

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SD, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Guru SD adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di jaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru SD dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkannya, namun masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kekurangan waktu untuk mengajarkan semua.

Menurut pengamatan penulis, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan model konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada, padahal penguasaan terhadap model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, dan sangat sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan yang mulai diberlakukan di sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan cerdas sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini hanya dapat tercapai apabila dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas mampu dikembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran PAI. Disamping itu kurikulum tingkat satuan pendidikan memberi kemudahan kepada guru dalam menyajikan pengalaman belajar, sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hidup yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal, yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar dengan melakukan (*learning to do*), belajar untuk hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*).

Dalam pelaksanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan di sekolah tidak semudah seperti yang diharapkan oleh pemerintah. Selalu saja ada permasalahan baru akibat pergantian kurikulum. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan dewasa ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan oleh guru untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya setelah anak didik kita lulus dari sekolah mereka pintar

secara teoritis, namun mereka miskin aplikasi.<sup>1</sup> Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, di mulai dari rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia.

Permasalahan dalam proses pembelajaran ini dialami oleh sekolah-sekolah. Salah satunya adalah tempat peneliti mengajar yaitu di SDN Lasung Kecamatan Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu. Permasalahan ini terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas III.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini dirasa masih kurang efektif. Dikatakan kurang efektif karena metode pembelajaran ceramah yang selama ini guru terapkan kurang tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena kurang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Tidak ada timbal balik dan interaksi antara guru dengan anak didik karena guru dalam metode ini berperan sebagai satu-satunya orang yang memberikan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Selain kurang efektif, metode ceramah yang selama ini diterapkan oleh guru merupakan metode yang cukup membosankan dan tidak menyenangkan.

Hal tersebut di atas berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN Lasung Kecamatan Kusan Hulu menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2006), hal. 1

yang berkualitas. Untuk mengetahui mengapa hasil belajar siswa kurang memuaskan pada mata pelajaran PAI, tentu guru perlu merefleksi diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan siswa dalam pelajaran PAI. Sebagai guru yang baik dan profesional, permasalahan ini tentu perlu ditanggulangi dengan segera.

Salah satu alternatif yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI yaitu dengan menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) yang mana dalam dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak-anak kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial.<sup>2</sup> Begitu juga dengan metode cerita dan menyanyi apabila kita isi dengan materi pembelajaran di dalamnya maka akan cepat mudah dicerna atau difahami oleh peserta didik.

Penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) ini diharapkan agar materi pelajaran PAI dapat mudah dipahami dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang menyatakan bahwa salah satu cara meningkatkan hasil belajar adalah dengan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

Oleh karena itu sangat penting dilakukan untuk mengadakan penelitian yang berhubungan dengan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM). Maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti dengan judul “ ***Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asmaul Husna Dengan Menggunakan***

---

<sup>2</sup> Dwi Sunar Prasetyono, *Membedah Psikologi Bermain Anak* (Jogjakarta: Think, 2007), hlm. 11.

*Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi ( BCM ) di Kelas III SDN Lasung  
Kecamatan Kusan Hulu Tahun Pelajaran 2012/2013.*

**B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang tersebut diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran PAI di kelas membosankan bagi siswa
2. Metode yang digunakan bersifat konvensional
3. Rendahnya kualitas pembelajaran PAI
4. Perlunya metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa

**C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Apakah metode bermain, cerita dan menyanyi yang diterapkan pada Materi Asmaul Husna dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas III SDN Lasung Kecamatan Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu?
2. Apakah metode bermain, cerita dan menyanyi yang diterapkan pada Materi Asmaul Husna dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN Lasung Kecamatan Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu?

**D. Cara Memecahkan Masalah**

Pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi. Diharapkan dengan menggunakan metode ini siswa akan lebih meningkat hasil prestasi belajarnya dan semakin mudah mencerna pesan yang disampaikan oleh guru melalui metode bermain, cerita dan menyanyi.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi ( BCM) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi asmaul husna dalam materi pelajaran PAI di kelas III SDN Lasung Kecamatan Kusan Hulu.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi pada Materi Asmaul Husna di kelas III SDN Lasung Kecamatan Kusan Hulu.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi pada Materi Asmaul Husna di kelas III SDN Lasung Kecamatan Kusan Hulu.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak

### **Teoritik**

1. Bagi Lembaga Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran pengetahuan, informasi dan sekaligus referensi yang berupa bacaan Ilmiah.
2. Bagi Pengembangan Khazanah Ilmu, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi Asmaul Husna pada materi pelajaran PAI dengan menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) yang telah dilaksanakan dan dapat dijadikan bagi peneliti selanjutnya

### **Praktisi**

1. Bagi Guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih dan menerapkan strategis, metode, atau media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Bagi Siswa, penelitian ini dapat membantu siswa yang bermasalah atau mengalami kesulitan belajar dan mampu mengembangkan daya nalar serta mampu berfikir yang lebih kreatif sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Sendiri, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah serta dapat dipergunakan sebagai persyaratan menjadi sarjana.

## **H. Sistematika Penulisan**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam isi desain ini, maka secara global dapat dilihat dalam sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

**BAB I** Pendahuluan yang didalamnya memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, cara memecahkan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan .

**BAB II** Kajian teori : berisi tinjauan pustaka mengenai hakikat hasil, belajar, karakteristik pendidikan agama Islam di SD, metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dan tinjauan mengenai aktivitas belajar.

**BAB III** Metode penelitian terdiri dari 8 bahasan: setting penelitian, Persiapan PTK, subyek penelitian, sumber data, teknik dan alat pengumpulan data, tehnik analisis data, pengecekan keabsahan data dan prosedur penelitian

**BAB IV** Laporan hasil penelitian, yang telah dilakukan oleh peneliti, meliputi tentang latar belakang obyek penelitian, penjelasan observasi awal, siklus I, dan siklus II.

**BAB V** Pembahasan hasil penelitian

**BAB VI** Simpulan dan saran



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari yang terjadi di sekolah, tetapi bisa dilakukan dimana saja. Belajar adalah suatu proses tertentu yang melibatkan seluruh proses mental dalam diri seseorang, meliputi kegiatan fisik dan juga psikis. Kegiatan belajar tersebut dapat dirasakan dan dihayati oleh orang yang sedang mengalami proses belajar. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Good dan Brophy dan M. Ngalim Purwanto yaitu bahwa “Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata, proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar”<sup>3</sup>

Banyak pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya beberapa pengertian yang dikutip oleh M. Ngalim Purwanto sebagai berikut:

1. Menurut Hilgard dan Bower: belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon bawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya).
2. Menurut Gagne: Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah mengalami situasi tadi.

---

<sup>3</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1990), h.33

3. Menurut Morgan: Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.<sup>4</sup>

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang dari hasil latihan dan pengalaman oleh suatu stimulus tertentu yang sifatnya relatif menetap berupa perubahan kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, cara berpikir ataupun dalam pengertian-pengertian. Belajar memerlukan waktu yang relatif cukup panjang dan tidak bisa ditentukan dengan pasti. Perubahan tingkah laku dari siswa yang belajar tersebut merupakan kegiatan terhadap kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

## **B. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Untuk memahami kegiatan yang disebut "belajar", perlu dilakukan analisis untuk menemukan persoalan-persoalan apa yang terlibat didalam kegiatan belajar itu. Belajar merupakan suatu proses. Sebagai suatu proses sudah barang harus ada yang diproses (masukan atau input), dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau *input*), jadi dalam hal ini kita dapat menganalisis kegiatan belajar itu dengan pendekatan analisis sistem. Dengan pendekatan sistem ini sekaligus kita dapat melihat adanya faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Selanjutnya uraian berikut akan menguraikan berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil, yakni:

---

<sup>4</sup> Ibid, h.30

## 1. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa)

Faktor eksternal terbagi menjadi dua macam yaitu factor lingkungan dan faktor intrumental.

### a. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkunganlah anak didik hidup an berinteraksi dalam mata rangkai kehidup yang disebut ekosistem. Saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari. Itulah hukum alam yang harus dihadapi sebagai makhluk hidup yang tergolong biotik.<sup>5</sup>

Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dri kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Oleh karena itu kedua lingkungan tersebut akan dibahas satu demi satu dalam uraian sebagai berikut: <sup>6</sup>

### 1. Lingkungan alami

Lingkungan hidup adalah lingkungan anak tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha didalamnya,. Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi anak didik yang hidup didalamnya. Udara yang tercemar merupakan polusi yang dapat mengganggu pernapasan. Udara yang terlalu dingin

---

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djahamarah. *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka cipta, 2002). hlm. 142

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm 143

menyebabkan anak didik kedinginan. Suhu terlalu panas menyebabkan anak didik kepanasan, dan tidak betah tinggal didalamnya. Oleh karena itu, keadaan suhu udara berpengaruh terhadap belajar anak didik di sekolah. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas. Berdasarkan demikian, orang cenderung berpendapat bahwa belajar di pagi hari akan lebih baik hasilnya daripada belajar pada sore hari.<sup>7</sup>

## 2. Lingkungan sosial budaya

Pendapat yang tidak dapat disangkal adalah mereka yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk *homo socius*. Semacam itu manusia cenderung untuk hidup bersama satu sama lain. Hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan akan melahirkan interaksi sosial. Saling memberi dan saling menerima merupakan kegiatan yang selalu ada dalam kehidupan sosial, misal berbicara, bersenda gurau, memberi nasihat, dan gotong royong merupakan interaksi sosial dalam tatanan kehidupan masyarakat.<sup>8</sup>

### b. Faktor instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melicinkan ke arah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan

---

<sup>7</sup> *Ibid* hlm.144

<sup>8</sup> *Ibid* hlm 145

jenisnya. Semua dapat digunakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran.

Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berhasil bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah.<sup>9</sup>

#### 1. Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya. Itulah sebabnya, untuk semua mata pelajaran, setiap guru memiliki kurikulum untuk mata pelajaran yang dipegang dan diajarkan kepada anak didik. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang rinci dan jelas sarannya. Sehingga dapat diketahui dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Jadi, kurikulum diakui dapat mempengaruhi hasil belajar anak didik di sekolah.

---

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm 146

## 2. Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial dan sarana prasarana.<sup>10</sup>

## 3. Sarana dan fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan ruang gedung sekolah yang didalamnya ada ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha dan halaman sekolah yang memadai. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.<sup>11</sup>

## 4. Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah. Persoalan guru memang menyangkut

---

<sup>10</sup> *Ibid.* hlm 147

<sup>11</sup> *Ibid.* hlm 149

dimensi yang luas, tidak hanya bersentuhan dengan masalah diluar dirinya seperti mampu berhubungan\ dengan baik dengan warga masyarakat diluar sekolah dan berhubungan dengan anak didiknya kapan dan dimanapun dia berada.<sup>12</sup>

Menurut M.I. Soelaeman untuk menjadi guru yang baik itu tidak dapat diandalkan kepada bakat ataupun hasrat ataupun lingkungan belaka, namun harus disertai kegiatan studi dan latihan serta praktek/pengalaman yang memadai agar muncul sikap guru yang diinginkan sehingga melahirkan kegairahan kerja yang menyenangkan.<sup>13</sup>

## 2. Faktor Internal (faktor dari diri siswa)

### a. faktor fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.<sup>14</sup>

Hal yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indera (mata, hidung, pengecap, telinga, dan tubuh), terutama mata sebagai alat untuk melihat dan sebagai alat untuk mendengar.

---

<sup>12</sup> *Ibid.* hlm 151

<sup>13</sup> *Ibid.* hlm 152

<sup>14</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *op. cit.* hlm.155

Sebagian besar yang dipelajari anak yang belajar berlangsung dengan membaca, melihat contoh, atau model, melakukan observasi, mengamati hasil-hasil eksperimen, mendengarkan keterangan guru, mendengarkan ceramah, mendengarkan keterangan orang lain dalam diskusi dan sebagainya. Karena pentingnya peranan penglihatan dan pendengaran inilah maka lingkungan pendidikan formal orang melakukan penelitian untuk menemukan bentuk cara penggunaan alat peraga yang dapat dilihat dan didengar. Jadi, kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihat, juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan dikelas.<sup>15</sup>

b. Faktor psikologis

1. Kecerdasan atau Inteligensi siswa

Kecerdasan pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Jadi, intelegensi atau kecerdasan sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi, memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungan kecerdasan manusia lebih menonjol daripada peran organ-organ

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm. 156



tubuh lainnya, lantaran otak merupakan ” menara pengontrol” hampir seluruh aktivitas manusia.<sup>16</sup>

Tingkat kecerdesan atau *intelegensi* (IQ) siswa tak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa, ini bermakna, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.<sup>17</sup>

Karena *intelegensi* diakui ikut menentukan keberhasilan belajar seseorang, maka orang tersebut seperti M. Dalyono secara tegas mengatakan bahwa seseorang yang memiliki *intelegensi* baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya, orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berfikir, sehingga prestasi belajarnya rendah. Akhirnya pembahasan ini bermuara pada suatu kesimpulan, bahwa kecerdesan merupakan salah satu factor dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar di sekolah.<sup>18</sup>

## 2. Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat

---

<sup>16</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999) hlm.133

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm 133

<sup>18</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *op. cit.* hlm 160

pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Suatu minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar, artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati.<sup>19</sup>

Secara sederhana minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Namun, minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang study tertentu.<sup>20</sup> Dalam konteks inilah diyakini bahwa minat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Tidak banyak yang diharapkan untuk menghasilkan prestasi belajar yang baik dari seorang anak yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu.<sup>21</sup>

### 3. Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan

---

<sup>19</sup> *Ibid*, hlm 157

<sup>20</sup> Muhibbin Syah, *op. cit.* hlm. 136

<sup>21</sup> Syaiful Bahri, *op. cit.* hlm. 157

demikian, setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.<sup>22</sup>

Disamping itu, bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah, bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu.<sup>23</sup>

#### 4. Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Penemuan-penemuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah.<sup>24</sup>

Menurut Mc. Donald mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> Muhibbin Syah, *op. cit.* hlm. 135

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *op. cit.* hlm. 162

<sup>24</sup> *Ibid*, hlm. 166

<sup>25</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007). hlm 158

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya.<sup>26</sup>

Dalam perkembangan selanjutnya motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:<sup>27</sup>

- 1) Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Misalnya, pujian dan hadiah, peraturan tata tertib dan sebagainya.

##### 5. Kemampuan kognitif

Dalam dunia pendidikan ada tiga tujuan pendidikan yang sangat dikenal dan diakui oleh para ahli pendidikan, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut anak didik untuk dikuasai. Karena

---

<sup>26</sup> Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006).

<sup>27</sup> Muhibbin Syah, *op. cit.* hlm. 137

penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.<sup>28</sup>

Ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif yaitu:<sup>29</sup> *Persespi* adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terusmenerus mengadakan hubungan dengan lingkungan. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, dan pencium. *Mengingat* adalah suatu aktifitas kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh dimasa lampau. Terdapat dua bentuk mengingat yang paling menarik perhatian, yaitu mengenal kembali (rekognisi) dan mengingat kembali (reproduksi). *Berpikir* adalah kelangsungan tanggapan-tanggapan yang disertai dengan sikap pasif dari subjek yang berpikir.

Menurut Garret, berpikir adalah tingkah laku yang sering implisit dan tersembunyi dan biasanya menggunakan simbol-simbol (gambaran-gambaran, gagasan-gagasan, dan konsep-konsep).

---

<sup>28</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Op. cit.* hlm. 168

<sup>29</sup> *Ibid*, hlm 168

### C. Hasil Belajar

Ada beberapa ahli yang telah menggolongkan kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara hierarkis, yaitu Bloom, Karthwohl dan Simpson (Bloom dkk), sebagaimana yang diuraikan oleh Dimiyati dan Mudjiono, yaitu sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:
  - 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan, berupa fakta, peristiwa, pengertian-pengertian, kaidah, teori, prinsip dan metode.
  - 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
  - 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
  - 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
  - 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja.
  - 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- b. Ranah Afektif, terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut:
  - 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan.
  - 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan, misalnya mematuhi aturan.
  - 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap, misalnya menerima suatu pendapat orang lain.
  - 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
  - 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
- c. Ranah Psikomotorik, terdiri dari perilaku-perilaku sebagai berikut:

- 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut.
- 2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan.
- 4) Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- 5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau ketrampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien, dan tepat.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku, misalnya ketrampilan bertanding.
- 7) Kreativitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.<sup>30</sup>

Dari uraian-uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan dalam diri seseorang, yang mencakup perubahan tingkah laku, kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun berhasil atau tidaknya proses belajar tersebut akan tergantung kepada bermacam-macam faktor. M. Ngalimin Purwanto membedakan faktor-faktor tersebut menjadi dua golongan, yaitu:

1. Faktor individual, yaitu faktor yang ada pada seseorang itu sendiri. Yang termasuk dalam faktor individual antara lain:
  - a) Kematangan/pertumbuhan fisik
  - b) Kecerdasan
  - c) Latihan
  - d) Motivasi
  - e) Faktor pribadi atau sifat pribadi
2. Faktor sosial, yaitu faktor yang ada di luar individu. Yang termasuk dalam faktor sosial antara lain:
  - a) Keadaan keluarga

---

<sup>30</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Hasil Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 26

- b) Guru dan cara mengajarnya
- c) Alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar
- d) Motivasi sosial<sup>31</sup>

Kualitas pembelajaran dan pembentukan kompetensi dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran atau pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya, atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang berhasil dan berkualitas harus menggunakan kurikulum yang sudah ditetapkan. Sebab, kurikulum sebagai rancangan pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat strategis, yang menentukan keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan, baik proses maupun hasil.<sup>32</sup>

Secara konseptual kualitas perlu diperlakukan sebagai dimensi indikator yang berfungsi sebagai indikasi atau penunjuk dalam kegiatan

---

<sup>31</sup> M. Ngalim Purwanto, Op. Cit, h.34

<sup>32</sup> Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 209.



pengembangan profesi, baik yang berkaitan dengan usaha penyelenggaraan lembaga pendidikan maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun kriteria atau indikator-indikator keberhasilan tersebut menurut Mulyasa dalam bukunya kurikulum yang sudah ditetapkan sebagai berikut:

a. Materi 75% Dapat Dipahami, Diterima, dan Diterapkan.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila materi dapat dipahami, diterima, dan bisa diterapkan oleh peserta didik. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa adalah hasil dari berbagai upaya dan daya tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Prestasi belajar siswa tidak akan pernah dihasilkan selama siswa tidak mau melakukan kegiatan atau kinerja belajarnya. Sebab, terdapat hubungan atau korelasi yang kuat antara kinerja dan prestasi.<sup>33</sup>

Prestasi belajar yang peneliti maksud lebih mengarah pada nilai yang diperoleh siswa, baik nilai dari tes formatif (daya serap siswa dalam Materi), tes subsumatif (daya serap siswa untuk meningkatkan prestasi belajar), maupun tes sumatif (semester, tahun). Adapun nilai yang diperoleh dari praktik ekonomi dapat dimasukkan ke dalam keberhasilan pembelajaran. Jadi, diharapkan dalam pembelajaran guru memperhatikan penerapan strategi pembelajaran dan perhatian lebih dalam memberikan materi kepada siswa. Sehingga dengan strategi dan perhatian lebih dari

---

<sup>33</sup> Abdurrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hlm. 87.

guru materi akan lebih mudah dipahami, diterima, dan diterapkan, serta mendapatkan hasil yang optimal.

b. Adanya Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk dapat menciptakan hubungan yang baik antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran, guru bisa memposisikan diri sebagai mitra belajar maupun guru belajar dengan peserta didik. Selain itu untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan peserta didik secara optimal.<sup>34</sup>

Pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam menyerap dan memahami materi yang disampaikan guru. Apabila materi yang disampaikan guru menarik dan disukai peserta didik, maka tidak menutup kemungkinan mudah diterima dan membekas pada diri peserta didik. Namun sebaliknya, jika pembelajaran tidak menyenangkan akan dapat menimbulkan kebosanan

---

<sup>34</sup> Mulyasa, *op. cit.*, hlm. 194.

dan peserta didik malas belajar maupun mengikuti pelajaran yang akhirnya akan berdampak pada guru dan peserta didik yang akhirnya proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

c. Adanya Partisipasi

Pada hakekatnya belajar merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu keterlibatan atau partisipasi yang tinggi dari peserta didik dalam pembelajaran. Keterlibatan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan menentukan keberhasilan pembelajaran. Untuk terjadinya keterlibatan itu peserta didik harus memahami dan memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar dan perlu diarahkan secara baik oleh sumber belajar.

Untuk mendorong partisipasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain memberikan pertanyaan dan menanggapi respon peserta didik secara positif, menggunakan pengalaman berstruktur, menggunakan beberapa instrumen, dan menggunakan metode yang bervariasi dan lebih banyak melibatkan peserta didik.

Pembelajaran partisipatif sering juga diartikan sebagai keterlibatan peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Indikator pembelajaran partisipatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Knowles antara lain: adanya keterlibatan emosional dan mental peserta didik, adanya kesediaan peserta didik untuk memberikan kontribusi

dalam mencapai tujuan, dalam kegiatan terdapat hal yang menguntungkan peserta didik.<sup>35</sup>

Dalam uraian di atas, telah dijelaskan pentingnya partisipasi peserta didik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan seorang guru harus bisa memberikan suasana kelas yang nyaman dan membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Selain itu, guru harus bias menyampaikan materi dengan jelas sehingga mudah diterima dan dimengerti oleh peserta didik. Partisipasi peserta didik dapat dilihat ketika dikelas bertanya mengenai materi yang sudah disampaikan, mengemukakan pendapat maupun aktif dalam mengikuti pelajaran.

d. Materi Sesuai dengan Realitas Kehidupan

Pembelajaran yang berkaitan dengan realitas kehidupan dapat diartikan sebagai pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.<sup>36</sup>

Pembelajaran kontekstual sangat diperlukan untuk membiasakan dan melatih siswa dalam bersosial, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik mengalami

---

<sup>35</sup> Mulyasa, *op. cit.*, hlm. 241-242.

<sup>36</sup> Syaiful Sagala, *op. cit.*, hlm. 87.

sendiri apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Selain itu, ingatan peserta didik akan lebih bertahan lebih lama dibandingkan apabila hanya dari keterangan dari guru maupun dari hasil membaca.

e. Menumbuhkan Minat Belajar

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang sangat besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar dalam bidang-bidang studi tertentu.<sup>37</sup>

Sedangkan menurut Hinztman, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme.

Dari uraian di atas, minat belajar dapat dikatakan sebagai keinginan peserta didik untuk merubah tingkah laku dengan pengalaman baru dari interaksi dengan lingkungannya. Peserta didik dalam proses belajar akan dihadapkan oleh sesuatu yang baru sehingga perlu adanya adaptasi. Dalam beradaptasi, guru juga diharapkan ikut berperan membantu peserta didik menghadapi hal-hal yang baru. Sehingga, sangat penting sekali dalam proses belajar mengajar guru memberikan perhatian untuk menimbulkan minat belajar terhadap peserta didik. Peserta didik

---

<sup>37</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) hlm. 136.

akan mempunyai minat belajar yang tinggi apabila pelajaran itu menarik dan belajar di sekolah menyenangkan. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas di kelas.

#### **D. Karakteristik Pendidikan Agama Islam di SD**

##### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam di SD**

Pengertian pendidikan agama Islam ini sama halnya dengan pendidikan secara luas, hanya saja landasan yang digunakan dalam Islam.

Di dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>38</sup>

Pendidikan agama Islam yaitu upaya dalam memberikan bimbingan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi (*way of life*) Pandangan dan sikap hidup seseorang. Dalam pengertian ini dapat berwujud:

- a. Segenap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membantu seseorang atau sekelompok peserta didik dalam menanamkan atau

---

<sup>38</sup> Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Darut Bahagia, \_\_\_\_\_), hlm. 2.

menumbuh kembangkan agama Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidup yang diwujudkan dalam sikap hidup dan dikembangkan dalam ketrampilan hidupnya sehari-hari

- b. Segenap fenomena/peristiwa perjumpaan antara dua orang atau lebih yang dampaknya ialah tertanamnya ajaran Islam dan nilai-nilainya pada salah satu atau beberapa pihak.<sup>39</sup>

Adapun pengertian pendidikan Islam menurut para ahli yaitu: Menurut Drs. Ahmad D. Marimba, Pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani, rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Kepribadian utama tersebut seringkali beliau mengatakan dengan istilah *kepribadian muslim*, yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Islam.<sup>40</sup>

Menurut Syah Muhammad A. Naquib Al-Atas, Pendidikan Islam ialah usaha yang dilakukan pendidik terhadap anak didik untuk pengenalan dan pengakuan tempat-tempat dari segala sesuatu di dalam tatanan penciptaan sehingga membimbing ke arah pengenalan dan pengakuan akan tempat Tuhan yang tepat di dalam tatanan wujud dan kepribadian.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 7-8

<sup>40</sup> Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: CV Pustaka Setia, 1998), hlm. 9

<sup>41</sup> *Ibid.*, hlm. 10

Sementara Zuhairini, Abdul Ghafir dan Slamet A. Yusuf dalam bukunya *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam* menyatakan pendidikan Agama berarti usaha-usaha sistematis dan praktis dalam membantu peserta didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam.

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil unsur yang merupakan karakteristik pendidikan agama Islam :

- c. Pendidikan agama Islam merupakan bimbingan, latihan, pengajaran secara sadar yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik.
- d. Proses pemberian bimbingan dilaksanakan secara sistematis, kontinue dan berjalan setahap demi setahap sesuai dengan perkembangan kematangan peserta didik.
- e. Tujuan pemberian agar kelak anak berpola hidup yang dijiwai oleh nilai-nilai Islam
- f. Dalam pelaksanaan pemberian bimbingan tidak terlepas dari pengawasan sebagai proses evaluasi.

Ki Hajar Dewantoro, tokoh pendidikan nasional merumuskan hakikat pendidikan sebagai usaha orang tua bagi anak-anak dengan maksud untuk menyokong kemajuan hidupnya, dalam arti memperbaiki timbulnya kekuatan rohani dan jasmani yang ada pada anak-anak. Pendidikan juga dimaksudkan untuk menuntun segala kekuatan yang ada agar masyarakat mencapai keselamatan dan bahagia setinggi-tingginya.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Darmaningtyas, *Pendidikan Pada dan Setelah Krisis* (Jogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), hlm. 10.



Muhaimin mengatakan bahwa di dalam GBPP PAI di sekolah umum menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dengan memperhatikan tuntutan menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Dari pengertian ini dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu sebagai berikut:

- a. Pendidikan agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan dan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- b. Peserta didik yang hendak dipersiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti orang yang dibimbing, diajari atau dilatih dalam meningkatkan keyakinan dan pemahaman, penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama Islam.
- c. Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan secara sadar terhadap peserta didik untuk membentuk kesalehan sosial. Dalam arti kualitas atau kesalehan pribadi itu diharapkan mampu memancar keluar dalam hubungan keseharian dengan manusia lainnya (bermasyarakat), baik yang seagama (sesama muslim), ataupun yang tidak seagama

(hubungan dengan non muslim), serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga dapat terwujud persatuan dan kesatuan nasional (*ukhuwah wathoniyah*) dan bahkan persatuan dan kesatuan antar manusia (*ukhuwah insaniyah*).<sup>43</sup>

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pakar pendidikan agama Islam berbeda pendapat mengenai rumusan pendidikan agama Islam. Ada yang menitik beratkan pada segi pembentukan akhlak anak, ada yang menuntut pendidikan teori dan praktek, sebagian lagi ada yang menghendaki terwujudnya kepribadian muslim. Namun demikian, dari perbedaan tersebut secara ringkas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: pendidikan agama Islam adalah bimbingan yang dilakukan oleh seorang dewasa kepada terdidik dalam masa pertumbuhan agar ia memiliki kepribadian seorang muslim.<sup>44</sup>

## 2. Dasar dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di SD

### a. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam di SD

Masalah dasar adalah masalah yang sangat fundamental dalam pelaksanaan pendidikan, sebab dari dasar itu akan membentuk corak dan misi pendidikan dan dari tujuan pendidikan akan menentukan kearah mana pendidikan itu akan diarahkan.

Dasar adalah landasan tempat berpijak atau tegaknya sesuatu agar sesuatu tersebut tegak kokoh berdiri. Layaknya sebuah bangunan

---

<sup>43</sup> Muhaimin, Sutiah dan Nur Ali, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 75-76.

<sup>44</sup> Nur Uhbiyati, *op. cit.*, hlm. 11.

kokohnya sangat tergantung pada pondasi yang menjadi dasarnya, pondasi itu akan menjadi sumber kekuatan dan keteguhan bangunan tersebut.

Dasar pendidikan agama Islam, yaitu fundamen yang menjadi landasan atau asas agar pendidikan agama Islam dapat berdiri tegak tidak mudah roboh karena tiupan angin kencang berupa ideology yang muncul baik dimasa sekarang atau dimasa datang. Dengan adanya dasar ini maka pendidikan agama Islam akan tegak berdiri tidak mudah diombang-ambingkan oleh pengaruh luar yang mau merobohkan ataupun mempengaruhi.

Dasar pendidikan Islam ada tiga, yaitu Al-Qur'an, As-Sunnah dan Perundang-undangan yang merupakan dasar operasional pelaksanaan pendidikan agama Islam di Indonesia.<sup>45</sup>

#### 1) Al-Qur'an

Al-Quran merupakan dasar ideal pendidikan agama Islam. Al-Quran adalah sumber kebenaran dalam Islam, kebenaran tidak dapat diragukan lagi. Ayat Al-Qur'an yang pertama kali turun adalah berkenaan masalah keimanan juga masalah pendidikan.

Allah berfirman dalam surat Al-Alaq:

---

<sup>45</sup> Nur Uhbiyati, *op. cit.*, hlm. 19.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ  
 وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ



Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan (1). Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah (3). Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (4). Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5).”(Al-Alaq:96,1-5).<sup>46</sup>

Dari ayat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Allah menciptakan manusia (dari segumpal darah), selanjutnya untuk memperkokoh keyakinan, dia harus memeliharanya dan agar tidak luntur hendaknya melaksanakan pendidikan dan pengajaran. Bahkan tidak hanya itu, Allah juga memberikan bahan (materi pendidikan) agar manusia hidup sempurna di dunia ini.

Firman Allah dalam Al-Qur’an surat Al-Baqarah:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٢٨﴾

<sup>46</sup> Al-Qur’an dan Terjemahannya (Bandung: CV Diponegoro, 2005), hlm. 479

*Artinya: "Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"."* (Al-Baqarah:2,31)<sup>47</sup>

Ayat ini menjelaskan bahwa untuk memenuhi segala sesuatu belum cukup kalau hanya memahami apa, bagaimana, serta manfaat benda itu tetapi harus memahami sampai ke hakikat dari benda itu.

Dengan penjelasan itu dapat disimpulkan bahwa Islam menegaskan supaya manusia itu menemukan jati dirinya sebagai insan yang bermartabat, maka tidak boleh tidak harus menyelenggarakan pendidikan pengajaran. Disamping itu masih banyak lagi ayat-ayat Al-Qur'an yang menyinggung pendidikan.<sup>48</sup>

## 2) As-Sunnah

Sebagaimana Al-Qur'an, As-Sunnah juga merupakan landasan ideal bagi pendidikan agama Islam, As-Sunnah merupakan sumber kedua setelah Al-Qur'an, As-Sunnah berisi petunjuk (pedoman) untuk kemaslahatan hidup manusia dalam segala aspeknya, untuk membina umat manusia menjadi manusia seutuhnya. Beliau juga mendidik dengan menggunakan rumah Al-

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, hlm. 6.

<sup>48</sup> Nur Uhbiyati dan Abu Ahmad, *op.cit.*, hlm.19-21

Arqom Ibn Abi Arqom, dengan memanfaatkan tawanan perang dan juga dengan mengirim para sahabat ke daerah-daerah yang baru masuk Islam. Semua itu adalah dalam rangka pembentukan manusia muslim dan masyarakat Islam. Oleh karena itu, As-Sunnah merupakan landasan kedua bagi cara pembinaan pribadi manusia muslim.<sup>49</sup>

Dalam pendidikan Islam, As-Sunnah mempunyai dua fungsi, yaitu menjelaskan sistem pendidikan Islam yang terdapat dalam Al-Qur'an serta menjelaskan hal-hal yang tidak terdapat di dalamnya dan menyimpulkan pendekatan pendidikan dari kehidupan Rasulullah SAW bernama sahabat, perlakuannya terhadap anak-anak dan kependidikan keimanan yang pernah dilakukan.<sup>50</sup>

### 3) Dasar Yuridis

Dasar-dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari peraturan perundang-undangan. Secara langsung dan tidak langsung dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah. Dasar yuridis formal ada 3 macam, yaitu sebagai berikut :

- a. Dasar ideal adalah dari falsafah negara, pancasila di mana sila pertama pancasila yaitu ketuhanan Yang Maha Esa. Ini

---

<sup>49</sup> Zakiyah Drazat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara Depag, 1996), hlm. 20-21.

<sup>50</sup> Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 35.

mengandung pengertian bahwa seluruh bangsa Indonesia harus percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, atau tegasnya harus beragama.

- b. Dasar struktural/konstitusional, yaitu UUD'45 dalam bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi :
  - a) Negara berdasarkan atas ketuhanan Yang Maha Esa;
  - b) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.

#### 4) Dasar Operasional

Dasar oprasional yaitu terdapat dalam Tap MPR No. IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan dalam Tap MPR No. IV/MPR/1978. Ketetapan MPR No. II/MPR/1993 tentang GBHN yang pada pokoknya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimaksudkan dalam sekolah-sekolah formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan dikuatkan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS

#### b. Tujuan Pendidikan Agama Islam di SD

Tujuan yaitu sasaran akan dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang yang memerlukan suatu kegiatan. Karena itu, tujuan pendidikan agama Islam yaitu sasaran yang akan dicapai oleh

seseorang atau sekelompok orang dalam melaksanakan pendidikan agama Islam.<sup>51</sup>

Tujuan pendidikan agama Islam dirumuskan dari nilai-nilai filosofi yang kerangka dasarnya termuat dalam filsafat pendidikan agama Islam. Seperti halnya dasar pendidikannya, tujuan pendidikan agama Islam juga identik dengan tujuan Islam itu sendiri.

Pendidikan agama Islam disekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan agama Islam juga mempunyai tujuan pada setiap tahap atau tingkatan yang dilaluinya, adapun pendidikan agama Islam di SD bertujuan untuk, antara lain sebagai berikut:

- 1) Murid bergairah beribadah
- 2) Murid mampu membaca Al-Qur'an
- 3) Penanaman rasa agama kepada murid
- 4) Menanamkan rasa agama kepada agama
- 5) Menanamkan rasa cinta kepada Allah dan Rasulnya
- 6) Memperkenalkan ajaran Islam secara global

---

<sup>51</sup> Hamdani Ihsan dan A. Fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2001), hlm. 68.



- 7) Membiasakan anak-anak berakhlak mulia
- 8) Membiasakan contoh teladan yang baik

### 3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam di SD

Ruang lingkup materi PAI (kurikulum 1994) pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok yaitu Al-Qur'an-Hadist, keimanan, syariah, ibadah, muammalah, akhlak dan tarikh (sejarah Islam) yang menekankan pada perkembangan politik. Pada kurikulum tahun 1999 dipadatkan menjadi lima unsur pokok, yaitu: Al-Qur'an, keimanan, akhlak, fiqh dan bimbingan ibadah, serta tarikh/sejarah yang lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.<sup>52</sup> Dan pada tahun 2004 ruang lingkup materi PAI meliputi, Al-Qur'an, akhlak, fiqh dan tarikh dan kebudayaan Islam.

Sedangkan mata pelajaran pendidikan agama Islam itu secara keseluruhan dalam lingkup Al-Qur'an dan Hadist, keimanan, akhlak, fiqh atau ibadah dan sejarah sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara lain yaitu :

- a. Hubungan manusia dengan Allah SWT
- b. Hubungan manusia dengan manusia
- c. Hubungan manusia dengan (selain manusia) dan lingkungannya.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Muhaimin, Sutiah dan Nur Ali, *op.cit.*, hlm. 79.

<sup>53</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi 2004* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), hlm. 131.

Adapun ruang lingkup materi pendidikan agama Islam yang ada di Sekolah Dasar (SD) antara lain yaitu:

- a. Al-Qur'an
  - b. Akidah
  - c. Akhlaq
  - d. Fiqih
  - e. SKI
4. Kurikulum Pendidikan Agama Islam di SD

Kurikulum berasal dari bahasa Yunani yang semula digunakan dalam bidang olahraga, yaitu *currere* yang berarti jarak tempuh lari, yakni jarak yang harus ditempuh dalam kegiatan berlari mulai dari start sampai finish. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam bidang pendidikan.

Dalam bahasa Arab diartikan dengan *manhaj*, yakni jalan yang terang atau jalan yang terang yang dilalui oleh manusia pada bidang kehidupannya. Dalam konteks pendidikan, kurikulum berarti jalan terang yang dilalui oleh pendidik atau guru dengan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai. Al-Khauly menjelaskan *manhaj* sebagai seperangkat rencana dan media untuk mengantarkan lembaga pendidikan dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diinginkan.<sup>54</sup>

Pengertian kurikulum yang ditemukan para ahli rupanya sangat bervariasi, pengertian kurikulum dapat ditinjau dari dua sisi yang berbeda,

---

<sup>54</sup> Muhaimin, op. cit., hlm 1.

yakni menurut pandangan lama dan pandangan baru. Pandangan lama atau yang sering disebut pandangan tradisional, merumuskan bahwa kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh murid untuk memperoleh ijazah. Sedangkan menurut pandangan modern menyebutkan bahwa kurikulum merupakan pengalaman siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah di bawah bimbingan sekolah. Kurikulum tidak terbatas pada mata pelajaran, tetapi meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa dan bisa menentukan arah atau mengantisipasi sesuatu yang akan terjadi. Dengan kata lain kurikulum haruslah menunjukkan kepada apa yang sebenarnya harus dipelajari oleh siswa.

Kurikulum setiap mata pelajaran pada setiap satuan pendidikan dituangkan dalam kompetensi yang harus dikuasai siswa sesuai dengan beban belajar yang tercantum dalam struktur kurikulum. Kompetensi tersebut terdiri atas standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan.<sup>55</sup> Kurikulum di SD disajikan sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Bandung: PT Rosda Karya, 2007), hlm.50.

**Tabel 2.1 Struktur Kurikulum SD**

Komponen	Kelas dan Alokasi waktu			
	I	II	III	IV, V, dan VI
A. Mata Pelajaran	TEMATIK			
1. Pendidikan Agama				3
2. Pendidikan Kewargaan				2
3. Bahasa Indonesia				5
4. Matematika				5
5. Ilmu Pengetahuan Alam				4
6. Ilmu Pengetahuan Sosial				3
7. Seni Budaya dan Keterampilan				4
8. Pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan				4
B. Muatan Lokal				
C. Pengembangan Diri				2*)
Jumlah	26	27	28	32

\*) Ekuivalen 2 Jam Pelajaran

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) dikembangkan dari Standar Kompetensi Lulusan, adapun Standar Kompetensi Lulusan mata pelajaran PAI di SD,26 yaitu:

a. Al-Qur'an

Menerapkan tata cara membaca Al-Qur'an menurut tajwid, mulai dari cara membaca "Al" Syamsiyah dan "Al" Qomariyah sampai kepada menerapkan hukum bacaan mad dan waqaf.

b. Akidah dan Akhlaq

- 1) Meningkatkan pengenalan dan keyakinan terhadap aspek-aspek rukun iman mulai dari iman kepada Allah sampai pada iman kepada hari Qadha dan Qadar serta Asmaul Husna.
- 2) Menjelaskan dan membiasakan perilaku terpuji seperti qanaah dan tasamuh dan menjauhkan diri dari perilaku tercela seperti ananiah, hasad, ghadab, dan namimah.

c. Fiqih

Menjelaskan tata cara mandi wajib, dan sholat-sholat munfarid dan jamaah baik sholat wajib maupun sholat sunnah.

d. SKI

Memahami dan meneladani sejarah nabi muhammad dan para sahabat serta menceritakan sejarah masuk dan berkembangnya Islam di nusantara.

5. Materi Ajar

a. Asmaul Husna

Allah SWT memiliki 99 Asmaul Husna, pada pelajaran ini kita mengenal lima Asmaul Husna yaitu Al-Awwalu, Al-Akhiru, As-Sami', Al-Bashir, dan Al-Qodiru.

1. Al-Awwalu

Al-Awwalu artinya Allah Maha Awal, Allah yang paling awal tanpa batas. Allah yang menciptakan alam semesta ini. Allah adalah pencipta semua makhluk. Dan pencipta itu pasti lebih awal atau lebih dahulu dari yang diciptakan.

## 2. Al-Akhiru

Al-Akhiru artinya Allah Maha Akhir. Allah adalah penguasa semua makhluk di alam semesta ini. Oleh sebab itu keberadaan Allah SWT harus ada selamanya, tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

## 3. As-Samiu

As-Sami'u artinya Allah maha mendengar. Pendengaran Allah tidak terbatas pendengaran manusia terbatas. Allah mampu mendengar suara yang halus yang tidak mungkin dapat didengar oleh makhluknya.

## 4. Al-Bashiru

Al-Bashiru artinya Allah Maha Melihat. Allah SWT adalah pencipta dan penguasa bagi makhlukNya. Allah pasti melihat makhlukNya. Tidak ada sesuatupun yang lepas dari penglihatan Allah SWT. Penglihatan Allah SWT tidak terbatas. Allah mampu melihat sesuatu yang tidak mungkin dilihat oleh makhlukNya.

## 5. Al-Qodiru

Al-Qodiru artinya Allah Maha Berkuasa. Allah berkuasa dan dapat menciptakan dari tidak ada menjadi ada, dari ada menjadi tidak ada. Dari tidak mungkin menjadi mungkin sesuai dengan apa yang dikehendakiNya. Kekuasaan Allah tidak terbaas. Kekuasaan Allah manusia terbatas.

b. Menyanyi Asmaul Husna

- Guru memberikan teks asmaul husna, lalu meminta siswa mendengarkan dan meniru lagu “ Asmaul Husna” yang dinyanyikan oleh Raihan.
- Mintalah siswa untuk menghafal Asmaul Husna secara bertahap (sedikit demi sedikit).
- Mintalah siswa untuk menghafal Asmaul Husna beserta artinya secara bertahap (sedikit demi sedikit) dengan tepuk 5 Asmaul Husna.
- Mintalah siswa untuk mendemonstrasikan hafalannya.

Teks Asmaul Husna

Ar Rahman	Ar Rohim	Al Malik	Al Quddus	As salam	Al Mu'minin	Al Muhaimin	Al Aziz	Al Jabbar
Al Mutakabbir	Al Kholiqu	Al Bari'u	Al Mushowwiru	Al Goffar	Al Qohhar	Al Wahhab	Ar Rozzaq	Al Fattah
Al Alim	Al Qobhidu	Al Basithu	Al Khofidhu	Ar Rofi'u	Al Muizzu	Al Mudzillu	As Sami'u	Al Bashir
Al Hakamu	Al Adzlu	Al Latif	Al Khobir	Al Halim	Al Adzim	Al Ghofur	As Syakur	Al Ali
Al Kabir	Al Khafidz	Al Muqit	Al Hasib	Al Jazilu	Al Karim	Ar Roqib	Al Muhib	Al Wasi'
Al Hakim	Al Wadzudz	Al Mazid	Al Baisu	As Syahidu	Al Haqqu	Al Wakilu	Al Qowiyyu	Al Matinu
Al Waliyyu	Al Hamid	Al Muhsiy	Al Mubdi'u	Al Muhyi	Al Mumitu	Al Hayyu	Al Qoyyumu	Al Wajidu
Al Majidu	Al Wahidu	Al Ahadu	Al Fardzu	As Shomadu	Al Qodiru	Al Muqtadiru	Al Muqoddimu	Al Muahkhiru
Al Awwalu	Al Akhiru	Ad Dhohiru	Al Bathinu	Al Waliyyu	Al Mutaalili	Al Barru	At Tawwabu	Al Mun'imu
Al Muntaqimu	Al Afuwwu	Ar Roufu	Al Maliku Mulki	Dzuljalali	Al Ikrom	Al Muqsithu	Al Jami'u	Al Ghoniyyu
Al Mughniyu	Al Mani'u	Ad Dhorru	An Nafi'u	An Nurru	Al Hadi	Al Badi'u	Al Baqiyu	Al Warisu
Ar Rosyidu	As Shoburu							

c. Cerita

- Dalam bercerita guru sebaiknya memperhatikan intonasi sehingga siswa memiliki ketertarikan terhadap isi cerita.
- Setelah selesai bercerita, guru dapat meminta siswanya untuk menceritakan kembali (retelling) tentang kisah tersebut, lalu menanyakan hikmah yang dapat diambil dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang 5 Asmal Husna

*Teks Cerita*

Allah Maha Melihat

Suatu hari, seorang guru meminta tiga muridnya untuk menyembelih tiga ekor ayam di tempat yang tidak terlihat oleh siapa pun. Ketiganya segera membawa ayamnya masing-masing dan berlari ke tempat yang mereka perkirakan tidak ada yang melihat.

Murid pertama pergi ke puncak gunung. Di sana ia melihat tidak melihat satu orang pun. Lalu dengan cepat, ia menyembelih ayam tersebut. Setelah selesai, ia segera kembali menghadap gurunya.

Murid kedua pergi ke gua. Setelah merasa tidak ada seorang pun melihatnya, ia segera menyembelih ayam yang dibawanya dan segera menghadap gurunya.

Sementara murid ketiga tampak bingung. Ia berlarian kesana kemari mencari tempat yang dimaksudkan oleh gurunya . lama dia



mencari-cari, namun tidak kunjung menemukan tersebut. Ia segera kembali kepada gurunya.

Setelah ketiganya sampai, guru mereka meminta laporan hasil tugas yang diberikan. Murid pertama segera melaporkan bahwa dia telah berhasil menyembelih ayam tersebut dan dia yakin tidak ada yang melihatnya. Begitu juga dengan murid yang kedua, dia melaporkan bahwa berhasil menyembelih ayamnya di gua dan tidak ada seorang pun yang melihatnya saat itu. Sementara itu, murid yang ketiga tidak dapat memberikan laporannya. Sang guru bertanya padanya, “Muridku, apa kamu sudah melaksanakan tugasmu?”

“ Si murid menjawab, “ maaf, tuan guru, saya tidak dapat melaksanakan tugas yang tuan guru perintahkan.”

Sang guru bertanya lagi, “ kamu bisa memberikan alasannya”

“ Saya tidak bisa menyembelih ayam di tempat yang tidak dilihat siapapun karena ditempat mana pun di bumi ini selalu diawasi dan terlihat oleh Allah, saya minta maaf tuan, tuan.”

Mendengar jawaban muridnya, sang gurupun tersenyum dan berkata kepadanya, “ Kamu benar muridku, tidak ada tempat di dunia ini yang tidak dalam pengawasan Allah, Allah maha meihat. Sekarang, aku tahu kamu sudah memahami bahwa Allah maha melihat apapun yang dilakukan makhluknya di dunia ini. Oleh karena itu, jika ada orang yang mengatakan bahwa tidak ada yang melihat perbuatannya, misalnya ketika ia sedang mencuri, sungguh dia telah berbohong.”

Mendengar penjelasan gurunya, para murid pun menjadi paham tentang Asmaul Husna tentang Allah maha melihat.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP)**

Sekolah	: SDN Lasung
Mata pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas / semester	: 3 / II
Standart Kompetensi	: Mengenal Asmaul Husna
Kompetensi dasar	: Menyebutkan lima dari Asmaul Husna
Indikator	: – Mampu menyebutkan lima dari Asmaul Husnah – Mampu menghafal lima dari Asmaul Husnah
Alokasi waktu	: 2 X 30 menit

#### **I. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa mampu menyebutkan lima dari Asmaul Husnah
- b. Siswa mampu menghafal lima dari Asmaul Husnah

#### **II. Materi Pembelajaran**

Allah SWT memiliki 99 Asmaul Husna, pada pelajaran ini kita mengenal lima Asmaul Husna yaitu Al-Awwalu, Al-Akhiru, As-Sami', Al-Bashir, dan Al-Qodiru.

1. Al-Awwalu

Al-Awwalu artinya Allah Maha Awal, Allah yang paling awal tanpa batas. Allah yang menciptakan alam semesta ini. Allah adalah pencipta semua makhluk. Dan pencipta itu pasti lebih awal atau lebih dahulu dari yang diciptakan.

2. Al-Akhiru

Al-Akhiru artinya Allah Maha Akhir. Allah adalah penguasa semua makhluk di alam semesta ini. Oleh sebab itu keberadaan Allah SWT harus ada selama-lamanya, tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

3. As-Samiu

As-Sami'u artinya Allah maha mendengar. Pendengaran Allah tidak terbatas pendengaran manusia terbatas. Allah mampu mendengar suara yang halus yang tidak mungkin dapat didengar oleh makhluknya.

4. Al-Bashiru

Al-Bashiru artinya Allah Maha Melihat. Allah SWT adalah pencipta dan penguasa bagi makhlukNya. Allah pasti melihat makhlukNya. Tidak ada sesuatupun yang lepas dari penglihatan Allah SWT. Penglihatan Allah SWT tidak terbatas. Allah mampu melihat sesuatu yang tidak mungkin dilihat oleh makhlukNya.

5. Al-Qodiru

Al-Qodiru artinya Allah Maha Berkuasa. Allah berkuasa dan dapat menciptakan dari tidak ada menjadi ada, dari ada menjadi tidak ada. Dari tidak mungkin menjadi mungkin sesuai dengan apa yang dikehendakiNya. Kekuasaan Allah tidak terbaas. Kekuasaan Allah manusia terbatas.

### III. Metode Pembelajaran

- Bermain
- Cerita
- Menyanyi
- Pemberian tugas
- Tanya jawab

### IV. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

#### a. Pertemuan pertama

No	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran	Waktu	Metode
1	<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>a. Mengucapkan salam dilanjutkan dengan bacaan do'a dan pembacaan surat-surat pendek.</p> <p>b. Guru mengadakan apersepsi dengan cara menggabungkan pengetahuan siswa dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan.</p> <p>c. Guru menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran saat itu, yaitu mengkaji bersama</p>	10 menit	Pemodelan

	<p>topik pembahasan tentang lima Asmaul Husna.</p> <p>d. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar</p>		
2	<p><b>Kegiatan inti</b></p> <p>a. Guru membagi kelas menjadi 8 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa</p> <p>b. Guru memberikan teks Asmaul Husna pada masing-masing kelompok, lalu meminta siswa mendengarkan dan meniru lagu “ Asmaul Husna” yang dinyanyikan oleh Raihan</p> <p>c. Guru meminta siswa untuk menghafal Asmaul Husna secara bertahap (sedikit demi sedikit)</p> <p>d. Mintalah siswa untuk mendemonstrasikan hafalannya.</p> <p>e. Guru menanyakan pada siswanya, “ apakah sebuah nama itu penting? Apakah dia mengetahui arti dari namanya?</p> <p>f. Setelah anak menjawab, arahkan pemahaman anak pada materi Asmaul Husna bahwa Allah juga memiliki nama-nama yang berjumlah 99.</p> <p>g. Sekarang kita akan membahas lima dari Asmaul Husna yaitu: Al Awwalu, Al Akhiru, As Samiu, Al Bashiru, Al Qodiru.</p>	<p>5 Menit</p> <p>15 Menit</p> <p>5 Menit</p>	<p>Menyanyi</p> <p>Cerita</p>

	<p>h. Sambil menjelaskan guru menyelipkan cerita yang berhubungan dengan materi.</p> <p>i. Setelah selesai bercerita, guru meminta salah satu siswanya untuk menceritakan kembali (<i>retelling</i>) tentang kisah tersebut, lalu menanyakan hikmah yang dapat diambil dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>j. Guru memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dari lima Asmaul Husna.</p> <p>k. Guru membagikan pada tiap kelompok kertas putih bulat yang berisi lima Asmaul Husna dan menyuruh untuk mewarna sesuai dengan arti yang telah ditentukan.</p> <p>l. Masing-masing kelompok maju kedepan untuk menempelkan hasilnya di depan.</p> <p>m. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian.</p>	<p>15 Menit</p> <p>10 Menit</p> <p>5 Menit</p> <p>10 Menit</p> <p>5 Menit</p>	<p>Bermain</p>
3	<p><b>Penutup/Refleksi</b></p> <p>a. Guru bersama-sama dengan siswa mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil belajar hari ini tentang beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dari sebuah rencana kegiatan</p>	<p>10</p>	<p>Pemberian tugas</p>

	<p>pembelajaran kaitannya dengan kehidupan sehari-hari</p> <p>b. Guru memberikan tugas pada siswa supaya menghafalkan lima Asmaul Husna</p> <p>c. Guru bersama-sama siswa membaca satu surat pendek untuk menutup pelajaran.</p>	Menit	
--	--	-------	--

### b. Pertemuan Kedua

No	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran	Waktu	Metode
1	<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>a. Mengucapkan salam dilanjutkan dengan bacaan do'a dan pembacaan surat-surat pendek.</p> <p>b. Guru mengadakan apersepsi dengan cara menggabungkan pengetahuan siswa dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan.</p> <p>c. Guru menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran saat itu, yaitu mengkaji bersama topik pembahasan tentang lima Asmaul Husna beserta artinya.</p> <p>d. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.</p>	10 menit	Pemodelan
2	<b>Kegiatan inti</b>		

	<p>a. Guru membagi kelas menjadi 8 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa.</p> <p>b. Guru memberi teks tepuk lima Asmaul Husna pada masing-masing kelompok.</p> <p>c. Guru meminta untuk tepuk lima Asmaul Husna untuk mengingat kembali pelajaran yang kemarin dan menghafal artinya.</p> <p>d. Guru bertanya pada siswa tentang lima Asmaul Husna dan artinya .</p> <p>e. Guru menyediakan puzzel yang berisi lima Asmaul Husna beserta artinya secara acak.</p> <p>f. Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk menata puzzel lima Asmaul Husna sesuai dengan artinya.</p> <p>g. Setela bermain, arahkan pemahaman anak pada materi Asmaul Husna bahwa Allah juga memiliki nama-nama yang berjumlah 99.</p> <p>h. Sekarang kita akan membahas lima dari Asmaul Husna yaitu: Al Awwalu, Al Akhiru, As Samiu, Al Bashiru, Al Qodiru beserta artinya.</p> <p>i. Sambil menjelaskan guru menyelipkan cerita yang berhubungan dengan materi .</p>	<p>10 Menit</p> <p>20 Menit</p> <p>10 Menit</p> <p>15 Menit</p>	<p>Menyanyi</p> <p>Bermain</p>
--	---	---	--------------------------------



	<p>j. Setelah selesai bercerita, guru meminta salah satu siswanya untuk menceritakan kembali (<i>retelling</i>) tentang kisah tersebut, lalu menanyakan hikmah yang dapat diambil dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>k. Guru memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dari lima Asmaul Husna</p> <p>l. Guru memberi soal tes formatif untuk mengetahui taraf keberhasilannya.</p> <p>m. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian.</p>	<p>5 Menit</p> <p>10 Menit</p>	<p>Cerita</p>
3	<p><b>Penutup/Refleksi</b></p> <p>a. Guru memberikan soal tes formatif</p> <p>b. Guru bersama-sama dengan siswa mengadakan <i>refleksi</i> terhadap proses dan hasil belajar hari ini tentang beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dari sebuah rencana kegiatan pembelajaran kaitannya dengan kehidupan sehari-hari</p> <p>c. Guru memberi tugas mengerjakan LKS</p> <p>d. Guru bersama-sama siswa membaca satu surat pendek untuk menutup pelajaran.</p>	<p>10 Menit</p>	<p>Pemberian Tugas</p>

## V. Sumber Belajar

- Pendidikan Agama Islam untuk SD kelas 3
- LKS PAI untuk SD kelas 3 semester Dua
- Al-Qur'an
- Buku Multiple Intelligences For Islamic Teaching

## VI. Penilaian

- Keseriusan, partisipasi dan antusias siswa dalam mengikuti KBM
- Keberanian siswa dalam bertanya, dan menjawab
- Kemampuan menjawab soal

## E. Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM)

### 1. Metode Bermain

#### a. Pengertian Metode Bermain

Metode bermain adalah memainkan suatu peran, alat atau benda sesuai dengan tema yang bertujuan untuk memperdalam materi dengan mudah untuk mencapai tujuan belajarnya. Dengan metode ini anak akan memiliki daya ingat yang lebih.<sup>56</sup>

Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak

---

<sup>56</sup> Ariany Syurfah, *Multiple Intelligences For Islamic Teaching* (Bandung: Syaamil, 2007), hal. xi

mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.<sup>57</sup>

Adapun bermain di sekolah dapat dibedakan menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bimbingan yang diarahkan. Dalam bermain bebas dapat diartikan suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara bermain sesuatu.<sup>58</sup>

Dari keempat ciri diatas dapat disimpulkan pengertian aktivitas bermain berbeda dengan aktivitas lainnya seperti mandi, makan atau tidur. Namun dalam bermain sebenarnya anak sedang belajar, dalam melakukan aktivitas bermain hendaknya harus mengandung unsure pelajaran. Ini dilakukan agar anak dapat meningkatkan kemampuan keterampilan, kecerdasan, emosi, dan sosial secara emosional.

#### b. Tahapan Perkembangan Bermain

---

<sup>57</sup> Paul Henry Mussen, *Perkembangan dan Kepribadian Anak* (Jakarta: Erlangga, 1988), hal. 135

<sup>58</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hal. 150

Menurut beberapa pakar psikologi membedakan atau mengategorikan kegiatan bermain tanpa secara gambling mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya. Untuk itu seorang guru harus memperhatikan beberapa tahap perkembangan dalam menerapkan metode bermain, sebagaimana yang diungkapkan oleh Jean Piaget dan Hurlock bahwa perkembangan bermain sebagai berikut :

1) Jean Piaget (1962)

Sejalan dengan berjalannya kognitif anak, Jean Piaget mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut:<sup>59</sup>

a) *Sensory Motor Play* ( $\pm \frac{3}{4}$  bulan-1/2 bulan)

Bermain dimulai periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Berkaitan dengan kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya, dan Piaget menamakannya *Reproductive assimilation*. Meskipun demikian kegiatan tersebut merupakan cikal bakal dan kegiatan bermain ditahap perkembangan selanjutnya.

---

<sup>59</sup> Maykes S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 24-27.

b) *Symbolic atau Make Believe Play* ( $\pm$  2-7 tahun)

*Symbolic atau Make Believe Play* merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara 2-7 tahun yang ditandai bermain khayal dan pura-pura. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainannya.

c) *Social Play Games with Rules* ( $\pm$  8-11 tahun)

Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rulers*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

d) *Games with Rules & Sports* (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya lebih ketat dan diberlakukan secara kaku.

Bila kita kaji tahapan perkembangan bermain yang ditemukan oleh piaget, maka akan terlihat bahwa bermain yang tadinya dilakukan sekedar demi kesenangan maka lambat laun mengalami pergeseran bukan hanya senang saja yang menjadi

tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

2) Hurlock (1981)

Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:<sup>60</sup>

a) Tahap Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya, lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas, saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang dapat diraihnya.

b) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit dan sebagainya. Biasanya hal ini terjadi pada usia pra sekolah.

c) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke Sekolah Dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain.

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, hlm. 27-28

d) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali saat anak mendekati pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun dan berkhayal.

Oleh karena itu seorang guru dalam menerapkan metode bermain harus disesuaikan dengan usianya sehingga materi pelajaran akan mudah diterima jika sesuai dengan permainannya.

c. Manfaat Bermain

Banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek yang diperlukan untuk persiapan masa depan, dalam bukunya Farida Nur'aini ada 11 manfaat bermain diantaranya adalah:<sup>61</sup>

1) Membantu Perkembangan Tubuh

Bermain secara aktif akan menguatkan otot-otot tubuh si kecil. Anak-anak memiliki energi yang luar biasa. Mereka tidak mengenal kata lelah. Yang ada hanyalah bermain menyenangkan. Mereka akan selalu bermain dan bermain.

Gerakan bermain ini akan menyalurkan kelebihan energi yang mereka miliki untuk hal-hal positif sehingga perilaku agresif atau yang bersifat merusak dapat diminimalkan. Motorik haluspun akan terasah melalui bermain.

---

<sup>61</sup> Farida Nur'aini, *Edu Games for Childs Panduan Permainan Alami yang Mencerdaskan Anak*, (Surakarta: Afra Publishing, 2008), hlm. 22-34.

## 2) Perkembangan Emosional

Melalui bermain anak akan meningkatkan kepekaan emosinya, dengan mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.<sup>62</sup>

Kebanyakan anak akan bersikap lebih dewasa dan bertanggung jawab ketika sadar bahwa orangtuanya tidak berada disisinya. Anak belajar mengendalikan diri dan bersikap lebih bijaksana terhadap teman-temannya. Dalam berbagai permainan, ia akan menjadi pribadi individual tanpa campur tangan orangtuanya. Ia akan menjadi dirinya sendiri dan tidak memerlukan bantuan orangtuanya. Dengan kesadaran ini, anak akan bersikap sabar, mengikuti aturan main dan kritis.

## 3) Perkembangan Sosial

Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.<sup>63</sup>

Permainan yang dilakukan anak akan membuatnya mengenal dunia luar dirinya. Berbagai sifat dan karakter teman

---

<sup>62</sup> Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT Asd Mahasatya, 2004), hal. 33

<sup>63</sup> *Ibid.*, hlm. 33



bermainnya akan menjadi bahan bermakna bagi pengolahan sikapnya. Tentu peserta didik akan bersikap berbeda bila menghadapi anak yang penurut dan anak yang egois. Peserta didik akan menyesuaikan diri dengan teman bermainnya sehingga peserta didik akan mempunyai wawasan dalam sikap sosialnya.

#### 4) Daya Kreativitas

Kegiatan bermain dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu dengan melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.<sup>64</sup>

#### 5) Mengembangkan Daya Khayal

Dengan berkhayal, penghayatan bermain anak akan menjadi lebih bermakna. Karena dengan berkhayal peserta didik akan merasakan melakukan dengan sesungguhnya.

#### 6) Menambah Wawasan

Bermain akan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan, sekaligus menambah wawasan. Banyak pengetahuan yang tidak dapat di sekolah maupun di rumah, akan diperoleh anak dalam interaksinya dengan teman-teman sepermainannya.

#### 7) Perkembangan Kognitif

---

<sup>64</sup> *Ibid.*, hlm. 32

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.<sup>65</sup>

#### 8) Perkembangan Moral

Saat bermain, anak diajarkan mengenal mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang boleh dilakukan, dan mana yang tidak boleh. Dalam bermain, ada standar moral yang harus dipatuhi, seperti tidak boleh curang dan mau mengakui kekalahan.

#### 9) Membentuk Kepribadian

Dengan bermain, anak mengalami berbagai macam tindakan. Ia akan merasakan bagaimana rasanya dipuji, diejek, dimarahi, dipilih teman, dan berbagai tindakan lain. Inilah pengalaman emosi yang berharga bagi anak yang akan membentuk kepribadiannya. Bisa jadi, anak akan berubah karakternya jika bergaul dengan teman-temannya. Anak yang semula penakut akan berubah menjadi pemberani setelah didorong oleh teman-temannya. anak yang semula pemalu akan menjadi pemberani ketika bermain dengan teman-temannya. memang semuanya tidak berjalan dengan ideal. Kadang peserta didik juga terkontaminasi dengan perbuatan negatif, tidak selamanya pengetahuan anak tentang nilai negatif merugikan karena justru dari situ dia

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, hlm. 32

mengenal nilai perbandingannya. Tinggal seorang guru yang membekali peserta didik sehingga apapun pengaruh negatif yang masuk dalam diri anak hanya akan menambah pengetahuannya, tidak menempel pada kepribadiannya.

#### 10) Penambahan Bahasa

Melalui kegiatan bermain anak juga dapat dilatih kemampuan bahasanya dengan cara: mengerjakan berbagai macam bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia dan sebagainya.<sup>66</sup>

Melalui jenis permainan, peserta didik akan mulai mengenal cara berkomunikasi, bagaimana mengemukakan keinginan, dan belajar berkompromi dengan teman bermainnya.

#### 11) Mengembangkan kemampuan diri

Bermain juga akan membuat peserta didik mengenal kemampuan dirinya. Apakah anak mampu mengimbangi permainan lawan atau tidak. Jika mampu, berarti anak memiliki peluang untuk memenangkan permintaan. Jika tidak, ia akan belajar dan berlatih.

Dari uraian di atas manfaat bermain sangat banyak bagi perkembangan peserta didik yang mana dunai anak adalah dunia bermain bagi anak-anak. Kegiatan bermain ini anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan secara

---

<sup>66</sup> *Ibid.*, hlm. 33

fisik dapat dilihat pada saat peserta didik melaksanakan kegiatan bermain. Kegiatan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungan. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika peserta didik merasa senang, marah, menang, dan kalah. Dan perkembangan sosial dapat dilihat dari hubungannya dengan peserta didik yang lainnya seperti menolong, kerjasama dan memperhatikan kepentingan teman lainnya.

d. Tujuan Bermain

Dalam melakukan aktivitas bermain hendaknya harus mengandung unsur pelajaran. Ini dilakukan agar anak dapat meningkatkan kemampuan keterampilan, kecerdasan, emosi, dan sosial secara optimal.<sup>67</sup>

e. Berbagai Macam Bentuk Kegiatan Bermain

Pemmainan dapat dibedakan menjadi dua kegiatan bermain yaitu, kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak, dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

1) Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak

Gordon & Browne (1985) mengadakan penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk yaitu:<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain* (Jogjakarta: DIVA Press, 2008), hlm. 12.

<sup>68</sup> Moeslihatoen, *op. cit.*, hlm. 37-45

- a) Bermain secara *soliter*, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
  - b) Bermain secara *pararel*, yaitu anak bermain secara sendiri-sendiri secara berdampingan, sehingga apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung orang lain.
  - c) Bermain *asosiatif*, yaitu dimana beberapa anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan).<sup>69</sup>
  - d) Bermain secara *kooperatif*, yaitu anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan. Permainan ini terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain.
- 2) Kegiatan bermain berdasarkan kegemaran anak
- b) Bermain bebas dan spontan, ciri dari kegiatan bermain ini dilakukan di mana saja, dengan cara apa saja dan berdasarkan apa yang ingin dilakukan.<sup>70</sup> Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri. Anak akan terus bermain sampai ia tidak berminat lagi.
  - c) Bermain pura-pura, Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kegiatan

---

<sup>69</sup> Mansur, *op.cit.*, hlm. 37

<sup>70</sup> Maykes S. Tedjasaputra, *op. cit.*, hlm. 55

sehari-hari. Bermain pura-pura ini menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

- d) Bermain dengan cara membangun atau menyusun, bermain dengan cara ini akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya. Dan kemampuan masing-masing anak dalam kegiatan ini sangat bervariasi. Kegiatan menggambar dapat dikelompokkan dalam bermain dan membangun atau menyusun.
- e) Bertanding atau berolah raga, seorang anak bermain dengan dengan anak lain untuk menguji kemampuannya dengan kemampuan anak lain.

Dari berbagai bentuk permainan di atas guru dapat memilih permainan yang cocok dengan materi yang akan diajarkan pada peserta didik sehingga tujuan bermain dan materi akan tercapai.

## **2. Metode Cerita**

### **a. Pengertian Metode Cerita**

Metode cerita adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi peserta didik dengan membawakan cerita kepada peserta didik dengan cerita. Cerita yang dibawakan guru harus menarik, dan

mengundang perhatian peserta didik dan tidak lepas dari tujuan pendidikan.

Bila isi cerita itu dikaitkan dengan dunia kehidupan peserta didik, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita.<sup>71</sup>

Cerita juga mengandung ide-ide pemikiran, pesan, imajinasi, dan bahasa tertentu. Setiap unsur ini akan membekas dalam membentuk pribadi seorang anak. Dari sini kita dapat mengetahui akan pentingnya unsur cerita dalam kurikulum, yaitu bagaimana cerita tersebut disajikan pada anak-anak dengan memilih cerita-cerita yang baik untuk mereka. Berdasarkan hal ini, maka eksistensi sebuah cerita di sekolah-sekolah dasar merupakan bagian dari masalah pendidikan yang tidak boleh diabaikan.<sup>72</sup>

Metode cerita mengandung arti suatu cara dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menuturkan secara kronologis tentang bagaimana terjadinya sesuatu hal yang baik yang sebenarnya terjadi ataupun hanya rekaan saja. Oleh karena itu, Islam sebagai agama yang berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadist menepis image adanya kisah bohong, karena Islam selalu bersumber dari dua sumber

---

<sup>71</sup> Moeslichatoen R, *op.cit.*, hlm. 157

<sup>72</sup> Abdul 'Aziz 'Abdul Majid, *Mendidik Anak Lewat Cerita di Lengkapi 30 Kisah* (Jakarta: Mustaqim, 2003), hal.16-17

yang dapat dipercaya, sehingga cerita yang disodorkan terjamin keesahehan dan keabsahannya.

Dalam mengaplikasikan metode ini pada proses belajar mengajar (PBM) metode cerita salah satu metode pendidikan yang masyhur dan terbaik, sebab kisah itu mampu menyentuh jiwa jika didasari oleh ketulusan hati yang mendalam. Dalam Al-Qur'an disebutkan:

لَحْنُ نَقْصٍ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ  
وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الْغَافِلِينَ ﴿١٢٣﴾

Artinya : “Kami menceritakan kepadamu kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al Quran Ini kepadamu, dan sesungguhnya kamu sebelum (Kami mewahyukan) nya adalah termasuk orang-orang yang belum mengetahui.” (Yusuf: 12,3)<sup>73</sup>

Kandungan ayat ini mencerminkan bahwa cerita yang ada dalam Al-Qur'an merupakan cerita-cerita pilihan yang mengandung nilai padeagogis. Metode cerita dalam pendidikan Islam menggunakan paradigma Al-Qur'an dan Hadist Nabi SAW., sehingga dikenal istilah “kisah Qur'ani dan kisah Nabawi.” Kedua sumber tersebut memiliki subtansi cerita yang valid tanpa diragukan lagi kebenarannya.<sup>74</sup>

<sup>73</sup> Al-Qur'an dan Terjemahannya, *Op. Cit.*, hal. 188

<sup>74</sup> M. Syamsul Ulum, Triyo Supriyono, *Tarbiyah Qur'aniyah* (Malang: UIN-Malang Press, 2006), hal.124-125



Dalam metode cerita, setiap pendidik hendaknya memperhatikan benar alur cerita yang disampaikan, menyelaraskan tema materi dengan cerita atau tema cerita dengan materi, anak didik harus lebih konsentrasi terhadap cerita yang disampaikan guru, sehingga menimbulkan sugesti untuk mengikuti alur cerita itu sampai selesai.

b. Karakteristik Anak

Bagaimana karakteristik anak menurut usia mereka agar guru bisa bersikap dan berkomunikasi dengan tepat dihadapan mereka:<sup>75</sup>

1) Usia 2-3 Tahun

Pada masa ini perkembangan otak anak kita memasuki masa (*gold age*) usia emas. Anak mengalami perkembangan otak yang luar biasa cepat. Rasa ingin tahunya sangat besar, sehingga terkadang perbuatannya membahayakan dirinya sendiri, pada masa ini juga anak mengalami perkembangan bahasa yang pesat apabila lingkungannya mendukung.

Untuk berkomunikasi dengan anak pada usia ini juga harus memperhatikan cara komunikasi yang efektif karena setiap usia anak memerlukan bahasa yang berbeda, sesuai dengan psikologisnya. Menurut seorang psikologi dari Expret Consulting, Linawati Musopoh, P.Si, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan supaya bisa menangkap pembicaraan dengan baik antara lain:

---

<sup>75</sup> Farida Nur'aini, Ma.. *Dongengin Aku Yuk !* (Surakarta: Indiva Media Kreasi, 2007), hal. 19-

- a) Singkat dan Sederhana
  - b) Konkret
  - c) Suara Lembut
  - d) Jelas
- 2) Usia 4-5 Tahun

Masa ini adalah masa dimana anak-anak senang bereksplorasi, menjelajahi lingkungan. Dia sudah merasa memerlukan teman dalam bermain, tidak lagi menonton dari kejauhan. Disisi lain dia mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar. Keingintahuannya dia ungkapkan lewat pertanyaan-pertanyaan. Dia akan bertanya tentang kondisi lingkungannya, mekanismenya dan perilaku agar ia dapat diterima lingkungannya.

- 3) Usia 6-7 Tahun

Inilah masa usia Sekolah Dasar. Masa dimana seorang anak akan mendapatkan pengalaman yang seru, menantang, sekaligus membuat dia cemas. Pada usia ini anak akan lebih rasional dan lebih mudah dididik. Pada masa ini, pada diri anak belum memiliki sikap seperti yang diinginkan oleh lingkungannya (orang tua). Ia masih bersikap egosentris mementingkan diri sendiri. Guru merasa senang bila anak menurut karena ancaman. Tapi lebih baik bila guru membuat kalimat tanpa syarat kepada mereka.

#### 4) Usia 8-9 Tahun

Pada masa ini adalah mulai adanya minat belajar secara lebih serius, lebih realistis, dan mulai berminat pada hal-hal tertentu. Sedangkan minat pada pelajaran sangat dipengaruhi performance gurunya. Apabila dia menyukai gurunya, maka ia akan menyukai pelajarannya.

Jika seorang guru menerapkan cerita sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas, maka tujuan cerita tersebut akan terwujud.

#### c. Manfaat Cerita

Kegiatan bercerita dalam pengajaran anak mempunyai beberapa manfaat penting bagi pencapaian tujuan pendidikan. Bagi peserta didik mendengarkan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang mengasikkan. Guru yang trampil bertutur dan kreatif dalam bercerita dapat menggetarkan perasaan anak. Guru dapat memanfaatkan kegiatan bercerita untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah.

Kegiatan bercerita bisa memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan. Melalui mendengarkan anak memperoleh bermacam-macam informasi tentang pengetahuan, nilai, dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan bercerita itu memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, serta dapat menggetarkan perasaan, membangkitkan semangat, dan menimbulkan keasyikan tersendiri. Maka kegiatan bercerita memungkinkan mengembangkan dimensi anak.<sup>76</sup>

Dalam bukunya Farida Nur'aini menjelaskan ada 4 macam manfaat bercerita :

*Pertama*, kegiatan mendongeng menjadikan hubungan peserta didik dan guru semakin dekat. Baik secara psikologis maupun secara fisik. Anak akan merasa diperhatikan, merasakan kenyamanan, dan merasa dicintai.

*Kedua*, cerita sebagai sarana yang efektif untuk memberikan nilai-nilai kepada peserta didik tanpa mereka merasa menasehati secara langsung. Dongeng yang terkesan akan tersimpan di memori peserta didik sampai dia dewasa kelak, sehingga suatu hari dia akan menceritakannya kepada orang lain.

*Ketiga*, kegiatan mendongeng mencerdaskan anak didik baik secara EQ (Emotional Quotient) atau SQ (Spiritual Quotient), EQ anak akan bekerja dengan baik bila anak menemukan ilmu-ilmu baru (dari isi cerita) kemudian dia akan mengaitkannya dengan pengalamannya sendiri. Inilah inti dari pembelajaran EQ. Selain EQ, bercerita juga akan mencerdaskan SQ. Karena, bila kita bercerita maka unsur akidah tidak boleh ditinggalkan. Hal inilah yang menjadikan kita tidak perlu

---

<sup>76</sup> Moeslihatoen, *op.cit.*, hal. 168-169.

memberikan nasihat terlalu banyak kepada anak. Mereka bisa mengenal Rabb-nya lebih dekat, melalui cerita.

*Keempat*, dengan mendongeng guru juga akan merasakan kepuasan secara batin karena telah memberikan kewajibannya sebagai guru untuk memberikan masa depan yang cerah untuk peserta didiknya.<sup>77</sup>

#### d. Tujuan Cerita

Sesuai dengan manfaat penggunaan metode bercerita bagi anak didik yang telah dikemukakan, kegiatan bercerita merupakan salah satu cara yang ditempuh guru untuk memberi pengalaman belajar agar anak memperoleh penguasaan isi cerita yang disampaikan lebih baik.

Melalui bercerita peserta didik menyerap pesan-pesan yang dituturkan melalui kegiatan bercerita. Penuturan cerita yang sarat informasi atau nilai-nilai itu dihayati anak dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan bercerita anak dibimbing mengembangkan kemampuan untuk mendengar cerita guru yang bertujuan untuk memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral, dan keagamaan. Pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik itu meliputi segala sesuatu yang ada disekitar anak yang non-manusia. Dalam kaitan lingkungan fisik melalui bercerita anak memperoleh informasi tentang binatang,

---

<sup>77</sup> Farida Nur'aini, *op. cit.*, hlm. 10-16

peristiwa yang terjadi dalam lingkungan anak, bermacam makanan, pakaian, perumahan, tanaman yang terdapat di halaman rumah, sekolah, kejadian di rumah dan di jalan. Sedang informasi tentang lingkungan sosial: orang yang ada dalam keluarga, di sekolah, dan dimasyarakat.

Bermacam nilai sosial, moral dan agama dapat ditanamkan dalam bercerita. Nilai-nilai sosial yang dapat ditanamkan kepada anak yakni bagaimana seharusnya sikap seseorang dalam hidup bersama dengan orang lain. Dalam hidup bersama dengan orang lain harus ditanamkan sikap saling menghormati, saling menghargai hak orang lain, saling membutuhkan, menyadari tanggung jawab bersama, saling menolong dan sebagainya.

Dalam hidup bersama dengan orang lain harus ditanamkan sopan santun dalam bertemu dengan orang lain, dalam meninggalkan orang lain, dalam makan bersama, dalam berpakaian, dalam berbicara, dalam bergaul dengan orang lain, dan seterusnya.

Nilai-nilai moral yang dapat ditanamkan kepada peserta didik yakni bagaimana seharusnya sikap moral seseorang yang di wujudkan dalam kehidupan sehari-hari kita. Bangsa Indonesia menjunjung tinggi moral pancasila, maka jabaran nilai moral pancasila itulah yang harus kita kaitkan dengan tujuan dengan tema bercerita bagi anak Sekolah Dasar.<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> Moeslihatoen, *op.cit.*, hal. 170-172

Nilai-nilai agama yang dapat ditanamkan pada anak Sekolah Dasar yakni dimana sebuah cerita tersebut akan menjadi sangat bernilai apabila guru mampu mengaitkan materi pendidikan agama Islam di dalamnya, sehingga siswa tidak hanya mendengar materi cerita tetapi mereka juga akan lebih banyak mengenal tentang pelajaran pendidikan agama Islam yang dikemas dalam metode cerita.

### **3. Metode Menyanyi**

#### **a. Pengetian Metode Menyanyi**

Metode menyanyi adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi peserta didik dengan menyanyikan lagu yang sesuai dengan materi pelajaran. Bernyanyi atau mendengarkan suara musik adalah kebutuhan alami individu.

Melalui menyanyi dan musik, kemampuan mengekspresikan segala pikiran dan isi hatinya. Menyanyi merupakan bagian dari ungkapan emosi. Bernyanyi dapat dilakukan dengan berbagai bentuk seperti:

- 1) Bernyanyi pasif artinya anak hanya mendengarkan suara nyanyian atau musik dan menikmati tanpa terlibat langsung dalam kegiatan menyanyi.
- 2) Bernyanyi aktif artinya melakukan langsung kegiatan menyanyi, baik dilakukan sendiri atau mengikuti atau bersama-sama.<sup>79</sup>

---

<sup>79</sup> Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: PGTKI Press, 2002), hlm. 91-92.

Poerdaminto menjelaskan bahwa menyanyi adalah bunyi atau suara berlagu dengan perkataan atau tidak.<sup>80</sup>

Bernyanyi dan senandung merupakan salah satu ungkapan perasaan. Pada dasarnya anak senang menyanyi, bergerak, dan berdendang. Menyanyikan lagu, puisi, sajak sangat mudah dan sangat dikenal anak-anak, anak-anak sering mengulanginya karena kata-katanya pendek, jelas berirama dan berbaris. Melalui lagu pesan atau misi disampaikan dengan suasana gembira serta dapat memudahkan anak untuk belajar.

Dapat disimpulkan bahwa seorang guru agama harus benar-benar kreatif dalam menyampaikan materi pendidikan agama Islam, dimana pelajaran pendidikan agama Islam bukan termasuk pelajaran yang diprioritaskan pada sekolah umum. Agar anak Sekolah Dasar menjadi senang pada pelajaran pendidikan agama Islam, maka materi pelajaran dikemas menjadi sebuah lagu.

Biasanya anak kecil lebih mudah mengingat sebuah lagu, dengan menyertakan materi pada sebuah lagu ini sangat bermanfaat bagi peserta didik. Mereka mengingat materi yang berkaitan dengan lagu tertentu.

#### b. Tahap Perkembangan

Tahap perkembangan anak dalam mengasah kecerdasan musiknya diantaranya adalah:<sup>81</sup>

---

<sup>80</sup> Poerdaminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (\_\_\_\_\_: Balai Pustaka, 1982), hlm. 680.



### 1) Usia 1-2 Tahun

Pada usia ini biasanya anak:

- a) Sudah mampu mengucapkan beberapa kata tunggal dengan benar.
- b) Sudah mampu menirukan suara-suara sederhana.
- c) Sudah semakin jelas mengungkapkan tinggi rendahnya nada.
- d) Sudah menyanyikan lagu anak-anak yang sederhana dengan irama yang benar.
- e) Sudah mampu memahami kalimat-kalimat sederhana
- f) Dapat membedakan ekspresi dan nada suara saat sedang marah atau senang.
- g) Dapat menari atau bergerak mengikuti irama jika diperdengarkan musik yang riang karena pada usia ini anak sangat peka dengan kekuatan musik.
- h) Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan menirukan kegiatan yang dilakukan orang dewasa dan sekelilingnya.

### 2) Usia 2-3 Tahun

Pada rentang usia ini, pada umumnya anak-anak :

- a) Sudah mampu berkomunikasi secara verbal
- b) Sudah mampu menyanyikan lagu-lagu yang populer dan sajak anak-anak.

---

<sup>81</sup> Neni Utami Adiningsih, *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Musikal* (Bandung: CV Multi Trust Creative Service, 2008), hlm. 31-78

- c) Sudah mampu menirukan jinggle dan berbicara dengan lebih ritmis
- d) Biasanya anak mulai belajar membuat lagu dengan penuh imajinasi

### 3) Usia 3-4 Tahun

Pada usia ini pada umumnya anak;

- a) Sudah dapat bernyanyi dengan irama yang benar dan artikulasi yang jelas.
- b) Sudah mampu menciptakan irama dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya.
- c) Sudah tampak menikmati saat mendengarkan musik.
- d) Sudah mulai bisa memahami lagu-lagu yang imajinatif.

### 4) Usia 4-6 Tahun ke atas

Pada usia ini biasanya:

- a) Mampu mengapresiasi musik yang di dengarnya, tidak hanya sekedar mampu menikmati saat mendengarkan.
- b) Sudah bisa mengikuti dan memahami petunjuk dengan baik sehingga anak dapat terlibat dalam permainan musik yang formal seperti meminta mereka bertepuk tangan mengikuti ketukan lagu.

Materi pelajaran yang diberikan melalui metode menyanyi sangat cocok diterapkan pada peserta didik dengan menyesuaikan

tahap perkembangannya, guru tinggal menyesuaikan materi dengan lagunya.

c. Manfaat Menyanyi

Menyanyi dalam kegiatan pengajaran anak mempunyai beberapa manfaat terutama bagi pencapaian tujuan pendidikan. Adapun bernyanyi bagi anak, antara lain:<sup>82</sup>

- 1) Memberikan suasana tenang, sehingga suasana hati yang negatif dapat beralih dan berkembang menjadi positif melalui nyanyian atau alunan musik.
- 2) Mengasah emosi melalui nyanyian seseorang terbawa emosinya, bahkan bisa terbawa isi lagu.
- 3) Membantu menguatkan daya ingat melalui nyanyian yang menarik, anak akan lebih mudah mengingat atau menghafal sesuatu.
- 4) Mengasah kemampuan apresiasi, imajinasi dan kreasi
- 5) Sebagai alat dan media pembelajaran.

Jika materi pelajaran di berikan dengan metode menyanyi yang sesuai dengan materi pelajaran, siswa akan senang dengan pelajaran tersebut. Sehingga seorang siswa tidak menyadari di dalam nyanyian tersebut mengandung materi pelajaran.

d. Tujuan Menyanyi

Sebuah penelitian di Amerika Serikat menyimpulkan bahwa musik atau nyanyian dapat meningkatkan kecerdasan anak. Bahkan

---

<sup>82</sup> Hibana S. Rahman, *op. cit.*, hlm. 92-93

juga dapat menaikkan kapasitas dan kualitas nalar otak. Hal ini karena bermusik akan memacu perkembangan potensi gerak, pendengaran, dan ekspresi anak.<sup>83</sup>

## **F. Aktivitas Belajar**

### **1. Pengertian Aktivitas Belajar**

Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran di desain untuk membelajarkan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Artinya, system pembelajaran menempatkan siswa sebagai subyek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa.<sup>84</sup>

Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan siswa yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dengan cepat, tepat dan bisa bekerjasama dengan siswa lain serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.<sup>85</sup>

---

<sup>83</sup> Neni Utami Adiningsih, *op. cit.*, hlm. vi.

<sup>84</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2006), hal.135

<sup>85</sup> Yasa, *op.cit*

Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu mengerjakan tugas dengan cepat dan tepat, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari dua segi yaitu segi proses dan segi hasil.<sup>86</sup>

Hal paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan keadaan kelas menjadi segar dan kondusif. Dimana setiap siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan ketrampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar.<sup>87</sup>

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi bila aktivitas itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, membaca, mencatat, memandang, mengingat, berfikir, latihan atau praktek, dan sebagainya. Situasi akan menentukan apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Bahkan situasi

---

<sup>86</sup> Ibid

<sup>87</sup> Ibid

itulah yang akan mempengaruhi dan akan menentukan aktivitas belajar apa yang akan dilakukan kemudian.<sup>88</sup>

Aktivitas pembelajaran itu terdiri dari aktivitas fisik dan aktivitas psikis. Menurut Rohani, aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bekerja ataupun bermain, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Sedangkan peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.<sup>89</sup>

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.<sup>90</sup>

## 2. Macam-macam Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Deirich yang dikutip Hamalik menyatakan, aktivitas belajar dapat dibagi dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*): membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

---

<sup>88</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hal. 38

<sup>89</sup> Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hal. 6

<sup>90</sup> Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung, PT. Refika Aditama, 2009), hal. 23

- b. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*): mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*): menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat *outline* atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*): menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan motoric (*motor activities*): melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*): merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa factor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*): minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.<sup>91</sup>

Dari klasifikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar di sekolah itu cukup bervariasi. Jika semua kegiatan tersebut dapat

---

<sup>91</sup> Ibid, hal. 23-24

diciptakan di sekolah, maka kondisi belajar mengajar di sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan, dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

### 3. Manfaat Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal sebagai berikut:

- a. Peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
- b. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
- c. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
- d. Menumbuhkembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
- e. Menumbuhkembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> Ibid, hal.24



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dikelas III semester genap tahun ajaran 2012/2013, bertempat di SDN Lasung dengan alamat Desa Lasung Kec. Kusan Hulu Kab. Tanah Bumbu. Metode bermain,cerita dan menyanyi (BCM) ini belum diterapkan di SDN Lasung. Sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan metode tersebut. Hal ini dilakukan agar siswa antusias, aktif dalam belajar, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif, yang tidak membuat siswa itu pasif dan bosan. Karena metode yang dipakai SDN Lasung ini bersifat ceramah.

##### 2. Waktu Pelaksanaan

Adapun waktu pelaksanaan penelitian akan disesuaikan dengan jam pelajaran PAI pada kelas III yang digunakan sebagai objek penelitian.

#### **B. Persiapan PTK**

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas ( PTK ) diuraikan instrumen yang diperlukan selama penelitian. Instrumen yang perlu dipersiapkan dalam hal ini diantaranya yaitu:

- a. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b. Silabus

- c. Lembar observasi
- d. Lembar evaluasi
- e. Lembar kerja siswa
- f. Dan lain-lain

### **C. Subyek dan Obyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa-siswi kelas III SDN Lasung yang berjumlah 9 orang, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan. Adapun obyek penelitian adalah aktivitas dan hasil belajar yang diajar dengan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM).

### **D. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari lembar observasi guru dan siswa serta tes hasil belajar pre test dan post test pada materi asmaul husna.

### **E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

#### 1). Teknik Pengumpulan data

Untuk memperoleh data yang benar dan akurat dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa metode yang antara lain sebagai berikut:

## 1. Teknik Tes

Teknik tes adalah seperangkat rangsangan (stimulasi) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.<sup>93</sup>

Penilaian yang dimaksud meliputi tes awal yang akan digunakan untuk mengetahui penguasaan konsep materi pelajaran sebelum pemberian tindakan. Selanjutnya tes pengetahuan pra syarat awal tersebut juga akan dijadikan acuan tambahan bagi penentuan perkembangan individu siswa.

Selain tes awal juga dilakukan tes pada setiap akhir tindakan, hasil tes ini akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran PAI melalui penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM).

## 2. Teknik Observasi

Teknik observasi dapat diartikan sebagai pencatatan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.<sup>94</sup>

Adapun jenis observasi yang peneliti gunakan adalah:<sup>95</sup>

### a. Observasi Partisipatif

Cara ini digunakan agar data yang diinginkan sesuai dengan apa yang dimaksud oleh peneliti. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kehidupan sehari-hari orang yang sedang diamati

---

<sup>93</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabet, 2007), hlm. 170

<sup>94</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Andi Ofset, 1984), hlm. 151

<sup>95</sup> Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 64

atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data. Dengan observasi partisipan, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

Selain peneliti ikut berpartisipasi dalam observasi, peneliti juga sekaligus sebagai *fasilitator*. Sehingga peneliti juga turut mengarahkan siswa yang diteliti untuk melaksanakan tindakan yang mengarah pada data yang diinginkan oleh peneliti.

Dengan menggunakan teknik ini, penulis mengamati secara langsung terhadap obyek yang diselidiki. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data-data tentang keadaan lokasi penelitian, kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa-siswa dan lain-lain.

#### b. Observasi Aktivitas Kelas

Observasi aktivitas kelas merupakan suatu pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam pembelajaran. sehingga peneliti memperoleh gambaran suasana kelas dan peneliti dapat melihat secara langsung tingkah laku siswa, kerja sama, serta komunikasi di antara siswa dalam kelompok.

### 3. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan-catatan, buku-

buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.<sup>96</sup> Teknik ini peneliti gunakan untuk memperoleh data yang berupa catatan dan data tentang:

1. Sejarah berdirinya SDN Lasung
2. Struktur Organisasi SDN Lasung
3. Jumlah Guru SDN Lasung
4. Silabus
5. RPP
6. Bahan Ajar
7. Penilaian
8. Absensi siswa kelas II, dan data-data yang terkait dengan yang lainnya.

2). Alat Pengumpul data

Data penelitian ini mencakup:

1. Skor Tes siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan (pre test) hasil diskusi. Pada saat pelajaran berlangsung dan hasil test tersebut yang dilakukan pada setiap akhir tindakan (post test).
2. Hasil lembar observasi perilaku aktivitas siswa
3. Hasil observasi dan catatan lapangan yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada pembelajaran PAI berlangsung.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, kumpulan, pencatatan lapangan, dan dokumentasi dari setiap tindakan perbaikan penggunaan

---

<sup>96</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka cipta, 2002), hlm. 106.

pembelajaran metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III di SDN Lasung Kecamatan Kusan Hulu. Data yang diperoleh dari penelitian tindakan ini bersifat kualitatif diperoleh dari dokumentasi, observasi, dan interview. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif berasal dari evaluasi, pre test, dan post test.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Aktivitas Siswa

Dalam menganalisis aktivitas belajar siswa, beberapa teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Tabulasi, yaitu pengolahan data untuk membuat tabel dan memasukkan data ke dalam tabel tersebut, kemudian di hitung frekwensi dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase keberhasilan} = \frac{\sum \text{Siswa yang aktif}}{\sum \text{Siswa dalam kelas}} \times 100\%$$

- b. Pengambilan nilai rata-rata yakni dengan menggunakan rumus:

$$\text{Me} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

Me : Median

$\sum$  : Epsilon

$X_i$  : Jumlah nilai

$n$  : Jumlah siswa

- c. Interpretasi data, yaitu data yang dimasukkan ke dalam tabel kemudian penulis interpretasikan sebagai berikut:<sup>97</sup>

Tabel 3.1. Kriteria Aktivitas Siswa

No	Nilai	Klasifikasi
1	0 - <20	Sangat kurang aktif
2	20 - <40	Kurang aktif
3	40 - <60	Cukup aktif
4	60 - <80	Aktif
5	80 – 100	Sangat aktif

## 2. Hasil Belajar

Nilai tes merupakan hasil belajar kognitif siswa yang merupakan perbandingan antara hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa sesudah tindakan. Data hasil tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>98</sup>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Banyaknya jawaban benar}}{\text{Banyaknya soal}} \times 100\%$$

---

<sup>97</sup> Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hal. 245

<sup>98</sup> Asep Jihad dan Abdul haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008. Hal. 166

Untuk menganalisis hasil belajar siswa, seluruh hasil nilai dijumlahkan kemudian diambil nilai rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

Me : Median

$\sum$  : Epsilon

$Xi$  : Jumlah nilai

$n$  : Jumlah siswa

### **G. Indikator keberhasilan**

Pada bagian ini perlu dikemukakan tolak ukur keberhasilan tindakan perbaikan ditetapkan secara eksplisit, sehingga memudahkan verifikasinya. Adapun indikator keberhasilan yang berkaitan erat dengan evaluasi hasil belajar siswa, maka digunakan besarnya skor kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah atau guru.

Dalam penelitian ini indikator keberhasilan yang digunakan adalah dengan menggunakan kriteria keberhasilan kualitatif dan kuantitatif. Dalam mengukur keberhasilan kualitatif berupa persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran. Siswa dikatakan aktif secara individu apabila mereka mencapai indikator minimal 60.

Dalam mengukur keberhasilan kuantitatif berupa besarnya skor uji kompetensi yang diperoleh siswa dan selanjutnya dibandingkan dengan batas minimal lulus atau KKM mata pelajaran PAI yang ada di SDN Lasung yaitu



sebesar 65. Dengan demikian siswa dikatakan tuntas belajar secara individual jika skor tes minimal mencapai 65. Tetapi jika nilai siswa yang diperoleh dibawah 65 maka secara individual dikatakan tidak tuntas belajar. Penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi dalam pembelajaran yang dijalankan dapat dikatakan berhasil apabila 75 % dari jumlah siswa yang ada di kelas III hasil belajar yang diperoleh rata-rata mencapai 65 dan 75 % dari jumlah siswa hasil perolehan aktivitas mencapai 60.

#### **H. Pengecekan Keabsahan Data**

Untuk pengecekan keabsahan data yang bersifat kualitatif, dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah cara pengecekan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu di luar data sebagai pembanding,<sup>99</sup> misalnya konsultasi dengan guru wali kelas III, guru mata pelajaran, dan pengurus kurikulum.

Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan sumber lainnya. Adapun pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan triangulasi sumber, yaitu yang berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.<sup>100</sup>

Pengecekan keabsahan data dilakukan dalam beberapa tahapan:<sup>101</sup>

---

<sup>99</sup> Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1991 2002), hlm. 178.

<sup>100</sup> Ibid., hlm. 178.

<sup>101</sup> Ibid., hlm. 179.

4. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
5. Membandingkan hasil pengamatan dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

## **I. Prosedur Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas dua siklus kegiatan sebagai berikut:

### **a. SIKLUS I**

#### **1. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, di samping melakukan penelitian, peneliti juga terlibat langsung sebagai pelaksana dalam proses pembelajaran atas proses dan hasil belajar.

Setelah mengetahui betul pokok permasalahannya, peneliti merancang penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM), dengan metode pembelajaran ini peneliti berusaha untuk membantu siswa lebih aktif dan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebelum merencanakan tindakan peneliti berdiskusi dengan guru PAI, dengan harapan problem yang ada dapat terselesaikan.

Sebelum siklus I dilaksanakan peneliti melakukan beberapa tahap persiapan, antara lain:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) yang

terdiri dari: pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup/refleksi.

- b. Menyusun bahan ajar materi lima asmaul husna dengan metode bermain, cerita dan bernyanyi (BCM)
- c. Mempersiapkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.
- d. Menyusun kelompok belajar siswa menjadi 2 kelompok, tiap kelompok terdiri dari lima siswa.
- e. Merencanakan tugas kelompok
- f. Menyusun soal tes formatif

## **2. Tahap Melakukan Tindakan (*Action*)**

Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario pembelajaran yang telah disusun pada perencanaan tindakan akan diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil pada siswa kelas III SDN Lasung pada Materi Asmaul Husna .

Tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri yang berlangsung di dalam kelas dengan berpedoman pada kurikulum, silabus mata pelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu juga peneliti berperan untuk memberikan stimulus dan motivasi kepada siswa dengan tujuan agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar.

## **3) Tahap Mengamati (*Observasi*)**

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru sekaligus sebagai *observer* yang mencatat lembar observasi (*field note*) pada pedoman observasi. Variabel yang diamati adalah motivasi belajar PAI siswa. Peningkatan hasil belajar meliputi: menyukai tugas, bersaing dalam bermain, antusias dalam mengikuti KBM dan bekerjasama dalam kelompok.

Pada siklus I, ditekankan kepada siswa untuk lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM). Dalam kegiatan belajar ini peneliti hanya berperan sebagai pembimbing.

#### **4) Tahap Refleksi**

Tahap ini merupakan tahapan pemrosesan data yang diperoleh pada saat observasi. Data yang diperoleh pada tahap ini selanjutnya ditafsirkan dan dijadikan masukan pada analisis data dengan mempertimbangkan bahwa segala pengalaman teori dan pengalaman intruksional direfleksi untuk menarik suatu kesimpulan.

#### **b. Siklus II**

Pelaksanaan siklus II ini didasarkan pada hasil refleksi yang sudah dilakukan pada siklus I, mengulang tahapan-tahapan yang sudah tertera pada siklus I, siklus II juga merupakan penyempurnaan dari kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna.

## **J. Tahapan Penelitian**

Penelitian akan dilakukan 3 tahapan, yaitu:

### **1. Rencana penelitian**

Pada tahapan ini peneliti memulai dengan membuat proposal penelitian, setelah proposal disetujui oleh dosen pembimbing diteruskan dengan mengurus surat izin penelitian. Kemudian peneliti merencanakan tindakan dengan berdiskusi bersama guru kelas.

### **2. Pelaksanaan Penelitian**

Pada tahap ini peneliti mulai melaksanakan tindakan didalam kelas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakan observasi pada saat tindakan serta refleksi.

### **3. Pelaporan penelitian**

Pada tahap ini kegiatan penulisan laporan penelitian yang dibuat sesuai dengan hasil pelaksanaan tindakan dan sesuai dengan format pedoman penulisan skripsi.

## **BAB IV**

### **LAPORAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Lasung**

Berdasarkan Penjelasan yang penulis dapatkan, SDN Lasung didirikan pada tahun 1977 yang beralamat di Jl. Bakung Desa Lasung Rt. 04/II Kecamatan Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu. SDN Lasung berdiri di atas tanah sekolah yang berukuran 202 m<sup>2</sup>. Adapun status tanah yang dimiliki SDN Lasung berstatus sudah bersertifikat.

Proses belajar mengajar SDN Lasung sama halnya seperti sekolah lain yang prosesnya dimulai dari jam 08.00 s/d 12.30 Wita.

##### **2. Keadaan Ruangan**

SDN Lasung ini memiliki sebuah bangunan tersendiri terdiri dari 6 ruang belajar, ruang kepala madrasah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang rapat, koperasi, gudang, dan perumahan guru . SDN Lasung memiliki beberapa ruangan yaitu :

###### **a. Ruang Belajar**

Ruang belajar di SDN Lasung ini terdiri dari 6 (enam) ruangan, yakni dari kelas I (satu ) sampai dengan kelas VI (enam) masing-masing dari tingkatan kelas tersebut menempati dalam satu ruangan . Ruang kelas ini dilengkapi dengan alat-alat yaitu:

- Papan tulis dan penghapus;

- Meja dan Kursi (siswa dan Guru);
- Lemari;
- Papan Absen Murid;
- Struktur Organisasi kelas, jadwal pelajaran, jadwal kebersihan kelas;
- Tempat sampah, Ember, dan peralatan lain yang mendukung serta menunjang kegiatan proses belajar-mengajar diruang tersebut.

b. Ruang Kepala Sekolah

Ruang kepala sekolah ini, tersendiri dan berdampingan dengan ruang dewan guru. Dalam ruangan tersebut tersusun rapi baik letak meja, kursi, lemari, agenda kerja maupun sarana lain yang mendukung.

c. Ruang Dewan Guru

Ruang Dewan Guru pada SDN Lasung ini juga mempunyai ruangan tersendiri dan dilengkapi dengan alat-alat :

- Meja dan kursi guru
- Buku-buku paket pegangan guru
- Buku penunjang mata pelajaran
- Meja dan kursi tamu
- Lemari
- Kalender
- Daftar keadaan murid
- Daftar keadaan guru

- Daftar pelajaran
- Grafik keadaan murid
- Data kelulusan murid
- Tempat sampah
- Gambar hiasan dinding
- Vas bunga dan cermin, dll

d. Ruang Perpustakaan

Keadaan ruang perpustakaan yang dimiliki SDN Lasung ini cukup bersih dan dipergunakan oleh murid-murid untuk membaca yang terdiri dari alat-alat seperti :

- Lemari
- Meja dan Kursi
- Bahan Bacaan buku-buku pelajaran sekolah maupun umum dan berbagai buku cerita.

3. Halaman

Halaman SDN Lasung ini cukup luas sehingga dapat dipergunakan siswa sebagai halaman bermain, baik ketika mereka berolahraga, pramuka atau kegiatan lainnya. Selain itu juga halaman tersebut dipergunakan sebagai tempat upacara yang dilaksanakan setiap hari senin.

4. Keadaan Guru, Tata Usaha dan Pembagian Tugasnya

Berdasarkan pada daftar keadaan guru tahun ajaran 2012-2013, jumlah guru yang ada di SDN Lasung ini berjumlah 11 orang, yang



terdiri dari 3 orang guru PNS, 6 orang guru PTT Khusus, 1 orang guru PTT Umum dan 1 orang tenaga honorer.

Dari jumlah guru yang ada masing-masing sudah memiliki tugas tersendiri dalam proses belajar-mengajar, mengenai pembagian tugas dan keadaan guru untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Keadaan Guru Menurut Jabatan, Status, Mengajar Bidang Studi, Pendidikan Terakhir di SDN Lasung Tahun Pelajaran 2012/2013

No	N a m a	Jabatan	Status	Mengajar Bidang Studi	Pend. Terakhir
1	Tuhi, A.Ma.Pd	Kepsek	PNS	-	D.II PGSD
2	Mawardi, A.Ma.Pd	Guru	PNS	GU	D.II PGSD
3	Iti Irianti, S.Pd	Guru	PTT Umum	GU	S.1
4	Rahmiyati, S.Pd.I	Guru	PTT Khusus	GU	S.1
5	Muhammad Sugianor	Guru	PTT Khusus	Gr. Penjaskes	MA
6	Badrudin	Guru	PTT Khusus	Gr. PAI	SLTA
7	Siti Marlina	Guru	PTT Khusus	GU	MA
8	Nordalillah, S.Pd.I	Guru	PTT Khusus	GU	S.1
9	Suriani	Guru	PTT Khusus	GU	S.1
10	Jalal Sayuti, S.Pd	Tata Usaha	Honorar	-	S.1
11	Syamsul	Pjg. Sekolah	PNS	-	SLTP

## 5. Jumlah dan Latar Belakang siswa

### a. Jumlah siswa

Berdasarkan data siswa SDN Lasung tahun ajaran 2012/2013 seluruhnya berjumlah 74 orang siswa yang terdiri dari laki-laki sebanyak 31 orang siswa dan perempuan sebanyak 43 orang siswa. Mengenai keadaan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Jumlah Siswa SDN Lasung Tahun Pelajaran 2012/2013

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	7	13	20
2	II	4	7	11
3	III	4	5	9
4	IV	5	3	8
5	V	3	4	7
6	VI	9	10	19
<b>JUMLAH</b>		<b>31</b>	<b>43</b>	<b>74</b>

### b. Latar belakang Siswa

Pada umumnya murid-murid yang belajar di SDN Lasung ini berstatus ekonomi menengah dan menengah kebawah. Adapun pekerjaan orang tua mereka bermacam-macam ada yang pegawai negeri, pedagang, buruh, petani, supir, dan lain-lain.

## i. Kegiatan Intra Kurikuler dan Ekstra Kurikuler

### a. Kegiatan Intra Kurikuler

Kegiatan intra kurikuler merupakan kegiatan pengajaran yang telah ditentukan alokasi waktunya dalam rangka mencapai tujuan yang

ditetapkan. Dalam rangka melaksanakan kegiatan belajar-mengajar SDN Lasung menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Penyelenggaraan pengajaran di SDN Lasung ini menggunakan sistem guru bidang studi dan telah dialokasikan waktunya. Dalam rangka pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar di SDN Lasung ini menggunakan kalender pendidikan sebagai acuan untuk kegiatan intra kurikuler.

Untuk menjaga ketertiban dan keamanan SDN Lasung memiliki tata tertib yang dikeluarkan berdasarkan keputusan Kepala Sekolah.

Suasana proses belajar-mengajar di SDN Lasung ini berjalan harmonis dan murid dapat berlaku disiplin dalam kegiatan belajar-mengajar dan selalu diawali dengan pembacaan do'a ketika akan memulai pelajaran.

b. Kegiatan Ekstra Kurikuler

Kegiatan Ekstra Kurikuler merupakan suatu kegiatan yang bertujuan menunjang kegiatan Intra Kurikuler untuk mencapai tujuan. Di SDN Lasung ini ada beberapa kegiatan ekstra kurikuler yang diwajibkan kepada siswa-siswi untuk mengikutinya. Untuk kegiatan ekstra kurikuler lainnya yang dilaksanakan antara lain:

### 1. Pramuka

Kegiatan pramuka di SDN Lasung ini biasanya dilaksanakan pada setiap hari jum'at sore bertempat di halaman sekolah. Dan pembimbingnya diambil dari guru yang mengajar di SDN Lasung dan dibantu oleh siswa-siswa yang senior dalam kegiatan tersebut.

### 2. Kegiatan Hari-hari Besar Islam

Sebagaimana mestinya SDN Lasung yang berdasarkan Agama juga selalu memperingati/memeriahkan Hari-hari Besar Islam seperti, Maulid Nabi Muhammad SAW, Isra Mi'raj, Tahun Baru Islam, dan hari-hari bersejarah Islam lainnya. Dalam pelaksanaan memperingati/memeriahkan hari bersejarah Islam ini SDN Lasung melibatkan semua pihak dari unsur dewan guru dan juga melibatkan seluruh siswa SDN Lasung.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **a. Observasi Awal**

Sebelum menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi asmaul husna, maka terlebih dahulu peneliti melakukan *pre-test* untuk mengukur hasil belajar siswa pada Materi asmaul husna, yakni dengan menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional dengan metode ceramah.

Materi bahasan pada waktu dilakukan kegiatan *pre test* yaitu lima asmaul husna. Dari kegiatan tersebut, yang dinilai adalah peningkatan hasil belajar siswa yang diamati selama proses kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4.3. Hasil Observasi Aktifitas Belajar

No	Nama Siswa	Nilai	Klasifikasi
1	A	35	Kurang aktif
2	B	40	Cukup aktif
3	C	60	Aktif
4	D	40	Cukup aktif
5	E	40	Cukup aktif
6	F	45	Cukup aktif
7	G	50	Cukup aktif
8	H	40	Cukup aktif
9	I	40	Cukup aktif
Nilai rata-rata		44,4	Cukup aktif

Dari tabel diatas menyatakan bahwa hasil pengamatan yang diberikan siswa diambil dari aktivitas belajar siswa yaitu menyukai tugas, bersaing, antusias dalam mengikuti KBM dan dapat bekerjasama dalam kelompok. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa kelas III yaitu 44,4.

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa ketercapaian aktivitas secara individu, siswa yang dikatakan aktif hanya 1 siswa dan siswa yang belum aktif sebanyak 8 siswa. Ketercapaian aktivitas belajar siswa secara klasikal yaitu  $\frac{1}{9} \times 100\% = 11,1\%$ . Hasil ini masih sangat jauh dari berhasil. Karena hanya 1 siswa saja yang aktif. Dari hasil

yang diperoleh dapat diartikan bahwa aktivitas belajar siswa masih sangat perlu untuk ditingkatkan.

Tabel 4.4. Observasi Hasil Belajar

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	A	60	Belum tuntas
2	B	65	Tuntas
3	C	70	Tuntas
4	D	60	Belum tuntas
5	E	60	Belum tuntas
6	F	70	Tuntas
7	G	65	Tuntas
8	H	60	Belum tuntas
9	I	60	Belum tuntas
Nilai rata-rata		63,3	Belum berhasil

Dari tabel diatas dinyatakan bahwa penilaian yang diberikan siswa diambil dari nilai post tes. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa kelas III yaitu 63,3.

Hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila siswa mendapatkan nilai tidak kurang dari 65 sesuai dengan KKM mata pelajaran PAI yang ada di SDN Lasung. Dari hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diketahui bahwa dari 9 siswa, yang tuntas ada 4 siswa atau mencapai 44,4% sedangkan yang tidak tuntas ada 5 orang atau mencapai 55,6 %. Dari hasil ini dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih belum bisa dikatakan berhasil.

Dari hasil observasi awal menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dan aktifitas belajar siswa yang juga masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu :

- a) Masih menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional dan kurang bervariasi.
- b) Metode yang digunakan masih ceramah.
- c) Hasil belajar siswa masih rendah.
- d) KBM tidak melakukan refleksi.

**b. Pelaksanaan Penelitian**

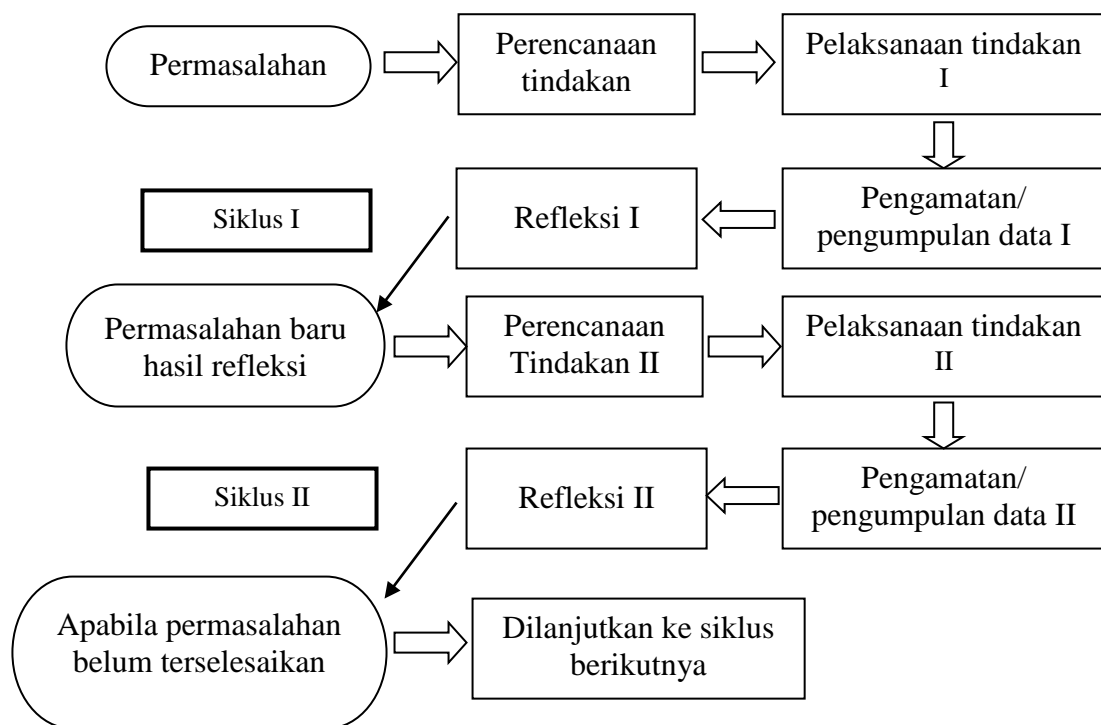
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Kelas III SDN Lasung semester genap tahun ajaran 2012-2013, setelah peneliti mendapatkan izin penelitian dari dosen pembimbing dan mendapat surat pengantar penelitian dari fakultas. Namun jauh hari sebelumnya, setelah mendapat izin dari kepala sekolah, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar PAI yang diterapkan pada siswa Kelas III di SDN Lasung.

**c. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan melalui prosedur penelitian yang mencakup kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, refleksi atau evaluasi, yang digambarkan sebagai berikut :<sup>102</sup>

---

<sup>102</sup> Wahid Murni, *penelitian Tindakan Kelas*, (Malang, UM Press: 2008), hlm. 33



Gambar 4.1. Alur Pelaksanaan Tindakan Kelas

Penelitian ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus.

Penilaian dalam penelitian dilakukan oleh peneliti yang sekaligus bertindak sebagai guru pengajar di kelas III SDN Lasung.

#### d. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas dua siklus kegiatan sebagai berikut :

##### SIKLUS I

##### 1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, di samping melakukan penelitian, peneliti juga terlibat langsung sebagai pelaksana dalam proses pembelajaran atas proses dan hasil belajar.



Setelah mengetahui betul pokok permasalahannya, peneliti merancang penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM), Dengan metode pembelajaran ini peneliti berusaha untuk membantu siswa lebih aktif dan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Sebelum merencanakan tindakan, peneliti berdiskusi dengan wali Kelas III di SDN Lasung, dengan harapan problem yang ada dapat terselesaikan.

Siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan. Sebelum siklus I dilaksanakan peneliti melakukan beberapa tahap persiapan, antara lain:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) yang terdiri dari: pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup/refleksi.
- b) Menyusun bahan ajar materi lima asmaul husna dengan metode bermain, cerita dan bernyanyi (BCM)
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.
- d) Menyusun kelompok belajar siswa menjadi 3 kelompok, tiap kelompok terdiri dari tiga siswa.
- e) Merencanakan tugas kelompok
- f) Menyusun soal tes formatif

## 2) Tahap Melakukan Tindakan (*Action*)

Siklus I diadakan sekali pertemuan. Adapun kegiatan penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) tersebut meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

### a) Pendahuluan

Guru terlebih dahulu mengucapkan salam kemudian menyebutkan materi pelajaran yang dibahas pada KBM hari itu yakni nama-nama Allah dan lima Asmaul Husna, setelah itu menuliskan dan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, sebagai pengantar pembelajaran, guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui apakah siswa memahami materi pengertian dan menyebutkan lima Asmaul Husna. (apersepsi : 10 Menit)

### b) Kegiatan Inti

(1) Mengawali kegiatan ini, guru terlebih dahulu membagikan kertas yang berisi teks Asmaul Husna pada masing-masing kelompok lalu meminta siswa mendengarkan dan menirukan lagu “ Asmaul Husna “. Setelah itu Guru meminta siswa untuk menghafal lima Asmaul Husna secara bertahap (sedikit demi sedikit) dan meminta siswa untuk mendemonstrasikan hafalannya. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian. (metode menyanyi : 20 menit)

- (2) Guru menanyakan pada siswanya, apakah sebuah nama itu penting? Apakah siswanya mengetahui arti dari namanya? Setelah siswa menjawab pertanyaan yang dilemparkan oleh guru, guru mengarahkan pemahaman siswa pada materi Asmaul Husna bahwa Allah juga memiliki nama-nama yang berjumlah 99. Kemudian guru membahas materi pelajaran lima dari Asmaul Husna yaitu: 1). Al Awwalu, 2). Al Akhiru, 3). As Samiu, 4). Al Bashiru, 5). Al Qodiru. Sambil menjelaskan guru menyelipkan sebuah cerita yang berhubungan dengan materi lima Asmaul Husna yaitu Allah maha melihat. Setelah selesai bercerita, guru meminta salah satu siswanya untuk maju kedepan dan menceritakan kembali (*retelling*) tentang kisah tersebut, lalu menanyakan hikmah yang dapat diambil dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dari lima Asmaul Husna. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian. (metode cerita : 25 menit)
- (3) Guru membagikan pada tiap kelompok kertas putih bulat yang masing-masing berisi salah satu lima Asmaul Husna dan menyuruh untuk mewarna sesuai dengan arti yang telah ditentukan oleh guru. Masing-masing kelompok maju ke depan untuk menempelkan hasilnya. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian. (metode bermain: 25 menit)

### c) Kegiatan Penutup/Refleksi

Guru bersama-sama dengan siswa mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil belajar hari ini tentang beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dari sebuah rencana kegiatan pembelajaran kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan memberi tugas pada siswa supaya menghafalkan lima Asmaul Husna. (penugasan : 10 menit)

### 3) Tahap Mengamati (*Observasi*)

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru sekaligus sebagai *observer* yang mencatat lembar observasi (*field note*) pada pedoman observasi. Variabel yang diamati adalah aktifitas belajar dan hasil belajar siswa siswa. Peningkatan aktifitas belajar meliputi: menyukai tugas, bersaing dalam bermain, antusias dalam mengikuti KBM dan bekerjasama dalam kelompok. Sedangkan peningkatan hasil belajar meliputi: ulangan harian, tugas, kesungguhan dan tanggung jawab.

Pada siklus I, ditekankan kepada siswa untuk lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM). Dalam kegiatan belajar ini peneliti hanya berperan sebagai pembimbing.

Pada pertemuan siklus I, KBM membahas tentang pengertian Asmaul Husna dan lima Asmaul Husna. Pada kegiatan pendahuluan, terlebih dahulu peneliti memberikan apersepsi dengan cara

menghubungkan pengetahuan siswa dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan.

Memasuki kegiatan inti, peneliti membagi kelas menjadi 3 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa. Peneliti memberikan teks asmaul husna kepada masing-masing kelompok, dalam kegiatan ini peneliti meminta kepada siswa untuk mendengarkan dan menirukan lagu asmaul husna. Pada saat menyanyi siswa agak bingung dengan lagu yang dinyanyikan tapi setelah diputar dua kali siswa dengan serentak bisa menirukan dan menyanyikannya. Kemudian peneliti mengenalkan lima Asmaul Husna yang dipelajari saat ini, kemudian peneliti meminta siswa untuk menghafal lima Asmaul Husna. Sebagian kecil siswa hafal Lima Asmaul husna karena kelima Asmaul Husna sudah ada dalam teks lagu. Peneliti bertanya pada siswa tentang lima Asmaul Husna. Setelah siswa menjawab, peneliti menjelaskan tentang lima Asmaul Husna dan peneliti menyelipkan sebuah cerita tentang salah satu dari lima Asmaul Husna yaitu Allah maha melihat. Ketika proses cerita sebagian kecil siswa kurang memperhatikan. Setelah bercerita peneliti meminta salah satu siswa untuk menceritakan kembali. Siswa masih kurang percaya diri dalam menceritakan kembali sehingga tidak sampai selesai ceritanya. Peneliti memberi pertanyaan pada siswa apa yang terkandung dalam cerita tersebut dengan materi pelajaran, dengan serentak siswa menjawab. Ketika peneliti menunjuk salah satu siswa untuk

mengulang jawaban mereka masih kurang percaya diri. Kemudian peneliti memberi kertas bulat lima buah yang berisi salah satu lima Asmaul Husna pada masing-masing kelompok, tiap kelompok mewarnai sesuai dengan yang telah diinstruksikan oleh peneliti. Siswa pada kegiatan mewarna ada sebagian kelompok yang belum bisa bekerjasama dengan baik, kebanyakan siswa masih mementingkan diri sendiri. Masing-masing kelompok maju untuk menempelkan hasil kerjanya.

Kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) ini masih didominasi sebagian besar oleh siswa yang aktif, sedangkan mereka yang pasif cenderung melakukan aktivitas yang tidak termasuk dalam proses KBM (berbicara sendiri dan jalan-jalan). Hal ini dikarenakan pada saat bernyanyi hanya sebagian saja yang hafal dan mengetahui lagunya.

Pada saat bercerita dan bermain siswa kurang percaya diri untuk menjawab dan takut salah. Siswa yang aktif disini adalah mayoritas yang memiliki prestasi di kelas dan siswa yang pasif adalah yang kurang berprestasi atau sedang dan cenderung kurang percaya diri pada kemampuannya.

Pada kegiatan penutup/refleksi, peneliti memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pengalaman siswa terkait dengan lima Asmaul Husna dalam kehidupan mereka sehari-hari. Peneliti memberikan pertanyaan yang terkait dengan lima Asmaul Husna yang

pernah dialami atau ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan refleksi ini, sebagian siswa cenderung pasif dan tampak kurang percaya diri, hanya beberapa siswa yang berani untuk menjawab pertanyaan.

Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan soal tes formatif. Pertanyaan-pertanyaan untuk siswa telah peneliti persiapkan. Siswa berlomba menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan dari materi yang telah dipelajari. Sebagian siswa ada yang kurang mandiri dalam mengerjakan tes formatif yang diberikan peneliti karena pada saat peneliti menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) kurang memperhatikan.

Dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I, data lembar observasi menunjukkan bahwa peningkatan aktifitas belajar siswa yang diamati selama proses pembelajaran. Empat aspek yang diamati yaitu: menyukai tugas, bersaing, antusias dalam mengikuti KBM dan dapat bekerjasama dalam kelompok. Sedangkan aspek yang dinilai dalam peningkatan hasil belajar siswa adalah: ulangan harian, tugas, kesungguhan dan tanggung jawab.

Tabel 4.5. Kriteria Aktifitas Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Klasifikasi
1	A	55	Cukup aktif
2	B	60	Aktif
3	C	80	Sangat aktif
4	D	55	Cukup aktif
5	E	65	Aktif
6	F	70	Aktif
7	G	75	Aktif
8	H	65	Aktif
9	I	60	Aktif
Nilai rata-rata		65	Aktif

Dari tabel diatas menyatakan bahwa hasil pengamatan yang diberikan siswa diambil dari aktivitas belajar siswa yaitu menyukai tugas, bersaing, antusias dalam mengikuti KBM dan dapat bekerjasama dalam kelompok. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa kelas III yaitu 65.

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa ketercapaian aktivitas siswa secara individu, siswa yang dikatakan aktif sebanyak 7 siswa atau 77,8 % dan yang belum aktif sebanyak 2 siswa atau 22,2 %. Secara keseluruhan tindakan pada siklus 1 ini dapat diartikan bahwa pembelajaran sudah dikatakan berhasil tapi belum maksimal, karena masih ada 2 siswa yang belum aktif dalam pembelajaran.



Tabel 4.6. Kriteria Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	A	70	Tuntas
2	B	85	Tuntas
3	C	80	Tuntas
4	D	70	Tuntas
5	E	70	Tuntas
6	F	85	Tuntas
7	G	85	Tuntas
8	H	80	Tuntas
9	I	75	Tuntas
Nilai rata-rata		77,8	Berhasil

Dari tabel diatas dinyatakan bahwa penilaian yang diberikan siswa diambil dari nilai hasil belajar yaitu nilai post tes. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa kelas III yaitu 77,8. Berdasarkan tabel tersebut diatas, bisa disimpulkan bahwa penilaiannya sudah baik.

#### 4) Refleksi Siklus I

Penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) pada Materi asmaul husna pada siklus I ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III SDN Lasung. Pada pelaksanaannya, siswa yang aktif adalah siswa yang berprestasi lebih dominan dalam kelas, sementara itu sebagian dari siswa yang lain lebih memilih diam menunggu untuk ditunjuk dan tampak masih belum berani/percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan maju ke depan. Begitu juga pada waktu kerja kelompok kebanyakan siswa masih belum bisa

bekerjasama dengan baik, mereka masih mementingkan dirinya sendiri.

Kembali pada tujuan peneliti menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa. Maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I ini penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM), mampu menunjukkan peningkatan hasil belajar namun hasil yang di peroleh belum maksimal.

Secara umum hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor, antara lain:

- a) Siswa masih terbiasa menggunakan metode ceramah, hanya mendengarkan guru dan melakukan aktivitas lain selain KBM.
- b) Siswa masih kurang berani dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan maju ke depan.
- c) Hasil belajar siswa terhadap materi asmaul husna ini hanya dimiliki mereka yang sebagian besar memiliki prestasi di kelas, sedangkan mereka yang berprestasi rendah/kurang cenderung pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini tidak terlepas dari kebiasaan siswa dalam proses belajar yang dialami sebelumnya.
- d) Siswa kurang yakin dengan kemampuannya, hal ini ditunjukkan dengan sikap kurang mandiri dalam mengerjakan tes formatif.

- e) Siswa belum terbiasa di kelompok-kelompokkan sehingga rasa kerjasamanya kurang.

## SIKLUS II

### 1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Sebagaimana hasil pada siklus I, setelah terlebih dahulu peneliti berdiskusi dengan guru kelas, peneliti berinisiatif melakukan modifikasi dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dengan lebih kreatif dalam permainan, nyanyian dan cerita. Dengan asumsi bahwa dengan melakukan modifikasi pada metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM), diharapkan akan lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menyikapi fakta sebagaimana tersebut di atas, maka diambil langkah-langkah perbaikan untuk tindakan pada siklus II, sebagai berikut:

- a) Guru melakukan modifikasi dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dengan lebih kreatif dalam permainan, nyanyian dan cerita.
- b) Guru memberi *reward* supaya siswa lebih berani/ percaya diri.
- c) Meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih berani berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, terutama bagi siswa yang prestasi belajarnya relatif rendah, agar tidak ada lagi dominasi dari siswa yang berprestasi. Dan merubah metode pembelajaran yang lebih menarik dan disesuaikan dengan usia anak.

- d) Meningkatkan rasa percaya diri siswa akan kemampuan yang dimiliki dan memberi keyakinan kepada siswa bahwa pekerjaan yang dikerjakan sendiri akan memberikan hasil yang baik.
- e) Membiasakan siswa untuk membuat tim kecil dan memberi *reward* pada kelompok yang kompak.

Dalam perencanaan tindakan pada siklus II, peneliti tetap menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dengan melakukan modifikasi dalam menerapkan metode tersebut dengan lebih kreatif dalam permainan, nyanyian dan cerita.

Diharapkan dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) akan lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mengingat setelah dilakukan siklus I ternyata hasil yang dicapai masih belum maksimal.

Sebagaimana halnya dengan pelaksanaan siklus I, pada siklus II ini dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) yang terdiri dari: pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup/refleksi.
- b) Menyusun bahan ajar asmaul husna dengan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM)
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.
- d) Merencanakan tugas kelompok

e) Menyusun soal formatif

## 2) Tahap Melakukan Tindakan (*Action*)

Pada siklus II dilakukan satu kali pertemuan. Adapun kegiatan penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) tersebut meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

### a) Pendahuluan

Guru terlebih dahulu mengucapkan salam kemudian menyebutkan materi pelajaran yang dibahas pada KBM hari itu yakni asmaul husna, setelah itu menuliskan dan menjelaskan secara singkat tujuan yang ingin dicapai, sebagai pengantar pembelajaran, guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui apakah siswa memahami materi asmaul husna yang telah dijelaskan pada siklus pertama (apersepsi : 10 Menit)

### b) Kegiatan Inti

- a. Terlebih dahulu Guru memberi kertas yang berisi teks tepuk lima Asmaul Husna pada masing-masing kelompok. Guru meminta untuk tepuk lima Asmaul Husna untuk mengingat kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya dan menghafal artinya. Guru bertanya pada siswa tentang lima Asmaul Husna dan artinya. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian. (metode menyanyi : 15 menit)
- b. Guru menyediakan puzzel yang berisi lima Asmaul Husna beserta artinya secara acak. Guru meminta perwakilan dari

masing-masing kelompok untuk menata puzzel lima Asmaul Husna sesuai dengan artinya di depan. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian. (metode bermain : 20 menit)

- c. Setelah bermain, peneliti arahkan pemahaman anak pada materi Asmaul Husna bahwa Allah juga memiliki nama-nama yang berjumlah 99. Guru membahas materi lima dari Asmaul Husna yaitu: Al Awwalu, Al Akhiru, As Samiu, Al Bashiru, Al Qodiru beserta artinya. Sambil menjelaskan guru menyelipkan cerita yang berhubungan dengan materi yaitu Allah maha melihat. Setelah selesai bercerita, guru meminta salah satu siswanya untuk menceritakan kembali (*retelling*) tentang kisah tersebut, lalu menanyakan hikmah yang dapat diambil dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dari lima asmaul husna. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian. (metode cerita : 20 menit)
- d. Guru memberi soal tes formatif untuk mengetahui taraf keberhasilannya. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian.(15 menit)

**c) Kegiatan Penutup/Refleksi**

Guru bersama-sama dengan siswa mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil belajar hari ini tentang beberapa hal yang

perlu mendapat perhatian dari sebuah rencana kegiatan pembelajaran kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Guru memberikan tugas pada siswa supaya mengerjakan LKS tentang asmaul husna. (Penugasan : 10 menit)

### **3) Tahap Mengamati (*Observation*)**

Pada siklus II, ditekankan kepada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga metode yang digunakan adalah metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dimana semua materi dapat masuk pada siswa dengan cara yang menarik, mengasikkan, mudah, cepat, berkesan, tertib, antusias dan memuaskan.

Pada pertemuan siklus II, kegiatan belajar mengajar tetap membahas materi asmaul husna yang bertujuan untuk lebih memaksimalkan hasil belajar dari pertemuan pada siklus I. Pada kegiatan pendahuluan, terlebih dahulu peneliti melakukan apersepsi dengan cara menghubungkan pengetahuan siswa dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan dan peneliti menanyakan pertanyaan terkait dengan materi tersebut, siswa dengan baik menjawab menjawab sejumlah pertanyaan yang dilontarkan serta peneliti memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Memasuki kegiatan inti, guru menyuruh siswa untuk berkumpul pada kelompoknya masing-masing dan membagikan teks nyanyian. Setiap kelompok menyanyikan lagu asmaul husna, masing-masing kelompok saling menyanyikan lagu secara bergantian sehingga

semuanya aktif dalam kegiatan menyanyi. Peneliti meminta pada siswa untuk menganalisis/mencari materi yang ada pada lagu, para siswa sangat cekatan dalam mencari materi yang ada pada lagu tersebut dan peneliti mulai mengasih pertanyaan dan siswa dengan baik menjawab sejumlah pertanyaan yang dilontarkan. Sambil menjawab pertanyaan peneliti menyelipkan sebuah cerita yang berhubungan dengan materi Allah maha melihat. Pada saat bercerita siswa mendengarkan dengan seksama dengan menjawab pertanyaan yang dikasih guru. Kemudian masing-masing kelompok diajak untuk bermain puzzle asmaul husna. Semua siswa tampak aktif dalam kerjasama dengan kelompoknya.

Setiap kelompok penampilannya berbeda-beda, Siswa mulai antusias dalam mengikuti pelajaran, rata-rata siswa maju dengan senang. Guru memberikan *reward* (hadiah) kepada salah satu kelompok atas kekompakannya dan kepada siswa yang aktif dalam kelas. Mereka tambah bersemangat untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

Penutup/refleksi, peneliti memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pengalaman siswa terkait dengan perilaku baik dan buruk kita yang terlihat oleh Allah SWT dimanapun posisi kita berada. Bersama dengan siswa, peneliti mengumpulkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh untuk kemudian dikonstruksi oleh siswa, juga memberi kesempatan siswa untuk merencanakan tindakan yang



akan mereka lakukan terkait dengan materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Tampak beberapa siswa mulai terbuka dalam mengungkapkan pengalaman mereka sehari-hari serta pemahaman yang mereka peroleh sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu, sementara siswa yang lain dengan seksama memperhatikan dan sesekali tanpa diminta turut menanggapi.

Dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II, data lembar observasi menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang diamati selama proses pembelajaran. Empat aspek aktifitas siswa yang diamati yaitu: menyukai tugas, bersaing, antusias dalam mengikuti KBM dan dapat bekerjasama dalam kelompok. Sedangkan aspek yang dinilai dalam peningkatan hasil belajar siswa adalah hasil nilai post tes.

Tabel 4.7. Kriteria Aktifitas Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Klasifikasi
1	A	65	Aktif
2	B	70	Aktif
3	C	90	Sangat aktif
4	D	65	Aktif
5	E	75	Aktif
6	F	80	Sangat aktif
7	G	85	Sangat aktif
8	H	75	Aktif
9	I	70	Aktif
Nilai rata-rata		75	Berhasil

Dari tabel diatas menyatakan bahwa hasil pengamatan yang diberikan siswa diambil dari aktivitas belajar siswa yaitu menyukai

tugas, bersaing, antusias dalam mengikuti KBM dan dapat bekerjasama dalam kelompok. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa kelas III yaitu 75. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa sudah berhasil.

Selanjutnya prosentase aktivitas siswa karena 6 orang siswa yang aktif dan 3 orang siswa yang termasuk sangat aktif, jadi prosentase aktivitas siswa dapat dihitung  $9/9 \times 100 = 100 \%$  dan prosentase aktivitas siswa termasuk dalam kategori sangat aktif dan telah maksimal sesuai yang diharapkan oleh peneliti.

Tabel 4.8. Kriteria Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	A	80	Tuntas
2	B	95	Tuntas
3	C	90	Tuntas
4	D	80	Tuntas
5	E	80	Tuntas
6	F	90	Tuntas
7	G	90	Tuntas
8	H	90	Tuntas
9	I	85	Tuntas
Nilai rata-rata		86,6	Berhasil

Tabel diatas menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan siswa diambil dari nilai hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa kelas III yaitu 86,6 dan sudah dapat dikatakan berhasil karena keseluruhan siswa telah tuntas dalam pelajaran ini dan prosentase keberhasilan hasil belajar siswa berada diatas 75 %.

#### 4) Tahap refleksi (*Reflection*)

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini tetap sama dengan siklus I yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Pada siklus II ini siswa sudah sangat cocok dengan metode pembelajaran yang diterapkan peneliti. Siswa sangat senang menerima materi pelajaran yang dimasukkan pada permainan, nyanyian dan cerita.

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa sudah tertib dan terlihat aktif semuanya karena ada tuntutan dari siswa dan sudah tidak ada lagi dominasi dari siswa yang unggul/berprestasi. Siswa tampak senang ketika peneliti menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dan mengerjakan soal yang telah diberikan, hal ini ditunjukkan dengan roman muka yang gembira dan tidak terlihat letih ataupun bermalas-malasan, ditambah lagi dengan pemberian *reward* (hadiah) berupa pujian terhadap kelompok yang kompak dan siswa yang aktif sehingga siswa berhasil untuk belajar tentang materi materi asmaul husna.

Seperti disebutkan di atas, bahwa tujuan peneliti menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa, maka peneliti menyimpulkan pada siklus II ini penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang sangat menggembirakan. Hal ini dapat dilihat dari:

- a) Materi yang dikemas dalam bentuk permainan, cerita dan nyanyian dapat menghasilkan siswa untuk aktif berargumen, bertanya, menjawab pertanyaan.
- b) Siswa yakin dengan kemampuannya, hal ini ditunjukkan dengan mandiri dalam mengerjakan tes formatif.
- c) Kegiatan berkelompok menumbuhkan rasa kerjasama dan persaingan yang sehat.
- d) Hasil formatif siswa semaking meningkat dari pertemuan sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

#### **5) Rekomendasi**

Dari tahap kegiatan pada siklus I dan II hasil yang diharapkan adalah :

- a. Siswa menjadi mudah, cepat, berkesan, tertib, antusias dan memuaskan dalam menerima materi pelajaran.
- b. Guru memiliki kreativitas dalam menyusun dan memilih metode pembelajaran dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) terutama pada mata pelajaran PAI.
- c. Secara keseluruhan terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang memuaskan, dimana dengan penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan hasil belajar pada materi asmaul husna siswa kelas III SDN Lasung.

### **C. Hasil Aktivitas dan Belajar Siswa**

#### **a. Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) Dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Asmaul Husna Kelas III SDN Lasung.**

Lokasi penelitian tindakan kelas ini berada di Kelas III SDN Lasung. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus. Dan masing-masing siklus dilaksanakan satu kali pertemuan.

Sebelum dilaksanakan tindakan siklus I, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal pada akhir pertemuan diadakan tes formatif, pada saat observasi awal kegiatan belajar Kelas III masih menggunakan metode ceramah. Adapun tujuan diadakan observasi awal dan pada akhir pertemuan dilaksanakan tes formatif untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal dengan menggunakan metode ceramah kurang memuaskan, maka ditindak lanjuti dengan mengganti metode ceramah dan tanya jawab dengan menerapkan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM).

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa dituntut untuk aktif, agar siswa mempunyai pemahaman yang lebih tentang materi yang diajarkan serta aktivitas dan hasil belajar siswa diharapkan meningkat, karena penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) sangat menarik, mengasyikkan, mudah dipahami, cepat, berkesan antusias dan memuaskan.

Sebelum pelaksanaan, tindakan perencanaan pembelajaran perlu untuk disiapkan, perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I meliputi: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup atau refleksi, menyusun bahan ajar, menyiapkan instrumen penelitian, membentuk kelompok, merencanakan tugas kelompok dan menyusun soal tes formatif.

Pada rencana tindakan siklus I metode yang digunakan adalah metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) dan materi yang dibahas adalah pengertian asmaul husna dan lima Asmaul Husna beserta artinya. Metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) dimana materi di format dalam bentuk permainan, cerita dan nyanyian sehingga metode ini sangat membantu menjadikan materi yang biasa-biasa saja menjadi lebih menarik.

Pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) pada siklus I ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) ini diharapkan siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara yang menarik, mengasikkan, mudah, cepat, berkesan, tertib, antusias dan meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam kelas. Dalam pelaksanaan siklus I, terlihat lumayan aktif karena sebelum penelitian ini siswa mendapatkan pelajaran dengan cara tradisional atau ceramah. Dengan perubahan metode juga ada siswa masih pasif karena belum terbiasa untuk di kelompok-kelompokkan dan siswa yang ditunjuk

guru untuk menjawab pertanyaannya masih tampak ragu dan takut. Dalam penerapan metode ini masih didominasi oleh siswa yang berprestasi sedangkan siswa yang kurang berprestasinya masih kurang percaya diri pada kemampuannya.

Penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) pada siklus I belum memuaskan. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan di kelompok-kelompokkan dan siswa masih pasif dalam menjawab pertanyaan guru hanya di dominasi oleh siswa yang aktif dan hasil aktivitas siswa terhadap Materi asmaul husna ini masih relatif rendah.

Beberapa langkah perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya (siklus II), yaitu: membiasakan siswa untuk membuat tim kecil dan memberi *reward* pada siswa yang lebih berani / percaya diri serta kelompok yang terkompak, guru mendesain ulang materi pembelajaran dengan menyesuaikan siswanya karena pada pertemuan selanjutnya peneliti tetap menggunakan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dengan tujuan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena dengan mendesain ulang materi dan memberikan *reward* siswa akan terpacu untuk belajar lebih aktif.

Selain perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, penilain juga harus diperhatikan, penilaian ini untuk mengukur adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dilihat dari instrumen observasi berupa lembar observasi yang dilaksanakan pada waktu pembelajaran berlangsung.

Sebelum dilaksanakan siklus II, perencanaan juga dibuat, meliputi: membuat rencana pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup/refleksi, menyusun bahan ajar, menyiapkan instrumen penelitian, merencanakan tugas kelompok dan menyusun soal tes formatif.

Pada siklus II, materi yang akan dibahas adalah asmaul husna. Pada siklus II ini peneliti tetap menggunakan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM). Pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) pada siklus II ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Peneliti lebih banyak memberikan dorongan dan berusaha untuk mengaktifkan siswa terutama pada siswa yang pasif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran serta memotivasi siswa untuk berperan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan rasa percaya diri akan kemampuan yang dimiliki.

Untuk itu, peneliti mencoba untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa dari sebelumnya, yakni dengan cara memacu siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pada siklus II siswa sudah bersemangat dengan menerapkan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM). Dominasi siswa yang berprestasi tidak lagi terjadi pada saat berkelompok maupun individu. Siswa sudah mulai aktif semuanya karena metode yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa sangat mudah dalam menerima pelajaran. Siswa tampak senang



dalam mengikuti pelajaran dan mengerjakan soal yang diberikan, hal ini ditunjukkan dengan roman muka yang gembira, dan tidak terlihat letih ataupun bermalas-malasan, di tambah lagi dengan pemberian *reward* (hadiah) berupa pujian terhadap kelompok yang aktif dan individu yang percaya diri dalam menjawab sehingga siswa berhasil dalam mengikuti pelajaran. Terkait dengan pemberian *reward*, menurut Amien Dai'ien, pemberian *reward* berguna sebagai alat untuk menumbuhkan hasil instristik, sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar lebih giat.<sup>103</sup>

Penilaian pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I. Penilaian ini untuk mengukur adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari instrumen observasi berupa lembar observasi yang dilaksanakan pada waktu pembelajaran berlangsung.

Beberapa ciri-ciri siswa yang aktivitas belajarnya tinggi sudah nampak dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah rasa takutnya akan kegagalan lebih rendah dari keinginannya untuk berhasil dan tugas-tugas didalam kelas cukup memberi tantangan, tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sukar, sehingga memberi kesempatan untuk berhasil. Sehingga dari hasil observasi siklus II, dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) berhasil dengan baik dan memuaskan.

---

<sup>103</sup> Amien Dai'ien, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 1973), hlm.125

Pada siklus I dan II tampak terjadi perubahan pada kondisi kegiatan belajar mengajar di kelas. Perubahan kondisi belajar tersebut dilihat dari semakin aktifnya siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar setelah ditetapkannya penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM), hal ini disebabkan karena dalam penerapan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga materi yang diterima akan membantu menjadikan belajar lebih berharga dan bermakna.

Peningkatan aktivitas belajar siswa sangat tampak pada masing-masing siklus. Pada observasi awal prosentase aktivitas belajar siswa hanya mencapai 11,1 %. Rendahnya prosentase aktivitas belajar siswa ini disebabkan metode yang digunakan terkesan membosankan bagi siswa karena masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Selanjutnya pada siklus I prosentase aktivitas belajar siswa sebesar 77,7 %. Peningkatan yang sangat signifikan ini karena dalam siklus I telah digunakan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM). Dan pada pertemuan siklus II prosentase aktivitas belajar siswa telah mencapai 100%.

Berdasarkan hasil penelitian dan data empiris dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas III SDN Lasung mengikuti tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Ditambah lagi dengan mendapatkan aktivitas belajar yang lebih

meningkat terhadap siswa dan *reward* (hadiah) berupa pujian kepada kelompok yang aktif dan individu yang percaya diri dalam menjawab sehingga aktivitas belajar siswa dapat lebih meningkat.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka jawaban atas pertanyaan pada rumusan masalah tentang penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) pada Materi asmaul husna dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas III SDN Lasung sudah terjawab dengan cukup jelas dan detail. Sehingga mendapatkan hasil, bahwa dengan penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) pada materi asmaul husna dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas III SDN Lasung.

**b. Penggunaan Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asmaul Husna di Kelas III SDN Lasung.**

Rumusan masalah yang kedua adalah apakah penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) pada Materi asmaul husna dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III SDN Lasung. Sesuai dengan observasi awal, metode yang digunakan masih bersifat tradisional dan kurang bervariasi. Metode yang digunakan adalah ceramah, yaitu suatu metode dalam pendidikan dimana cara menyampaikan pengertian-pengertian materi kepada siswa dengan jalan penerangan dan penuturan dengan lisan, sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif.<sup>104</sup>

---

<sup>104</sup> Zuhairini, Abdul Ghofir dan Slamet As. Yusuf, *Metodik Khusus Pendidikan Agama* (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hlm. 83.

Hasil tes formatif menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode ceramah dengan tanya jawab yang monoton menghasilkan hasil belajar siswa yang relatif rendah. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas telah diperoleh data tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM). Penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III SDN Lasung. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang terus meningkat dari siklus ke siklus selama proses pembelajaran. Untuk mengetahui adanya peningkatan dilihat dari meningkatnya keberhasilan siswa daripada observasi awal sebelum tindakan, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada masing-masing siswa. Dilihat dari hasil penelitian pada observasi awal nilai rata-rata siswa sebesar 63,3, dengan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa 44,4 %. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa daripada observasi awal dengan nilai rata-rata siswa 77,8 dengan tingkat ketuntasan telah mencapai 100 %. Dan pada siklus II juga terjadi peningkatan daripada siklus sebelumnya yakni dengan nilai rata-rata siswa 86,6 dengan prosentase ketuntasan 100 %.

Secara keseluruhan terjadi peningkatan hasil belajar yang memuaskan, dimana dengan menerapkan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi asmaul husna di Kelas III SDN Lasung. Penerapan metode bermain, cerita

dan menyanyi (BCM) mempunyai dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu siswa dapat mengerjakan hasil tes formatif yang lebih tinggi daripada saat observasi awal. Dengan demikian rumusan masalah yang kedua tentang penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi asmaul husna di Kelas III SDN Lasung telah terjawab.

Penelitian ini sudah dapat menjawab seluruh rumusan masalah yang telah dipaparkan, yaitu: apakah metode bermain, cerita dan menyanyi yang diterapkan pada materi Asmaul Husna dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas III SDN Lasung, dan apakah metode bermain, cerita dan menyanyi yang diterapkan pada materi Asmaul Husna dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN Lasung. Terbukti dengan penerapan Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) pada materi asmaul husna untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa memuaskan dari kegiatan belajar mengajar pada observasi awal, siklus I, siklus II, sehingga peneliti memandang bahwa tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya dan mengakhiri penelitian tindakan di Kelas III SDN Lasung.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, data dilapangan menunjukkan bahwa:

1. Penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) pada materi asmaul husna untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa Kelas III SDN Lasung sebagaimana yang telah peneliti lakukan adalah sesuai dengan tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Peningkatan aktivitas belajar siswa ini dapat dilihat dari hasil observasi awal. Pada siklus ke I terjadi peningkatan daripada observasi awal. Dan pada siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar siswa juga terjadi peningkatan daripada siklus sebelumnya.
2. Penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) pada materi asmaul husna dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III SDN Lasung. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari instrumen observasi berupa lembar observasi yang dilaksanakan pada waktu pembelajaran berlangsung. Selain itu, data empiris juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa meningkat, dilihat dari hasil penelitian pada observasi awal diketahui bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Pada siklus I terjadi peningkatan daripada observasi awal. Dan

selanjutnya pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa 100 %.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan:

### 1. Bagi Sekolah

Agar penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) di terapkan di dalam kegiatan belajar mengajar pada bidang studi PAI, karena berdasarkan hasil penelitian terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Bagi Guru PAI

Agar penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) benar-benar efektif, sebelum mengajar sudah mempersiapkan materi yang didesain dalam bentuk permainan, cerita dan nyanyian dan pemberian *reward* (hadiah) bagi siswa yang aktif.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Aziz, Abdul Majid, *Mendidik Anak Lewat Cerita di Lengkapi 30 Kisah*, Jakarta, Mustaqim, 2003.
- Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi 2004*, Bandung, PT Remaja Rosda Karya, 2005.
- Abdurrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*, Bandung, Humaniora, 2008.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya, Bandung, CV Diponegoro, 2005.
- Amien Dai'ien, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, PT. Raja Grafindo, 1973.
- Ariany Syurfah, *Multiple Intelligences For Islamic Teaching*, Bandung, Syaamil, 2007.
- Darmaningtyas, *Pendidikan Pada dan Setelah Krisis*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 1999.
- Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Hasil Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002.
- Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*, Jogjakarta, DIVA Press, 2008.
- Dwi Sunar Prasetyono, *Membedah Psikologi Bermain Anak*, Jogjakarta, Think, 2007.
- Farida Nur'aini, *Edu Games for Childs Panduan Permainan Alami yang Mencerdaskan Anak*, Surakarta, Afra Publishing, 2008.
- Farida Nur'aini, *Ma.. Dongengin Aku Yuk !*, Surakarta, Indiva Media Kreasi, 2007.
- FX Soedarsono, *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2001.
- Hamdani Ihsan, A. Fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung, Pustaka Setia, 2001.
- Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta, PGTKI Press, 2002.



- Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, Remaja Rosda Karya, 2002.
- M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Remaja Rosda Karya, 1990.
- M. Syamsul Ulum, Triyo Supriyono, *Tarbiyah Qur'aniyah*, Malang, UIN-Malang Press, 2006.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2005.
- Maykes S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta, PT Grasindo, 2007.
- Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, PT. Asd Mahasatya, 2004.
- Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Muhaimin, dkk., *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung, Remaja Rosda Karya, 2004.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Logos Wacana Ilmu, 1999.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung, PT Rosda Karya, 2007.
- Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung, PT. Refika Aditama, 2009.
- Neni Utami Adiningsih, *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Musikal*, Bandung, CV Multi Trust Creative Service, 2008.
- Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung, CV Pustaka Setia, 1998.

- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2007.
- Paul Henry Mussen, *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Jakarta, Erlangga, 1988.
- Poerdaminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, \_\_\_\_\_, Balai Pustaka, 1982.
- Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2004.
- Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, Jakarta, Ciputat Press, 2002.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung, Alfabet, 2007.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka cipta, 2002.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, Yogyakarta, Andi Offset, 1984.
- Syaiful Bahri Djahamarah. *Psikologi Belajar*, Jakarta, Rineka cipta, 2002.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta, Darut Bahagia, t.t.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana Perdana Media Group, 2006.
- Zakiah Darazat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta, Bumi Aksara Depag, 1996.
- Zuhairini, dkk., *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, Surabaya, Usaha Nasional, 1983.