



# Peningkatan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Pembelajaran “Inquiry Learning” Berbantuan Media Permainan Bendera Tajwid di SMPN 1 Tulungagung

Sadiyatul Munawaroh

SMP Negeri 1 Tulungagung

Email: [munawarohsadiyatul72@gmail.com](mailto:munawarohsadiyatul72@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan Kelas (PTK) yang tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Lokasi Penelitian di SMP Negeri 1 Tulungagung pada kelas 9H dengan jumlah siswa 37 anak yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa model pembelajaran inquiry learning berbantuan media permainan bendera tajwid dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami hukum bacaan tajwid dan penerapan dalam membaca QS. Al-Hujurat/49.13 dan Hadits terkait. Dalam memahami hukum bacaan tajwid mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu untuk rata-rata nilai pada siklus I (72,57%), siklus II (78,11%) dan siklus III (82,49%), untuk ketuntasan belajar pada siklus I (54,05%), siklus II (78,37%) dan siklus III (89,11%), sedangkan pada penerapan dalam membaca Q.S. Al-Hujurat/49.13 dan Hadits terkait mengalami peningkatan dari siklus I sampai III yaitu pada siklus I yang predikat sangat baik 18,91%, baik 32,43%, cukup 24,32% dan kurang 24,32%, pada siklus II mengalami peningkatan yang memperoleh predikat sangat baik 24,32%, baik 37,83%, cukup 18,91% dan kurang 18,91% dan pada siklus III untuk predikat sangat baik 27,02%, baik 54,05%, cukup 8,10% dan kurang 10,81%.

---

Tersedia online di  
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>  
Sejarah artikel

---

Diterima pada : 01-02-2022

Disetujui pada : 05-02-2022

Dipublikasikan pada : 28-02-2022

---

**Kata kunci:**

*Hasil Belajar, Tajwid, SMP, Inquiry Learning, Permainan Bendera Tajwid.*

DOI : <https://doi.org/10.28926/jpip.v2i1.274>

---

## PENDAHULUAN

Membaca Al-Qur'an dengan lancar dan benar sesuai dengan kaidah tajwid adalah hal yang penting bagi setiap siswa dalam pembelajaran PAI. Al-Qur'an sebagai kalam Illahi yang suci didalamnya terkandung pedoman hidup umat manusia untuk menuju keselamatan dan kebahagiaan hidup di dunia dan akherat. Karena itu setiap siswa hendaknya mampu membaca Al-Qur'an dengan benar dan tartil untuk mendekatkan kehidupan siswa kepada pedoman dan tuntunan hidupnya.

Sampai saat ini masih banyak siswa yang belum mampu membaca Al-Qur'an secara lancar dan benar. Hal ini karena siswa belum mampu memahami tajwid sebagai ilmu dalam membaca Al-Qur'an. Padahal membaca Al-Qur'an merupakan salah satu Kompetensi Dasar Keterampilan yang harus dikuasai siswa. Dan memahami tajwidnya sebagai ranah pengetahuan untuk lebih memperdalam penguasaan dan ketrampilan dalam membaca dan memahami Al-Qur'an.

*Tajwid* merupakan kaidah bagaimana mestinya membaca ayat-ayat Al-Quran dan Al-Hadits. Ilmu tajwid merupakan pengetahuan tentang kaidah serta cara-cara membaca Al-Quran dengan sebaik-sebaiknya. Tujuan pembelajarannya adalah untuk memelihara bacaan Al-Quran dari kesalahan dan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahan membaca (Saeruddin, 2004).

Pada setiap kompetensi pembelajaran agama Islam, selalu terdapat teks Al-Quran atau Al-Hadits. Kebenaran bacaan siswa (pelafalan) terhadap teks berbahasa Arab tersebut tergantung pada penguasaan siswa terhadap ilmu *tajwid*. Dengan demikian, kemampuan dalam bidang *tajwid* menjadi titik tolak bagi penguasaan seluruh kompetensi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



*Tajwid* yang diajarkan pada kelas IX adalah hukum bacaan mad (bacaan panjang) dan waqof. Hukum bacaan ini jika dikuasai oleh siswa, diasumsikan akan memudahkan mereka dalam membaca ayat Al-Quran dan Al-Hadits yang terdapat dalam seluruh kompetensi dasar dengan benar. Dengan bacaan yang benar dan diikuti oleh pemahaman yang benar terhadap kompetensi yang dipelajari, kualitas pembelajaran agama Islam diasumsikan akan meningkat. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam ilmu *tajwid* ini menjadi penting.

Dari hasil wawancara dengan siswa dikatakan bahwa materi *tajwid* adalah materi paling sulit dan siswa kesulitan memahami konsep *tajwid* dan aplikasinya dalam membaca Al-Qur'an sebagai dasar dalam pembelajaran PAI. Dari hasil Penilaian harian tahun sebelumnya rata-rata nilai *tajwid* kurang dari KKM (75). Selama ini metode pembelajaran guru yang cenderung konvensional. Guru lebih banyak menekankan pada metode ceramah dan pemberian tugas. Pembelajaran yang monoton dan konvensional tentu akan menjadikan kebosanan dan rendahnya minat untuk belajar. Metode ini kurang maksimal dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *tajwid* dan aplikasi untuk melafalkan ayat Al-Qur'an maupun Hadits. Penggunaan model inquiry learning berbantuan permainan bendera *tajwid* yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa SMP belum dilakukan.

Model inquiry learning ini adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam pembelajaran ini anak diberi peluang untuk mencari, memecahkan, hingga menemukan cara-cara penyelesaian dan jawaban-jawabannya sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan masalah (*problem solving approach*). Model pembelajaran inquiry yang dipadukan dengan media pembelajaran tentu akan lebih menarik minat siswa untuk belajar.

Permainan dalam pembelajaran ini penting untuk dilaksanakan. Selain permainan dapat menyenangkan anak, mengurangi kejenuhan dan ketegangan, permainan juga dapat meningkatkan dinamika kelompok. Siswa SMP berada dalam usia antara 13-15 tahun. Menurut teori psikologi pendidikan, anak yang berada dalam usia ini termasuk dalam kategori *concrete operational*. Pada tahap ini, anak memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar dan kegiatan-kegiatan lain. Tiga sumber perhatian untuk anak-anak di dalam kelas yaitu gambar, cerita dan permainan. Anak-anak senang melihat gambar terutama yang menarik, jelas, dan berwarna (Suyanto, 2004). Dikaitkan dengan teori ini, maka media permainan bendera *tajwid* menarik perhatian anak dan menjadi salah satu alternatif untuk memecahkan masalah proses pembelajaran.

Permainan dalam pembelajaran benar-benar sebuah petualangan, menjelajah medan yang sebelumnya tidak dikenal, mencoba hal-hal yang baru, serta menikmati prosesnya. Antusias saat memulainya, mempertahankan semangat dalam perjalanan, dan cepat bangun saat jatuh kelubang. Merasakan pahitnya kegagalan tanpa meratap dan berputus asa, mengecap manisnya keberhasilan, dan merayakan apapun wujud kesuksesannya. Hal ini seiring pula dengan konsep pembelajaran *quantum teaching and learning*, yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran quantum berpegang pada semboyan "bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka". Seorang guru hendaknya memasuki dunia murid terlebih dahulu untuk memudahkan guru memasukkan pengetahuan dalam benak mereka (DePorter, 1999). Melalui permainan bendera *tajwid* guru memasukkan dan menanamkan konsep *tajwid* ke dalam pikiran anak-anak melalui permainan. Permainan bendera *tajwid* dijadikan media untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga anak dapat memahami materi dalam suasana yang menyenangkan. Anak sebenarnya belajar namun merasa asyik seperti bermain bersama teman-temannya.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar siswa, Motivasi tidak hanya menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan akademik, motivasi juga penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar



dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap materi itu dengan lebih baik. Tugas penting guru adalah merencanakan bagaimana guru mendukung motivasi siswa Nur, 2001)

Penulis memilih model pembelajaran inquiry learning ini mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran (Siadari, 2001). Dalam model pembelajaran inquiry learning siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah untuk menemukan pemecahannya. Hal ini tentu sejalan dengan konsep pembelajaran abad 21 yaitu melatih anak berfikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran inquiry learning lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional (Siadari, 2001). Penggunaan metode ini juga dapat meningkatkan pola berpikir kritis dan kreatif pada kelas yang berdampak positif terhadap hasil belajar yang dicapai lebih baik daripada tanpa diberi metode pembelajaran serupa (Lestari, 2019). Dari beberapa hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa metode pembelajaran inquiry dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa baik kognitif (*know*), aspek *bee* dan *do* (afektif dan psikomotorik), sehingga di harapkan lebih mengoptimalkan peran siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran secara kooperatif dan bermakna (pembelajaran bermakna).

Model pembelajaran inkuiri berasal dari kata *to inquire* yang berarti ikut serta atau terlibat dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi dan melakukan penyelidikan. Model pembelajaran inquiry menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam proses belajar. Poses pembelajaran terpusat pada siswa secara menyeluruh. Model inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Gulo, 2002).

Pembelajaran dengan model inkuiri pertama kali dikembangkan oleh Richard Suchman tahun 1962 (Joyce, 2000). Ia menginginkan agar siswa bertanya mengapa suatu peristiwa terjadi, kemudian ia mengajarkan pada siswa mengenai prosedur dan menggunakan organisasi pengetahuan dan prinsip-prinsip umum. Siswa melakukan kegiatan, mengumpulkan dan menganalisa data, sampai akhirnya siswa menemukan jawaban dari pertanyaan itu.

Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama strategi pembelajaran inkuiri (Sanjaya, 2009). Pertama, strategi inkuiri menekankan kepada aktifitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya pendekatan inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri. Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Artinya dalam pendekatan inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. Aktvitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa, sehingga kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri. Ketiga, tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental, akibatnya dalam pembelajaran inkuiri siswa tidak hanya dituntut agar menguasai pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya.

Model inkuiri didefinisikan oleh Piaget sebagai Pembelajaran yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri; dalam arti luas



ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan simbol-simbol dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri, menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan dengan yang ditemukan orang lain (Trowbridge, 1900).

Kuslan Stone mendefinisikan model inkuiri sebagai pengajaran di mana guru dan anak mempelajari peristiwa-peristiwa dan gejala-gejala ilmiah dengan pendekatan dan jiwa para ilmuwan (Dahar, 1989). Pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok-kelompok siswa dihadapkan pada suatu persoalan atau mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan di dalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas (Hamalik, 1994).

Wilson menyatakan bahwa model inkuiri adalah sebuah model proses pengajaran yang berdasarkan atas teori belajar dan perilaku (Trowbridge, 1990). Inkuiri merupakan suatu cara mengajar murid-murid bagaimana belajar dengan menggunakan keterampilan, proses, sikap, dan pengetahuan berpikir rasional (Bruce, 1992). Senada dengan pendapat Bruce & Bruce, Cleaf menyatakan bahwa inkuiri adalah salah satu strategi yang digunakan dalam kelas yang berorientasi proses (Cleaf, 1991). Inkuiri merupakan sebuah strategi pengajaran yang berpusat pada siswa, yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi. Proses tersebut sama dengan prosedur yang digunakan oleh ilmuwan sosial yang menyelidiki masalah-masalah dan menemukan informasi.

Sebagai suatu model pembelajaran dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, inkuiri menempatkan guru sebagai fasilitator, guru membimbing siswa yang diperlukan. Dalam model pembelajaran ini, siswa didorong untuk berfikir sendiri, menganalisis sendiri, sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru. Sampai seberapa jauh siswa dibimbing, tergantung pada kemampuannya dan materi yang sedang dipelajari.

Dengan model ini, siswa dihadapkan kepada situasi bebas menyelidiki dan menarik simpulan. Terkaan, intuisi dan mencoba-coba hendaknya dianjurkan guru bertindak sebagai petunjuk jalan, guru membantu siswa agar mempergunakan ide, konsep, dan keterampilan yang sudah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Pengajuan pertanyaan yang tepat oleh guru merangsang aktivitas siswa dan membantu mereka dalam menemukan pengetahuan yang baru tersebut. Perlu diingat bahwa model ini memerlukan waktu yang relatif banyak dalam pelaksanaannya, tetapi hasil belajar yang dicapai tentunya sebanding dengan waktu yang digunakan. Pengetahuan baru dapat melekat lebih lama apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pemahaman dan konstruksi sendiri konsep atau pengetahuan tersebut. Model ini bisa dilakukan baik secara perseorangan maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *inquiry* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan berbagai proses mental siswa untuk melakukan penyelidikan suatu pengetahuan (konsep dan prinsip) dengan cara mengasimilasi berbagai pengetahuan (konsep dan prinsip) yang dimiliki siswa. Dalam pembelajaran *inquiry*, siswa didorong untuk aktif belajar dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong mereka untuk memiliki pengalaman-pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri.

Pembelajaran *inquiry* ada yang menyamakan dengan pembelajaran *discovery*. Belajar penemuan (*discovery*) sering dipertukarkan pemakaiannya dengan penyelidikan (*inquiry*), beberapa ahli membedakan penyelidikan dengan penemuan, sedangkan ahli yang lain menempatkan penyelidikan sebagai bagian dari penemuan.

Sund mengemukakan bahwa *discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses-proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip (Hamalik, 1994). Rumusan ini menggambarkan bahwa *discovery* dilakukan melalui proses mental, yakni observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferi. Sedangkan *inquiry* adalah perluasan dari *discovery* yang digunakan lebih



mendalam. Artinya proses *inquiry* mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, yaitu merumuskan problema, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan (Suryosubroto, 2009).

Tujuan utama pembelajaran berbasis *inquiry* menurut National Research Council adalah mengembangkan keinginan dan motivasi siswa untuk mempelajari prinsip dan konsep sains, mengembangkan keterampilan ilmiah siswa sehingga mampu bekerja seperti layaknya seorang ilmuwan dan membiasakan siswa bekerja keras untuk memperoleh pengetahuan (Ibrahim, 2007).

Berdasarkan penjelasan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran *inquiry* pada dasarnya merupakan proses pembelajaran yang mengarahkan dan membimbing siswa untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan setting kelas dan fasilitas belajar yang diperlukan oleh siswa serta sebagai dinamisator yang merangsang terjadinya interaksi dan merangsang terjadinya *self analysis*. Pembelajaran *inquiry* mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya yakni merumuskan masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan.

Model pembelajaran *inquiry learning* ini adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam pembelajaran ini anak diberi peluang untuk mencari, memecahkan, hingga menemukan cara-cara penyelesaian dan jawaban-jawabannya sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan masalah (*problem solving approach*). Dengan demikian, sesuai dengan konsep pembelajaran dalam kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran berbasis kerjasama satu dengan yang lain untuk yang digalakkan pada abad 21 yaitu *cooperatif learning, kooperatif learning dan meaningful learning*.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan minat belajar siswa melalui penggunaan model, metode dan media pembelajaran yang menarik, menantang dan memotivasi siswa. Pemilihan model pembelajaran ini didasarkan pada kondisi siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran dengan model pembelajaran ini siswa lebih aktif, kreatif dalam menganalisis dalam memecahkan masalah untuk menemukan pemecahannya (Siadari, 2001).

Terkait dengan beberapa hal tersebut, model pembelajaran *inquiry learning* dengan materi tajwid diusulkan untuk diterapkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar, pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Tulungagung.

Terkait dengan (a) rendahnya hasil belajar siswa tajwid QS Al \_Hujurat/49.13 pada kelas IX, (b) rendahnya dorongan belajar siswa dalam materi *tajwid*, (c) pengaruh penguasaan kompetensi *tajwid* terhadap penguasaan kompetensi membaca Al-Qur'an dan Hadits, (d) pentingnya penggunaan media pembelajaran, (e) kecocokan media permainan dengan usia anak SMP, (f) belum tersedianya media permainan bendera tajwid untuk pembelajaran agama Islam, (g) kesesuaian permainan bendera tajwid dengan media pembelajaran berbasis kompetensi dalam kurikulum 2013, (h) media permainan bendera tajwid sebagai media yang mudah dibuat dan didapat, (i) belum diadakannya penelitian tindakan kelas terkait dengan penggunaan model pembelajaran *inquiry learning* berbantuan media permainan bendera tajwid, maka penggunaan media permainan bendera tajwid dalam proses pembelajaran ini diterapkan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran agama Islam di SMPN 1 Tulungagung.

Dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendiskripsikan dua hal (tergantung berapa poin/minimal dua poin), yaitu: (1) pelaksanaan pembelajaran ilmu tajwid dengan model "inquiry learning" berbantuan



media permainan bendera tajwid untuk meningkatkan hasil belajar tajwid di SMPN 1 Tulungagung, dan (2) peningkatan hasil belajar tajwid dengan model "inquiry learning" berbantuan media permainan bendera tajwid di SMPN 1 Tulungagung.

Penelitian tindakan kelas ini bermanfaat, baik bagi guru, siswa, maupun pihak-pihak lain yang terkait. Bagi guru Agama Islam di SMPN I Tulungagung, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengatasi masalah pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran binatang halal haram bagi siswa kelas VIII SMPN I Tulungagung. Jika kompetensi guru Agama Islam meningkat, maka diharapkan kualitas pembelajaran di kelas pun menjadi meningkat.

Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat karena proses belajar keseharian siswa di kelas menjadi tambah menyenangkan dengan terintegrasinya media pembelajaran dalam pembelajaran dengan menemukan sendiri konsep-konsep tentang binatang halal haram. Pembelajaran yang dilakukan dengan lebih menantang dan memotivasi siswa untuk aktif yang merupakan faktor penting pemerolehan ilmu secara alamiah. Anak-anak termotivasi untuk aktif dan kreatif dalam rangka meningkatkan kompetensinya karena pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan, yaitu menemukan sendiri konsep bersama teman-teman mereka sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan psikologis mereka. Siswa akan melakukan proses learning by doing dan lebih aktif dalam menemukan pengalaman dan ketrampilan, bukan hanya sekedar penerima informasi dari guru sebagaimana yang selama ini terjadi. Para siswa akan termotivasi untuk belajar karena mereka juga tertuntut untuk bertanggung jawab terhadap suksesnya pembelajaran.

Bagi pihak-pihak terkait, misalnya lembaga sekolah, penelitian ini penting dilakukan karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di SMPN I Tulungagung. Penelitian ini juga mendorong bagi guru mata pelajaran lain untuk memperlakukan siswa dengan kegiatan serupa sehingga kualitas pembelajaran akan meningkat pula.

Bagi lembaga diknas dan kemenag, hasil penelitian ini juga dapat meningkatkan mutu sekolah yang berada di bawah naungannya sehingga sekolah yang bersangkutan dapat dijadikan contoh bagi sekolah lain di dalam memilih model pembelajaran inquiry learning pada materi tajwid. Dengan demikian, secara umum, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya guru dan siswa. Dengan meningkatnya kualitas pembelajaran berarti ikut membantu mensukseskan tujuan pembangunan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Dikatakan demikian karena adanya (1) intervensi yang dilakukan peneliti dalam kegiatan belajar *tajwid* untuk mengubah situasi pembelajaran, (2) konsep yang digunakan untuk memperbaiki pembelajaran bersifat situasional dan kontekstual, (3) terlibatnya peneliti dalam pembelajaran *tajwid*, (4) dilakukannya evaluasi sendiri (*self evaluation*) secara berkelanjutan.

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMPN I Tulungagung, di tempat penulis bertugas sebagai guru PAI yang beralamat di Jl. Basuki Rachmad No. 96 Tulungagung. Kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga siswa tidak tahu kalau diteliti. Kelas yang dipilih sebagai subyek penelitian adalah kelas 9 H yang pada tahun 2019/2020 memiliki 37 siswa, 16 laki-laki dan 21 perempuan.

Dalam penelitian tindakan ini guru bertindak sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian tindakan. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah meningkatkan hasil belajar di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart

(dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020, setiap siklus mencakup perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil refleksi siklus I dijadikan pijakan untuk melaksanakan siklus II artinya pelaksanaan tindakan pada siklus II didasarkan pada upaya meningkatkan hasil belajar tajwid QS. Al-Hujurot/49.13 melalui penggunaan model pembelajaran *inquiry learning* berbantuan media permainan bendera tajwid di SMP Negeri I Tulungagung secara lebih baik.

Pada langkah perencanaan tindakan dilakukan pengamatan dan observasi terhadap minat dan tanggapan siswa tentang pembelajaran tajwid, model pembelajaran *inquiry learning* dan media permainan melalui metode angket dan wawancara, kemudian siswa dibentuk menjadi 6 kelompok. Penguasaan konsep tajwid QS. Al-Hujurot/49.13 dan Hadits terkait sebagaimana tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Untuk mengetahui kemampuan awal guru melakukan pre test penguasaan tajwid.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model *inquiry learning*. Langkah pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut: secara kelompok siswa menerima masalah dari guru dalam bentuk LKPD, setelah itu siswa melakukan pengumpulan dan verifikasi data dilanjutkan dengan eksperimen dan pengumpulan data untuk mengidentifikasi dan menganalisisnya. Tahap berikutnya adalah merumuskan penjelasan dengan menuangkan jawabannya di LKPD masing-masing dan menerapkan dalam QS. al-Hujurat. Dan tahap berikutnya menganalisis proses *inquiry* dengan menuangkan dalam bendera-tajwid yang sudah dibagikan pada kelompok. Pada proses ini guru melakukan klarifikasi dan penjelasan hasil penelitian dan penemuan siswa. Dan selanjutnya bendera tajwid dimainkan antar kelompok. Guru memberikan pos tes untuk mengukur penguasaan siswa terhadap kompetensi sesuai indikator.

Guru melakukan pengamatan sistematis terhadap kegiatan yang dilakukan siswa. Kegiatan pengamatan dilaksanakan secara menyeluruh terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran dari tahapan-tahapan model pembelajaran *inquiry learning*. Observasi terhadap hasil belajar siswa terhadap kemampuan tajwid dilihat dari hasil penilaian terhadap LKPD kelompok dan penilaian harian. Sedangkan untuk penerapan tajwid dilihat dari kemampuan membaca QS. Al-Hujurot/49.13 dan Hadits terkait tentang kebenaran tajwid, mahroj dan kelancaran dalam melafalkan dengan memanfaatkan instrumen sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Instrumen Penerapan Tajwid dalam membaca Al-Qur'an dan Hadits**

No	NAMA	Tajwid	Mahroj	Kelancaran	Jumlah	Predikat
		Skor 1-4	Skor 1-3	Skor 1-3		
1						
2						
3						
	Jumlah					

Dengan tabel tersebut. Guru dapat menilai tajwid, mahraj, dan kelancaran. Selanjutnya guru dapat menjumlah total skor dan dari situ akan diketahui predikat setiap murid di kelas dengan memanfaatkan pedoman penskoran sebagaimana dalam tabel berikut.

**Tabel 2**  
**Pedoman Penskoran :**

No	Aktifitas Siswa	Skor	Keterangan
1	Tajwid	4	Tidak ada kesalahan tajwid
		3	Ada kesalahan 1-4
		2	Ada kesalahan 5-8
		1	Ada kesalahan lebih dari 8
2	Mahroj	4	mahroj tepat dan tidak ada kesalahan
		3	Ada kesalahan mahroj 1-4
		2	Ada kesalahan mahroj 5-8
		1	Ada kesalahan mahroj lebih dari 8
3	Kelancaran	4	Sangat Lancar
		3	Lancar
		2	Kurang lancar
		1	Tidak lancar

Predikat : Skor 11 – 12 : Sangat Baik (A)  
Skor 9 - 10 : Baik (B)  
Skor 7 - 8 : Cukup (C)  
Skor >7 : Kurang (D)

Hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes formatif baik berupa post tes, hasil pengerjaan LKPD maupun penilaian harian dan ketrampilan membaca ayat Al-Qur'an maupun Hadits, selanjutnya dianalisis dan disimpulkan. Selanjutnya hasil evaluasi direfleksi yang dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus ke 2 dan seterusnya.

Analisis data merupakan usaha (proses) untuk mengidentifikasi, melihat pola-pola dan melihat interpretasi. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan model pembelajaran *inquiry learning* berupa hasil tes di LKPD, post tes, penilaian harian dan penerapan tajwid dalam membaca teks ayat Al-Qur'an.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau prosentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: (1) Untuk menilai ulangan atau tes formatif. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif; (2) Untuk ketuntasan belajar. Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Ketuntasan belajar klasikal dilihat dari ketercapaian ketuntasan siswa dalam satu kelas yaitu 85%, sedangkan ketuntasan belajar individual adalah ketercapaian siswa dalam KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran PAI yaitu 75%; (3) Penerapan tajwid dalam membaca QS. Al-Hujurat/49.13 dan Hadits terkait. Penguasaan penerapan tajwid dianalisa dari hasil penilaian terhadap ketrampilan membaca QS. Al-Hujurat/49.13 dan Hadits terkait. Ketercapaian siswa KKM 75 (predikat C) dicapai 85% secara klasikal dalam melafalkan ayat dari aspek tajwid, mahroj dan kelancaran.



### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil yang didapat dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry learning* berbantuan media permainan bendera tajwid pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,57% dan ketuntasan belajar mencapai 54% atau ada 20 siswa dari 37 siswa tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai KKM  $\geq 75$  hanya sebesar 54% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa hal baru dalam pembelajaran dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran *inquiry learning*.

Penerapan model pembelajaran *inquiry learning* untuk membaca ayat Al-Qur'an dan Hadits yang meliputi tajwid, mahroj dan kelancaran membaca dengan hasil di siklus 1 predikat sangat baik 18,91%, baik 32,43%, cukup 24,32% dan kurang 24,32%.

Pada tahap ini dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran *inquiry learning*. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran namun perlu peningkatan persiapan sehingga seluruh tahapan tidak ada yang terlewat dengan waktu sesuai rencana.; (2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa aktifitas siswa selama proses belajar berlangsung baik terutama saat bermain bendera tajwid namun ini perlu ditingkatkan karena hasilnya belum mencapai KKM yang diharapkan. Ini disebabkan anak belum diberitahu kalau proses pembelajaran diamati dan dinilai.; (3) Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan. Hal ini perlu disampaikan kepada siswa bahwa setiap akhir pembelajaran ada tes formatif.

Pada siklus II hasil yang diperoleh dapat dijabarkan, bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 78,11 dan ketuntasan belajar mencapai 73% atau ada 29 siswa dari 37 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry learning*.

Penerapan model pembelajaran *inquiry learning* untuk membaca ayat Al-Qur'an dan Hadits yang meliputi tajwid, mahroj dan kelancaran membaca dengan hasil di siklus II mengalami peningkatan yaitu yang memperoleh predikat sangat baik 24,32%, baik 37,83%, cukup 18,91% dan kurang 18,91%.

Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran membaca ayat Al-Qur'an atau Hadits terkait berupa tajwid, mahroj dan kelancaran diperoleh hasil yang berpredikat sangat baik ada 9 anak, baik ada 14 anak dan cukup ada 7 anak, sedangkan yang berpredikat kurang ada 7 anak.

Dari data-data yang telah diperoleh pada siklus 2 dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran namun perlu peningkatan sehingga sesuai rencana; (2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran terutama bermain bendera sudah semakin baik, hal ini disebabkan karena permainan mereka diamati dan dinilai hasilnya; (3) Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan walaupun belum mencapai ketuntasan.

Sedangkan pada siklus III diperoleh hasil nilai rata-rata tes formatif sebesar 82,49% lebih tinggi dari nilai KKM siswa 75 dan secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 89,11% (termasuk kategori tuntas). Ada 33 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan masih ada 4 siswa yang belum tuntas, hal ini merupakan suatu kewajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada



siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *inquiry learning* berbantuan media permainan bendera tajwid sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran ini, siswa terlibat langsung untuk berfikir kritis, mencari dan menemukan jawaban, memecahkan masalah serta mencari solusinya sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Penerapan model pembelajaran *inquiry learning* untuk membaca ayat Al-Qur'an dan Hadits terkait yang meliputi tajwid, mahroj dan kelancaran membaca dengan hasil di siklus III mengalami peningkatan untuk predikat sangat baik 27,02%, baik 54,05%, cukup 8,10% dan kurang 10,81%. Pada tahap ini dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran *inquiry learning*. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.; (2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa hasil belajar siswa baik rata-rata nilai, pencapaian ketuntasan belajar dan penerapannya dalam membaca teks Al-Qur'an maupun Hadits mengalami peningkatan baik aspek tajwid, mahroj maupun kelancaran membaca.; (3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.

Pada siklus III guru telah menerapkan model pembelajaran *inquiry learning* dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar berjalan baik serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya dengan penerapan pembelajaran *inquiry learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *inquiry learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan bahwa penggunaan model pembelajaran ini siswa berproses dalam pembelajaran baik dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotorik. Siswa aktif melakukan pengamatan, menyelidiki dan penemuan, kemudian menganalisis dan memecahkan masalahnya. Untuk menyelidiki sejumlah informasi dalam rangka memecahkan masalah, siswa dilatih untuk mengembangkan fakta, membangun konsep dan menarik kesimpulan secara rinci, kritis dan analitis. Kesimpulan yang diperoleh dari proses pembelajaran ini dibangun dari berbagai aktifitas dalam tahapan model pembelajaran *inquiry learning* melalui berbagai pengembangan pertanyaan dan penemuan jawaban dari proses penyelidikan dan percobaan yang dilakukan. Proses yang dilakukan siswa ini tentu dapat mempermudah memahami konsep, mengingat dan menerapkannya dalam kehidupan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner sebagaimana dikutip oleh Syaiful Bahri dan Azwan zain, sistem pembelajaran itu bertujuan agar hasil belajar dengan cara ini lebih mudah dihafal dan diingat, mudah ditransfer untuk memecahkan masalah pengetahuan dan kecakapan anak didik dapat menumbuhkan motivasi intrinsik, karena anak didik merasa puas atas usahanya sendiri (Syaiful, 2006).

Penggunaan bendera permainan tajwid dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan. Dalam pembelajaran, siswa memerlukan media permainan. Hal ini karena permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk anak bukanlah tujuan, akan tetapi merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan pendidikan, yaitu pemerolehan kompetensi tajwid seoptimal mungkin. Permainan mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran agama Islam, seperti menghilangkan kebosanan, memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira, menimbulkan semangat kerjasama, membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi serta mendorong guru untuk selalu kreatif.



Proses Pembelajaran tajwid yang menggunakan teknik permainan akan menciptakan situasi alamiah dalam pemerolehan hasil belajar.

Dengan belajar dengan bermain dan bermain dengan belajar akan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Dengan bermain anak akan merasa senang, mereka tidak merasa terpaksa atau dipaksa. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Patmonodewo mengatakan bahwa bermain merupakan cara bagi anak untuk mengungkapkan pemikiran, perasaan dan cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya di samping juga menjalin hubungan sosial antar anak (Patmonodewo, 2000).

### KESIMPULAN

Model pembelajaran inquiry learning berbantuan media permainan bendera tajwid dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami hukum bacaan tajwid dan penerapan dalam membaca QS. Al-Hujurat/49.13 dan Hadits terkait. Dalam memahami hukum bacaan tajwid mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu untuk rata-rata nilai pada siklus I (72,57%), siklus II (78,11%) dan siklus III (82,49%), untuk ketuntasan belajar pada siklus I (54,05%), siklus II (78,37%) dan siklus III (89,11%), sedangkan pada penerapan dalam membaca Q.S. Al-Hujurat/49.13 dan Hadits terkait mengalami peningkatan dari siklus I sampai III yaitu pada siklus I yang predikat sangat baik 18,91%, baik 32,43%, cukup 24,32% dan kurang 24,32%, pada siklus II mengalami peningkatan yang memperoleh predikat sangat baik 24,32%, baik 37,83%, cukup 18,91% dan kurang 18,91% dan pada siklus III untuk predikat sangat baik 27,02%, baik 54,05%, cukup 8,10% dan kurang 10,81%

### SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengatasi masalah pembelajaran. Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran tajwid dan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Penulis juga berharap tulisan ini dapat menjadi sumber informasi dan dapat dikembangkan dalam penelitian lain khususnya dalam penelitian tindakan kelas (PTK).

### DAFTAR PUSTAKA

- Bruce, W. C. & Bruce, J. K. *Teaching with Inquiry*. Maryland : Alpha Publishing Company, Inc, 1992.
- Cleaf, D.W.V. *Action in Elementary Social Studies*. Singapore: Allyn and Bacon, 1991.
- Dahar, R. W. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga, 1989.
- DePorter, B. dkk. *Quantum Teaching*. Boston : Allyn dan Bacon, 1999.
- Gulo, W. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit Grasindo, 2002.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti. KBBI. 1996. Edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustak, 1994..
- Ibrahim, M. *Kemiskinan dalam perspektif al-Qur'an*. UIN-Maliki Press, 2007.
- Joyce, B, Weil, M. & C. *Model of Teaching*. 6<sup>th</sup> Edition. New Jersey: Prentice-Hall Inc, 2000.
- Lestari, P. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Tunarungu SMPLB Wahid Hasyim Kec. Bringin Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020* (Desertasi, IAIN SALATIGA)., 2019.
- Nur, Moh. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya, 2001.
- Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Saeruddin dan A. Shomad Robith. *Tuntunan Ilmu Tajwid Praktis*, Surabaya: Penerbit Indah, 2004.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Beorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2009.



- Siadari, Eben Ezer. *8 Etos Kerja Bisnis dan 8 Etos Keguruan*. Jakarta: Darma Mahardika, 2001.
- Sund & Troebridge. *Teaching Science by Inquiry in the Secondary School*. Columbus : Charles E. Merill Publishing Company, 1973.
- Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Suyanto, M. *Analisis & desain aplikasi multimedia untuk pemasaran*. Yogyakarta : Penerbit Andi., 2004.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Trowbridge & Bybee. *Becoming a Secondary School Science Teacher*. Ohio: Merill Publising, 1990.