

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Inggris “method” yang artinya cara.¹ Dalam Kamus Umum *Bahasa Indonesia* metode ialah “cara yang telah teratur dan terpikir baik untuk mencapai suatu maksud (dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya)”.²

Metode menurut Zakiyah Daradjat adalah “suatu cara kerja yang sistematis dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan”.³ Sementara itu Suryosubroto mengemukakan bahwa “metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan”.⁴

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode adalah suatu cara yang sistematis dalam menyampaikan pengetahuan dan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.

Sedangkan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan bahwa: Pembelajaran artinya proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup

¹ John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Indonesia-Inggris*, Edisi ketiga, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 1992), hal: 105.

² W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Balai Pustaka, 1984),hal: 849.

³ Zakiyah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: BumiAksara, 1995), hal: 1.

⁴ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal: 149.

belajar.⁵ Menurut Dimiyati dan Modjiono, pembelajaran adalah “kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.⁶ Oemar Hamalik mengemukakan bahwa: Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Kegiatan ini meliputi unsure-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Unsur manusiawi ini meliputi siswa, guru dan tenaga lainnya.⁷

Dari beberapa pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan guru, siswa dan komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dan ditunjang oleh berbagai unsur lainnya untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Dengan demikian, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran dari seorang guru kepada siswa dalam rangka pencapaian tujuan yang diharapkan. Dalam definisi tersebut terkandung makna bahwa dalam penerapannya ada

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hal: 17.

⁶ Dimiyati dan Modjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal: 297.

⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal: 57.

kegiatan memilih, menetapkan, menggunakan dan mengembangkan metode yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2. Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi di PAUD dan TPQ

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini.⁸

Adapun karakteristik cara belajar anak adalah :

1. Anak belajar melalui bermain.
2. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya.
3. Anak belajar secara alamiah.
4. Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

⁸ <http://mgmpips.wordpress.com/2008/07/02/pembelajaran-anak-usia-dini/>.

Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak.

Oleh karena itu dalam memilih sebuah metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini dan Taman Kanak-Kanak, guru haruslah mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang di ajar.

Yang dimaksud dengan karakteristik tujuan adalah pengembangan kreatifitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap. Selain itu tujuan kegiatan karakteristik anak juga ikut menentukan pemilihan metode.

Ketrampilan yang hendak dikembangkan melalui berbagai program kegiatan seperti ketrampilan kognitif, bahasa, kreatifitas, motorik yang menantang dan bermakna bagi anak. Oleh karena itu metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang mengacu pada semua kegiatan motorik, kemampuan kognitif dan kemampuan bahas, pengembangan kreatifitas anak usia dini, sesuai dengan pengembangan ketrampilan emosi anak sesuai dengan ketrampilan sosial. Tidak semua metode cocok untuk anak, dan yang paling cocok ari semua metode-metode pembelajaran yang diterapkan oleh siswa

yang masih tergolong usia dini adalah memakai metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM).

BCM kependekan dari Bermain, Cerita, dan Menyanyi. Pendidikan di Taman Pendidikan Al-Qu'ran diarahkan kepada perkembangan keseluruhan pribadi anak, baik perkembangan rohaniah maupun jasmani demi terciptanya manusia yang baik dan sehat.⁹

Kemudian di Taman Pendidikan Al-Qur'an pendidikan dan metode yang diajarkan tidak jauh beda dengan pendidikan di PAUD dan TK yang di dalamnya tergolong anak usia dini. Di Taman Pendidikan Al-Qur'an juga mempunyai tujuan yang sama. Dan diharapkan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi :¹⁰

1. Aspek efektif/emosi-sosial/perasaan
2. Aspek kognitif/intelektual/pengetahuan
3. Aspek psikomotorik/jasmaniah

Hal yang paling penting disini adalah bagaimana mencari metode yang paling tepat agar seluruh aspek perkembangan tersebut dapat berkembang dengan berdasarkan pertimbangan agama, pedagogis dan psikologis.¹¹ Dalam diklat penataran guru Taman Pendidikan Al-Qur'an dijelaskan bahwa diantara metode yang cukup baik untuk dilaksanakan di Taman Pendidikan Al-Qur'an

⁹ Drs. Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Aksara baru, 1996), hal: 31

¹⁰ Team Penatar TK, *Metodik Kegiatan Bermain Bebas di TK*, (Bandung: Tarsito, 1984), hal: 55

¹¹ Sanggar B-3, *Belajar Melalui Bermain bercerita dan Bernyanyi*, (Bandung : Lpptka Bkprmi, 1998), hal : 36

adalah metode bermain, cerita dan menyanyi. Metode bermain, cerita dan menyanyi bila dihubungkan dengan pelaksanaan pendidikan di TPQ sangat menunjang proses pembelajaran dalam memotivasi belajar para santri untuk mencapai suatu tujuan.

Akrabnya dunia bermain, cerita, dan menyanyi terhadap santri bukan hanya membantu para ustadz dan ustadzah dalam mengurangi kegagalan dalam mencapai target kurikulum.

Dengan demikian dapat diambil sebuah pengertian bebas bahwa metode BCM adalah kependekan dari kata Bermain, Cerita, dan Menyanyi, yang merupakan salah satu bentuk metode pendidikan agama yang dikembangkan atau diterapkan di Taman Pendidikan Al-Qur'an sebagai jalan dalam menanamkan nilai-nilai islam pada anak didik atau para santri sehingga ketiga aspek perkembangan anak (aspek efektif, kognitif dan psikomotorik) terbentuk nilai-nilai islam sebagaimana yang dikehendaki dalam kurikulum yang telah ditetapkan.

Dari penjelasan dan pemaparan dapat di simpulkan bahwa sebuah taman pendidikan pada masa usia dini baik di PAUD, TK maupun TPQ adalah bagaimana cara seorang guru untuk dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan berhasil menerapkan sebuah metode pembelajaran bermain, cerita dan menyanyi pada peserta didik yang nantinya dapat mencakup beberapa aspek yaitu efektif, kognitif dan psikomotorik.

3. Macam-Macam Metode Pembelajaran di TPQ

a. Metode Bermain

Menurut Singer mengemukakan bahwa metode bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Bermain menurut Mulyadi , secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan.¹² Terdapat lima pengertian metode bermain :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memilikii hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar

¹² Mulyadi, *Bermain dan Kreativitas, (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*, (Jakarta: papas sinar sinanti, 2004), hal 32

tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Dari pemaparan di atas bahwa metode bermain adalah suatu metode yang menyenangkan untuk dilakukan, dan sesuatu yang menghibur. Bagi anak bermain adalah sebuah pekerjaan dan cermin pertumbuhan. Melalui bermain anak akan memenuhi kepuasannya, ia juga akan belajar banyak karena berlatih, mengeksplorasi, merekayasa dan mengulang hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.¹³ Sebagian orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain.

Bila kita lukiskan secara sistematis obyek permainan terdiri dari:¹⁴

1. Umur 0,6 – 1,0 tahun : Bermain dengan dirinya antara lain, tangan, kaki, lidah malahan suaranya sendiri, baru memerlukan alat.
2. Umur 1,0 – 2,0 tahun : Bermain dengan menirukan sesuatu.
3. Umur 2,0 – 3,0 tahun : Bermain sendiri-sendiri tetapi ingin berdekatan dengan yang lain.
4. Umur 3,0 – 5,0 tahun : Bermain yang sama dalam kedudukan yang sama.

¹³ Gustian Edi, *Mempersiapkan anak masuk sekolah*, (Jakarta : Puspa Swara, 2001), hal : 38

¹⁴ Drs. Simanjutak,S.H, Dra. Pasaribu, *Pengantar psikologi perkembangan*, (Bandung: Tarsito, 1984),hal: 55

5. Umur 5,0 – 6,0 tahun : Bermaian bersama dibawah pimpinan salah seorang dari mereka tetapi sering kedudukan di perebutkan.
6. Umur 6,0 – 8,0 tahun : Anak bermain sandiwara dan tunduk dibawah pimpinan.
7. Umur 8,0 – 12,0 tahun : Bermain dalam permainan disertai gerakan yang memerlukan kecerdasan.

Ada beberapa lima kriteria dalam bermain diantaranya¹⁵ :

- a) Motivasi intrinsik, tingkah laku bermain dimotivasi dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan dari masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b) Pengaruh positif, tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c) Bukan dikerjakan sambil berlalu, tingkah laku itu bukan dilakukan sambil berlalu, karena itu tidak mungkin polaatau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d) Cara atau tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.

¹⁵ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak....*hal: 31-32

e) Kelenturan, bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam situasi.

Bermain merupakan alat pelepas emosi. Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan social. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin.¹⁶ Dari beberapa bentuk-bentuk pelaksanaan dari jenis bermain ada dua macam yaitu:

1. Bermain bebas

Dalam pelaksanaannya dalam bermain bebas anak tidak terikat dengan peraturan yang ada. Anak dapat bermain sekehendak hatinya sendiri, atau tanpa alat-alat yang disediakan oleh guru. Ia juga boleh memilih permainan yang akan dipergunakannya dan tugas guru dalam permainan bebas ini adalah mengadakan observasi, serta memberikan anjuran bila perlu.¹⁷

2. Bermain terpimpin

Pada bermain terpimpin ini ada seorang pemimpin yaitu guru. Dalam pelaksanaannya, anak tidak bebas seperti pada permainan

¹⁶ Drs. Slamet Suyanto, M.Ed, *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*, (Yogyakarta : Hikayat, 2005), hal : 116

¹⁷ Petunjuka, *Teknis proses belajar mengajar di RA, bidang pengembangan jasmani dan kesehatan*, (Jakarta : Depag RI, 2000), hal : 5.

bebas, melainkan terikat pada putaran. Permainan dapat dilakukan dengan atau tanpa nyanyian.¹⁸

Dalam diklat BCM dijelaskan jenis-jenis permainan dibagi menjadi tiga yaitu:

- Dilihat dari segi pelaksanaannya.
 - a. Bermain di out door (di luar ruangan/kelas)
 - b. Bermain di in door (di dalam ruangan/kelas).
- Dilihat dari segi sifatnya.
 - a) Permainan kecerdasan, misalnya:
 - Puzzle hijaiyah
 - Puzzle gambar orang sholat
 - Puzzle nama-nama Nabi
 - Puzzle rukun islam
 - Puzzle rukun iman
 - Puzzle nama-nama malaikat, dll.
 - b) Permainan rekreatif, misalnya:
 - Tepuk islam
 - Tepuk wudlu
 - Tepuk anak sholeh
 - Tepuk malaikat¹⁹

¹⁸ *Ibid*, hal. : 6

¹⁹ Sanggar B-3, *Op.Cit*, hal. : 40-41

b. Metode Cerita

Metode cerita dalam buku Moeslichatoen adalah cara bertutur kata dengan menyampaikan cerita atau dengan memberikan penerangan kepada anak secara lisan. Sedangkan menurut Lukman Al-Hakim Metode bercerita Adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan. Tujuannya adalah melatih daya tangkap anak, melatih daya fikir, melatih daya konsentrasi, membantu perkembangan fantasi/imajinasi anak, menciptakan suasana menyenangkan dan akrab di dalam kelas.²⁰

Dari penjelasan diatas bisa di simpulkan bahwa metode cerita adalah sebuah metode pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan lisan denganrangkaian peristiwa baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi).

خُنْ نَقْصُ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ
قَبْلِهِ لَمِنَ الْغَافِلِينَ ﴿٣﴾

Artinya: “ Kami menceritakan kepadamu kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al Qu’ran ini kepadamu, dan Sesungguhnya kamu sebelum (kami mewahyukan) nya adalah Termasuk orang-orang yang belum mengetahui.” (QS.Yusuf ayat 3)

²⁰ Interview dengan Bapak Lukman Al-Hakim, *Pecipta Metode BCM*, BKPRMI Surabaya, tanggal 22 Juni 2012

Dari penggalan Al Qur'an surat Yusuf ayat 3 diatas, dapatlah diambil pelajaran bahwa secara implisit Allah menyebut Al-Qur'an dengan 'kumpulan cerita yang paling baik'. Maksudnya dalam mengajak manusia kedalam keimanan dan ketaatan kepada robbnya, Allah pun menggunakan metode yang menyentuh hati nurani, yaitu cerita atau kisah-kisah.

Hikmah yang dapat diambil atas sebuah cerita/peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu adalah sungguh merupakan pengalaman yang sangat berharga untuk kita berikhtibar atas peristiwa itu.

Dan Allah berfirman,

وَكَذَلِكَ نَفْصَلُ الْآيَاتِ وَلَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ ﴿١٧٦﴾

Artinya: "Dan Demikianlah Kami menjelaskan ayat-ayat itu, agar mereka kembali (kepada kebenaran)". (QS. Al A'rof ayat 176).

Dengan demikian, secara khusus Allah hendak mengajarkan kepada Rosulullah dan tentu juga kepada para pengikutnya yang setia, bahwa cerita adalah metode tarbiyah yang paling tepat dan efektif untuk mengajar manusia berbuat baik (akhlakul karimah) tanpa merasa digurui. Karena itulah Allah sering kali menggunakan tamsil perupamaan, pelukisan-pelukisan untuk mengajar manusia menuju ketaatan syariat, antara lain diambil dari dunia binatang dan tumbuhan yang dilukiskan dalam Al-Qur'an dengan bahasa yang indah.

Sebelum seseorang bercerita, terlebih dahulu ia harus memilih atau menentukan terlebih dahulu jenis cerita apa yang cocok dan sesuai dengan obyek dakwah yang kita tangani. Pemilihan jenis cerita ini antara lain ditentukan oleh :

1. Tingkat usia pendengar.
2. Jumlah pendengar
3. Tujuan penyampaian materi.
4. Suasana acara.
5. Situasi dan kondisi pendengar.

Dalam menyusun sebuah cerita diantaranya :

- Cerita bisa diangkat dari apa yang dilihat, dibaca an didengar
- Cerita berisi nilai-nilai islami
- Cerita menampilkan tokoh-tokoh yang akan diikuti santri
- Cerita tidak terlalu panjang

Adapun pengelompokan cerita ini ditinjau dari beberapa sudut pandang dalam diklat materi BCM, yang secara sederhana dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Berdasarkan kejadiannya.
 - a. Cerita sejarah (tarikh), misalnya :
 - Sejarah nabi dan rasul
 - Sejarah para wali songo
 - Dan lain-lain.

- b. Cerita fiksi (rekaan).
2. Berdasarkan teknik penyajiannya.
 - a. direct story (cerita langsung/tanpa naskah)
 - b. Story reading (membaca cerita).
 3. Berdasarkan pemanfaatan peraga.
 - a. bercerita dengan alat peraga seperti dengan melihat gambar.
 - b. Bercerita tanpa alat peraga.²¹

c. Metode Menyanyi

Metode menyanyi menurut Lukman Al-Hakim adalah suatu cara dalam mengajar yang di dalamnya berisikan lagu-lagu yang berkesan dan menyenangkan.²² Sedangkan metode menyanyi menurut Poerwadarminta adalah mengeluarkan bunyi suara belagu dengan perkataan atau tidak melagukan dengan bernyanyi.

Jadi sebuah metode menyanyi adalah bagian yang tak terpisahkan dari dunia anak-anak. Menyenandungkan lagu, apalagi yang berirama riang, sungguh merupakan kegiatan yang digandrunginya. Hal ini tidaklah mengherankan, karena lagu pada dasarnya adalah bentuk dari bahasa nada. Yaitu bentuk harmoni dari tinggi rendahnya suara. Pada insan-insan belia yang perbendaharaan bahasa masih cukup terbatas ini, bahasa nada justru lebih mudah mereka fahami.

²¹ *Ibid*, hal : 44

²² Interview dengan Bapak Lukman Al-Hakim, *Pecipta Metode BCM*, BKPRMI Surabaya, tanggal 23 Juni 2012

Ketika anak-anak beranjak lebih besar, mereka akan semakin akrab dengan lagu atau nyanyian. Asal melodinya tidak terlalu rumit, mereka akan dengan senang hati menyanyikannya. Mereka minta diajari menyanyi, menghafalkan syairnya, belajar melafalkan kata-kata yang terdapat pada syair lagu itu, sibuk bergaya ketika menyanyi dan sebagainya. Semua itu adalah bagian dari dunia keceriaan masa kanak-kanak yang indah.

Dilihat dari segi sifat-sifat lagu yang baik diantaranya :

- Mengandung nilai-nilai islami
- Bahasanya indah dan mudah dimengerti
- Tidak terlalu panjang
- Iramanya mudah dicerna
- Syair dan liriknya bisa melibatkan emosi (gembira, semangat, kagum, dll.)²³

Jalan Masuk Surga

Lagu : Sayang Semuanya

Syair : Sugandi

Satu-satu aku cinta Allah

Dua-dua cinta Rasulallah

Tiga-tiga cinta orang tua

Satu-dua-tiga jalan masuk surge

²³ *Ibid*, hal: 45

Praktek Berwudlu

Lagu : Lihat Kebunku

Syair : Nirdiani

Telapak tangan

Mulut hingga muka

Tangan sampai sikut

Mengusap kepala

Tak lupa telinga

Dan akhirnya kaki

Itu semua anggota berwudlu

4. Fungsi Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi.

Dalam penerapan sebuah metode pembelajaran diantaranya ada beberapa fungsi. Di sini di jelaskan beberapa fungsi metode pembelajaran bermain, cerita dan menyanyi (BCM).

a. Fungsi metode bermain

Fungsi bermain bagi perkembangan anak, diantaranya :

1. Kemampuan motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampumengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain

anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.

2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan indranya seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta dan pengalaman yang menjadi dasar untuk berfikir.

3. Kemampuan efektif

Setiap permainan mempunyai aturan. Aturan akan di perkenalkan oleh teman bermainsedikit demi sedikit, tahap demi setahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

4. Kemampuan bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya.

5. Kemampuan sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, member dan

menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain.²⁴

b. Fungsi metode cerita

Beberapa fungsi dalam sebuah cerita diantaranya:

1. Sarana kontak batin antara pendidik dan anak didik.
2. Pendidikan imajinasi atau fantasi.
3. Pendidikan emosi (perasaan) anak didik.
4. Sarana pendidikan bahasa anak didik.
5. Membantu proses identifikasi diri atau perbuatan.
6. Media penyampain pesan atau nilai-nilai agama. Sebagai sarana hiburan dan pencegah kejenuhan

c. Fungsi metode menyanyi

Fungsi dan makna nyanyian bagi pendidikan anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Sebagai pendidikan emosi
2. Pendidikan motorik
3. Pengembangan daya imajinasi
4. Peneguhan eksistensi diri
5. Pengembangan kemampuan berbahasa
6. Pengembangan daya intelektual
7. Pengembangan kekayaan rohani dan pendidikan nilai-nilai moral

²⁴ Drs. Slamet Suyanto, M.Ed, *Op.Cit*, hal. : 119-121

5. Langkah-Langkah Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi

Adapun dalam penerapan metode pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan yang di inginkan, maka ada beberapa langkah-langkah dalam menerapkan atau menyampaikan sebuah metode pembelajaran. Di bawah ini dijelaskan langkah-langkah metode bermain, cerita dan menyanyi.

Langkah penyajian permainan pada santri TPQ adalah sebagai berikut:

1) Pendahuluan

- Bersama-sama mengucapkan salam
- Menghubungkan bahan pelajaran yang disajikan dengan corak permainan yang akan dilakukan
- Menjelaskan cara-cara permainan

2) Pelaksanaan

- Untuk tahap permulaan guru harus membimbing
- Guru mengawasi pelaksanaan permainan, baik ketertibannya maupun perkembangan anak selama bermain

3) Penutup

- Penenangan santri
- Bersama-sama mengucapkan hamdalah
- Membereskan alat-alat permainan

Langkah penyajian bercerita pada santri TPQ adalah sebagai berikut :

1. Santri duduk membentuk setengah lingkaran

2. Guru duduk ditengah lingkaran tetapi tidak membelakangi santri
3. Menguasai seluruh cerita
4. Menjaga agar komunikatif.

Langkah – langkah penyajian lagu pada santri TPQ adalah sebagai berikut :

1. Pilihlah lagu yang cocok yang sesuai dengan pokok bahasan, dan sesuai pula dengan situasi dan kondisi
2. Guru menyajikan lagu tiga kali
3. Guru bersama santri menyanyikan berulang-ulang
4. Santri dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompoknya menyajikan lagu itu bergiliran.
5. Kemudian menyanyi bersama-sama lagi.

B. Motivasi Belajar

1) Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Frederick J. Mc Donald motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang di tandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi mencapai tujuan.²⁵ Sedangkan menurut Siagian menjelaskan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung

²⁵ Waty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hal: 206

adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.²⁶

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *movere* yang berarti bergerak atau bahasa Inggrisnya *to move*. Motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat sesuatu.²⁷ Motif tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor lain, baik faktor eksternal, maupun faktor internal. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi. Jadi motivasi adalah keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku kearah tujuan. Sedangkan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁸ Jadi motivasi belajar yang dimaksud disini adalah suatu dorongan yang timbul dari diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Terkait dengan Belajar atau pembelajaran bahwa pada siswa atau kepribadian anak itu masih perlu diasah dan di kembangkan seperti halnya dalam firman Allah

إِنَّا عَرَضْنَا الْأَمَانَةَ عَلَى السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْجِبَالِ فَأَبَيْنَ أَنْ تَحْمِلَهَا وَأَشْفَقْنَ مِنْهَا وَحَمَلَهَا الْإِنْسَانُ إِنَّهُ كَانَ ظَلُومًا جَهُولًا

²⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal: 80

²⁷ S. Nasution, *Op.Cit*, hal. : 73

²⁸ Drs. Slameto, *Belajar dan Faktot-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1995), hal : 2

Artinya: "Sesungguhnya Kami telah mengemukakan amanat kepada langit, bumi dan gunung-gunung, Maka semuanya enggan untuk memikul amanat itu dan mereka khawatir akan mengkhianatinya, dan dipikullah amanat itu oleh manusia. Sesungguhnya manusia itu Amat zalim dan Amat bodoh ". (Qs. Al-Ahzab 72).

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ ﴿٧٢﴾

Artinya: "Katakanlah: "Perhatikanlah apa yaag ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan Rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman".

Maksud dari ayat Al-Qur'an diatas ialah membimbing manusia agar selalu memperhatikan dan menelaah alam sekitarnya. Karena dari lingkungan ini manusia juga bisa belajar dan memperoleh pengetahuan.

Oleh karena itu pelajar akan melakukan kegiatan belajarnya dengan bersungguh-sungguh apabila memiliki keinginan untuk belajar, motivasi bersifat jangka panjang dan personal serta memiliki tingkatan lebih tinggi dibanding tingkat kebutuhan dan motif.

2) Jenis – Jenis Motivasi Belajar

a. Motivasi Primer

Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis, atau jasmani manusia. Manusia adalah makhluk berjasmani, sehingga perilakunya terpengaruh oleh insting atau kebutuhan jasmaninya. Di antara insting yang penting adalah memelihara, mencari makan, melarikan diri, berkelompok, mempertahankan diri, rasa ingin tahu, dan sebagainya.

b. Motivasi Sekunder

Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari. Menurut beberapa ahli, manusia adalah makhluk sosial. Perilakunya tidak hanya terpengaruh oleh faktor biologis saja, tetap juga faktor-faktor sosial. Perilaku manusia terpengaruh oleh tiga komponen penting seperti;

a) Komponen afektif, komponen afektif adalah aspek emosional.

Komponen ini terdiri dari motif sosial, sikap dan emosi.

b) Komponen kognitif, komponen kognitif adalah aspek intelektual yang terkait dengan pengetahuan.

c) Komponen psikomotorik, komponen psikomotorik adalah terkait dengan kemauan dan kebiasaan bertindak.

3) Macam-macam Motivasi Belajar

Dalam membahas macam-macam motivasi belajar, ada dua macam sudut pandang, yaitu:

- *Motivasi intrinsik* adalah motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa memerlukan rangsangan dari luar.
- *Motivasi ekstrinsik* adalah motivasi yang timbul dan berfungsi karena adanya pengaruh dari luar.

Guru dapat menggunakan bermacam-macam motivasi agar murid-murid giat belajar, diantaranya ialah :

1. Memberi angka

Sesuatu nilai bagi mereka merupakan motivasi yang kuat untuk menambah rasa semangat dalam pelajaran.

2. Hadiah

Hadiah memang dapat membangkitkan motivasi bila setiap orang mempunyai harapan untuk memperolehnya.

3. Saingan

Saingan sering digunakan alat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi . persaingan sering mempertinggi hasil belajar, baik persaingan individual maupun persaingan antar kelompok.

4. Hasrat untuk belajar

Hasil belajar akan lebih baik apabila pada anak ada hasrat atau tekad untuk mempelajari sesuatu.

5. Pujian

Pujian sebagai akibat pekerjaan yang diselesaikan dengan baik merupakan motivasi yang baik. Guru hendaknya mencari hal-hal pada setiap anak yang dapat dipuji, seperti tulisannya, ketelitian, tingkah laku dan sebagainya.

6. Suasana yang menyenangkan

Anak-anak harus merasa aman dan senang dalam kelas sebagai anggota yang dihargai dan dihormati.²⁹

4) Fungsi Motivasi Belajar

Belajar diperlukan motivasi “Motivation is an essential condition of learning”. Hasil belajar pun bannyak ditentukan oleh motivasi. Makin tepat motivasi yang kita berikan, makin berhasil pelajaran itu. Motivasi *melepaskan energi* atau *tenaga* yang ada pada seseorang.

Setiap motivasi bertalian erat dengan suatu tujuan. Motivasi mempunyai tiga fungsi, yakni:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.

²⁹ S. Nasution, *Op.Cit*, hal : 78-82

- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu.³⁰

Dalam bahasa sehari-hari motivasi dinyatakan dengan hasrat, keinginan, maksud, tekad, kemauan, dorongan, kebutuhan dan sebagainya.

C. Pengaruh Penerapan Metode BCM Dalam Memotivasi Belajar Santri di TPQ Baitul Fikri Krian Sidoarjo

Drs Ahmad Rohani dan Drs. H Abu Ahmad dalam bukunya “ Pengelolaan Pengajaran “ menyatakan bahwa, pada dasarnya setiap peserta didik sangat membutuhkan permainan dan hiburan setelah belajar. Kelas pengajaran yang diliputi oleh suasana hening, sepi, serius terhadap pelajaran maka akibat yang tidak disadari menjadikan peserta didik merasa bosan dan jenuh.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip bermain, cerita dan menyanyi. Pembelajaran disusun sehingga menyenangkan, menggembirakan, dan demokratis dan menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang di lingkungannya, baik secara fisik maupun mental.³¹

Maka dari itu peserta didik seharusnya hendaknya diperizinkan bermain, refreasing, menghibur diri, dll. Tujuannya untuk mengendorkan saraf-saraf tegang, menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Dalam proses pembelajaran di Taman

³⁰ *Ibid*, hal: 76-77

³¹ Drs. Slamet Suyanto, *Op.Cit*, hal : 127

Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) sangatlah tepat metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) sebagai media untuk merangsang aktivitas dan memotivasi belajar para santri, diantaranya seperti :

1. Santri lebih termotivasi dalam proses belajar mengaji
2. Santri hampir setiap hari datang untuk mengaji / rajin mengaji.
3. Santri merasa senang dan tidak mudah jenuh dengan diterapkannya metode BCM
4. Santri juga lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam setiap bidang, motivasi selalu dibutuhkan, karena inilah yang menjadi pendorong atau tenaga untuk bergerak. Begitupun dengan santri. Motivasi santri dibutuhkan agar santri lebih giat dalam belajar dan berinovasi menghasilkan karya yang positif dan bukan itu saja yang paling pokok dan utama adalah supaya lebih giat dan khusyuk dalam beribadah kepada Allah SWT.

D. Hipotesis Penelitian

Pengertian Hipotesis sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sebagai terbukti melalui data yang terkumpul.³²

Sedangkan menurut pendapat Ari Wahyudi, Hipotesis adalah kesimpulan sementara atau proposisi tentative tentang hubungan antara dua variable atau lebih.

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), hal: 67

Dari pendapat di atas dapat dipahami dan di simpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau kesimpulan sementara terhadap masalah penilaian, karna itu masih perlu adanya pembuktian kebenarannya dan secara teoritis akan mendorong peneliti untuk membuktikannya dalam penelitian.

Berkaitan dengan penelitian ini, maka penulis menggunakan hipotesis kerja atau alternative (Ha) dan hipotesis nihil (Ho) sebagai kesimpulan sementara yaitu dengan rumusan :

1. Hipotesis kerja/alternative (Ha) dengan pernyataan adanya pengaruh penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi dalam memotivasi belajar santri
2. Hipotesis nihil (Ho) dengan pernyataan tidak adanya pengaruh penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi dalam memotivasi belajar santri.