, kemudian peneliti Menyampaikan tujuan pembelajaran, setelah itu dilanjutkan dengan Orientasi masalah berupa pertanyaan singkat mengenai kisah tsa'labah untuk merangsang pemahaman peserta didik agar dapat mengorientasikan siswa kepada suatu permasalahan, tahap selanjutnya merumuskan masalah peneliti menjelaskan mengenai Menghindari Akhlak Tercela Melalui Kisah Tsa'labah menggunakan media pembelajaran audio visual agar menarik perhatian peserta didik. Ketika rangsangan atau stimulus yang diberikan oleh peneliti bekerja dengan baik, maka dalam pemikiran siswa akan muncul pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi basis dan tujuan pembelajaran tersebut. Selanjutnya setelah

peneliti selesai membahas materi tersebut dilanjutkan dengan Mengajukan hipotesis didasarkan pada informasi-informasi yang selama ini telah mereka miliki.

Selanjutnya tahap pengumpulan data siswa dibagi menjadi dua kelompok dengan menyebutkan apa saja akhlak tercela dan akhlak terpuji untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami pembelajaran yang telah dilakukan, selanjutnya Menguji hipotesis setelah menyimpulkan sumber informasi peneliti mengajak siswa untuk memproses data yang telah diperoleh. Disini mungkin saja terjadi semacam perbedaan antara informasi yang mereka peroleh dengan informasi yang telah mereka miliki sebelumnya. Proses berpikir kreatif, kritis dan analitis akan dibutuhkan ditahap ini, sehingga mereka dapat menguji hipotesis. Kemudian peneliti menyampaikan Kesimpulan dari pembelajaran melalui Kisah Tsa'labah dan diakhiri dengan Refleksi yaitu pengalaman selama berlangsungnya pembelajaran tadi. Sebagai penutup pembelajaran, kami melakukan *ice breaking* yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pemilihan dan pengalaman anak-anak terhadap berbagai metode dan media pembelajaran yang diterapkan di kelas. Penelitian ini dilakukan dengan wawancara terhadap lima anak berusia sekitar 14–15 tahun untuk mengetahui bagaimana mereka merespons pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru mereka. Hasil wawancara ini memberikan informasi yang sangat berguna mengenai bagaimana anak-anak merasakan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran serta jenis metode dan media yang mereka anggap efektif dan menyenangkan.

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah bahwa seluruh responden merasa bahwa metode inquiry memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan dan memuaskan. Sebagian besar anak-anak yang diwawancarai menyatakan bahwa mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar ketika menggunakan metode inquiry, yang memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan mereka sendiri. Ini bertolak belakang dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih mengutamakan ceramah atau pemberian materi secara langsung oleh guru. Anak-anak merasa bahwa dengan metode inquiry, mereka bukan hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi diberi kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka diberi ruang untuk bertanya, menggali lebih dalam, serta menemukan jawaban atas pertanyaan yang mereka ajukan sendiri (Ndruru, 2023).

Metode inquiry menuntut anak-anak untuk berpikir kritis dan lebih mandiri dalam proses belajar mereka (Prasetiyo, 2021). Mereka merasa bahwa metode ini menantang mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan informasi yang mereka dapatkan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Salah satu alasan mengapa anak-anak merasa lebih terlibat dengan metode inquiry adalah karena pendekatan ini memberikan mereka kebebasan untuk mengeksplorasi dan memahami konsep secara lebih mendalam. Dalam pendekatan ini, anak-anak diajak untuk tidak hanya menerima informasi

dari guru, tetapi juga untuk berpikir tentang bagaimana informasi tersebut dapat diterapkan dalam situasi nyata (Nuryana, 2021). Hal ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka, dua keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia yang semakin kompleks ini.

Sebagai contoh, tiga dari lima anak yang diwawancarai mengungkapkan bahwa metode inquiry mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis dan memecahkan masalah secara mandiri. Mereka merasa lebih tertantang untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan dan memecahkan masalah yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, yang telah diidentifikasi sebagai salah satu keterampilan abad ke-21 yang sangat penting. Seperti yang diungkapkan oleh Paul dalam Setyaningtyas, berpikir kritis adalah keterampilan yang tidak hanya memungkinkan anak-anak untuk mengevaluasi informasi dengan baik, tetapi juga membantu mereka untuk membuat keputusan yang lebih baik dan lebih rasional dalam kehidupan sehari-hari (Setyaningtyasm 2019). Oleh karena itu, metode inquiry dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan masa depan mereka, karena keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan dalam dunia yang berubah dengan cepat.

Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat rasa ingin tahu dan minat belajar anak-anak. Dalam pembelajaran tradisional, anak-anak sering kali merasa tertekan untuk menghafal materi dan mengikuti instruksi secara pasif (Yanuar dan Pius, 2023). Namun, dalam metode inquiry, mereka merasa lebih diberdayakan untuk mengeksplorasi materi yang mereka pelajari sesuai dengan minat mereka masing-masing (Jannah dkk, 2024). Hal ini membuat mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Pernyataan ini didukung oleh bukti hasil wawancara kami terhadap 5 orang anak, semua responden menyatakan bahwa mereka merasa lebih bersemangat untuk belajar ketika mereka dapat mengeksplorasi topik-topik yang menarik bagi mereka, tanpa merasa terikat oleh batasan kurikulum yang kaku.

Pembelajaran kelompok juga mendapat respon positif dari sebagian besar responden dalam penelitian ini. Empat dari lima anak menyatakan bahwa mereka lebih suka belajar dalam kelompok. Mereka merasa bahwa diskusi kelompok memberi mereka kesempatan untuk saling berbagi ide, berdiskusi, dan memperkaya pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Anak-anak merasa lebih mudah untuk memahami konsep yang sulit ketika mereka dapat berdiskusi dan saling membantu dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Hal ini sesuai dengan argumen yang diajukan oleh Vygotsky dalam Retnaningsih dalam teori pembelajaran sosialnya, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Vygotsky berpendapat bahwa pengetahuan tidak hanya diperoleh secara individu tetapi juga melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru (Retnaningsih, 2024). Dalam konteks ini, pembelajaran kelompok memungkinkan anak-anak untuk saling bertukar pengetahuan dan memecahkan

masalah bersama, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka (Mukhtar, 2023).

Pembelajaran kelompok tidak hanya memperkuat pemahaman akademik mereka, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Dalam kelompok, anak-anak belajar bagaimana bekerja sama, mengatasi perbedaan pendapat, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif (Rohima dkk, 2023). Keterampilan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan akan berguna ketika mereka memasuki dunia kerja kelak. Pembelajaran kolaboratif memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang tidak dapat diperoleh dalam pembelajaran individu. Dalam hal ini, pembelajaran kelompok bukan hanya mengenai pencapaian akademis tetapi juga pengembangan keterampilan sosial yang sangat penting dalam kehidupan sosial mereka.

Terkait dengan media pembelajaran, penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi media pembelajaran anak-anak sangat bervariasi. Tiga dari lima anak menyatakan bahwa mereka lebih suka menggunakan game sebagai media pembelajaran, sementara dua anak lainnya lebih memilih video. Anak-anak yang memilih game merasa bahwa game memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan penuh tantangan. Dalam game, mereka tidak hanya memperoleh informasi tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang menstimulasi mereka untuk berpikir secara aktif. Game memberikan feedback langsung yang memungkinkan mereka untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Umpan balik ini sangat membantu mereka untuk memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami konsep-konsep tertentu. Elemen kompetitif dalam game juga memberi mereka motivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan tertentu dalam game.

Sejalan dengan ini, Gee (2003) dalam penelitiannya tentang "learning through gaming" menyatakan bahwa game dapat memperkaya pengalaman belajar dengan memberikan tantangan yang memotivasi dan feedback langsung yang mendorong anak-anak untuk terus mengasah keterampilan mereka. Game tidak hanya menyajikan konten secara menyenangkan tetapi juga mengajak anak-anak untuk berpikir kritis, merencanakan langkah-langkah mereka, dan memecahkan masalah secara strategis. Dengan cara ini, game menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak-anak dalam pembelajaran (Gee, 2003).

Di sisi lain, dua anak yang lebih memilih video merasa bahwa media ini memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau teks. Video memberi mereka visualisasi yang membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi pelajaran (Rosadi dkk, 2023). Seperti yang diungkapkan oleh Mayer dalam Surjono menyatakan bahwa multimedia, termasuk video, memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran dengan menyediakan representasi visual dan audio dari informasi yang membantu anak-anak dalam memproses dan memahami materi pelajaran (Surjono, 2017). Visualisasi dalam video membantu anak-anak untuk

membayangkan konsep yang abstrak atau sulit dipahami hanya dengan teks, seperti proses ilmiah atau fenomena alam. Oleh karena itu, penggunaan video dalam pembelajaran sangat efektif, terutama ketika menjelaskan topik yang kompleks atau membutuhkan demonstrasi visual.

Selain itu, Mayer (2009) dalam teori "Multimedia Learning" menjelaskan bahwa ketika informasi disajikan dalam format multimedia—yaitu menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi—anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi tersebut. Konsep ini menjadi sangat relevan dalam konteks video sebagai media pembelajaran. Ketika materi disajikan dalam bentuk video yang menggabungkan elemen visual dan narasi, anak-anak tidak hanya memproses informasi secara verbal, tetapi juga secara visual, yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks (Mayer, 2009).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode inquiry dan pembelajaran kelompok dapat sangat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak-anak. Kedua pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis, kreatif, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Metode inquiry, yang memberikan ruang bagi anak-anak untuk mencari pengetahuan mereka sendiri, dan pembelajaran kelompok, yang menekankan pentingnya kerja sama dan komunikasi, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak-anak.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, seperti game dan video, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan serta preferensi belajar anak-anak (Pakudu dan Rizal, 2024). Game memberikan tantangan dan hiburan, sementara video menawarkan visualisasi yang jelas dan mempermudah pemahaman konsep-konsep sulit. Oleh karena itu, penggunaan berbagai media pembelajaran ini dapat menjadi strategi yang efektif dalam merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Pendekatan pembelajaran yang melibatkan anak-anak secara aktif, memberi mereka kesempatan untuk bekerja sama, dan menggunakan media yang sesuai dengan gaya belajar mereka dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Guru dan pendidik perlu mempertimbangkan berbagai metode dan media pembelajaran ini dalam merancang pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan komprehensif. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran tidak hanya akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga lebih bermakna dan efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang mereka perlukan untuk masa depan mereka.

Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung temuan-temuan dalam penelitian ini. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Hattie (2009) menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hattie menyimpulkan bahwa

pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pencarian pengetahuan mereka sendiri, serta yang mendorong interaksi sosial di antara mereka, memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar. Ini sejalan dengan temuan kami yang menunjukkan bahwa metode inquiry dan pembelajaran kelompok efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak-anak. Adapun Kelebihan dari strategi pembelajaran inquiry ini dalam penerapannya menurut informant pertama sampai kelima sebagai berikut:

1. Enak dan menyenangkan materi mudah dipahami, "Disekolah gada yang pake strategi gitu apalagi pake media belajar seperti video dan game hanya metode ceramah, nulis dsb masih menggunakan model belajar yang tradisional dan cuma pelajaran bahasa indonesia yang pake ice breaking yang lainnya gada".
2. Asyik dan seru karena mereka mengatakan lebih suka belajar dengan kelompok karena bisa bekerja sama.

Sedangkan kekurangan strategi pembelajaran inquiry menurut informant pertama sampai kelima, kekurangan strategi terletak pada cara bagaimana peneliti menyampaikan materi yaitu:

1. Terlalu cepat dalam berbicara.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode inquiry, pembelajaran kelompok, serta penggunaan media yang bervariasi seperti game dan video, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Semua pendekatan ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan kritis, kreatif, dan sosial anak-anak, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, pendidikan di masa depan perlu mempertimbangkan pendekatan yang lebih aktif, kolaboratif, dan berbasis media untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan.

Dokumentasi



Gambar 1.1 Dokumentasi siswa kelas VIII



Gambar 1.2 Dokumentasi bersama siswa



Gambar 1.3 Dokumentasi ketika menampilkan video mengenai kisah Tsa'labah

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini dapat diutarakan bahwa pembelajaran berbasis inquiry adalah metode yang memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar dengan cara mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan, dan menemukan jawaban sendiri. Ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Penerapan metode inquiry melibatkan beberapa langkah, termasuk orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Setiap langkah dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan mendorong mereka untuk berpikir secara ilmiah. Metode ini memiliki banyak kelebihan, seperti pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor yang seimbang, serta kemampuan untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa. Ini juga mendukung siswa dengan kemampuan belajar yang beragam. Namun, terdapat juga kekurangan, seperti kesulitan dalam mengontrol kegiatan belajar, tantangan dalam perencanaan pembelajaran, dan waktu yang dibutuhkan untuk implementasi yang dapat mempengaruhi efektivitasnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfansyur, A. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2).
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1).
- Hairunnisa Agista, dkk. "Aplikasi Metode Inquiry; Kelebihan Dan Kelemahannya Dalam Pembelajaran Fiqih". *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*. Vol.1 No.3, 2023.
- Jannah, T. R., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2024). Penggunaan Metode Inquiry Based Learning Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2).
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi*. (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo), New York: Cambridge University Press.
- Mukhtar, M. (2023). Pembelajaran Kooperatif Dan Kolaboratif Perspektif Pendidikan Islam. *Ameena Journal*, 1(2).
- Ndruru, S., & Harefa, Y. (2023). Analisis Metode Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(4).
- Nuryana, A., Hernawan, A., & Hambali, A. (2021). Perbedaan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Tradisional dan Penerapannya di Kelas (Analisis Pendekatan Pembelajaran PAI). *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1).
- Pakudu, R. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1).

-
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model pembelajaran inkuiri sebagai strategi mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1).
- Retnaningsih, A. P. (2024). Relevansi Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky terhadap Kurangnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Moral Anak di Indonesia. *Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, dan Masyarakat*, 7(1).
- Rohima, S., Astawa, I. M. S., Takasun, T., & Maharani, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2).
- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4).
- Setyaningtyas, E. W. (2019). Potensi metode 1: 4: P: C: R untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2).
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 4 sdk wignya mandala melalui pembelajaran kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(01).