## BAB I

**PENDAHULUAN**

##### Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan masalah yang menarik untuk dibahas, Dalam UU No. 20 tahun 2003 Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas berilmu, kreatif, mandiri, demokratif dan bertanggungjawab. Dalam usaha tercapainya tujuan pendidikan maka diharapkan dapat mencapai tujuan nasional yang tercantum dalam pembukaan undang-undang dasar alinea keempat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan itu perlu peningkatan dan penyempurnaan sistem penyelenggaraan pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan kualitas hasil pendidikan, seperti halnya di sekolah.

Pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan hal yang sangat penting karena pendidikan di SD akan menjadi dasar bagi pendidikan selanjutnya. Untuk itu setiap pembelajaran yang diberikan di SD perlu diarahkan kepada pembentukan fondasi yang kuat untuk terbentuknya konsep dasar yang kuat pada diri siswa.

Berhasil atau tidak suatu pendidikan dalam suatu Negara salah satunya adalah karena guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya.Untuk dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan guru harus pandai memilih metode yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak didik.Supaya anak didik merasa senang dalam belajar.

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan tidaklah mudah, banyak hambatan yang dialami khususnya di dalam kegiatan pembelajaran. Hambatan-hambatan yang dialami mengakibatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa belum mencapai tujuan kurikulum, terutama pada mata pelajaran PAI. Salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah pengalaman siswa, dimana pengalaman siswa belajar PAI sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Sehingga guru dituntut agar mampu menyiasati dan mencermati keadaan tersebut sehingga dalam pembelajaran di kelas menjadi efektif. Salah satunya dengan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Dalam proses belajar mengajar bukan hanya menyampaikan ilmu pengetahuan saja, akan tetapi pemberian motivasi sangatlah penting karena secara psikologis anak akan merasa senang apabila mereka diperhatikan. Salah satu cara memberikan perhatian adalah dengan memotivasi.Kesuksesan belajar siswa tidak hanya tergantung pada intelegensi anak saja, akan tetapi juga tergantung pada bagaimana pendidik menggunakan metode yang tepat dan memberinya motivasi.

Banyak cara yang dapat dilakukan untk memberikan motivasi kepada anak didik diantaranya adalah memberi angka atau nilai. Pemberian nilai dilakukan oleh guru ketika mereka selesai ulangan atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.Cara ini merangsang anak untuk giat belajar. Anak yang nilainya rendah, mereka akan termotivasi untuk meningkatkan belajarnya dan anak yang nilainya bagus akan semakin giat dalam belajar.Maka untuk meningkatkan aktivitas dan semangat belajar diperlukan ketrampilan dan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam mengembangkan potensi siswa memerlukan peran penting pendidik, hal ini secara umum sudah banyak diketahui. Siswa yang memiliki kecenderungan atau motivasi untuk mengetahui sesutu yang baru maka dengan sendirinya tingkat keingin tahuannya tinggi akan menjadikan siswa tersebut untuk selalu bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain.

Belajar dengan menggunakan media atau praktek seperti; bernyanyi, bermain dan guru bercerita atau mendongeng sangat disukai hampir semua siswa, apalagi kalau buku bergambar lalu disertai penjelasan guru berupa cerita dongeng dan ilustrasi bagus dengan sedikit permainan yang melibatkan mereka. Siswa akan merasa terlibat dalam petualangan dan konflik-konflik yang dialami karakter-karakter di dalamnya, sehingga belajar menjadi semakin menyenangkan.

Pengalaman belajar yang dialami siswa berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya dan akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat jika ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka spontanitas pengalaman tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Motivasi belajar siswa yang tinggi mendorong siswa kreatif belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru di luar dugaan.

Oleh karena itu, seorang guru hendaknya dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk membina akhlak siswa. Strategi yang dipilih harus menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Salah satunya menggunakan strategi BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi).Karena sesuai dengan pendidikan di sekolah dasar yang dilaksanakan dengan tehnik bermain sambil belajar.

Survei awal yang ditemukan bahwa pada siswa kelas I SD Negeri Lawonua hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan siswa sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, siswa masih tergantung dengan guru.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya media pemmbelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya.

Melalui permainan kreatif, anak dapat belajar banyak cara. Anak-anak tidak dapat belajar secara optimal jika merasa bosan, mengantuk, lapar, takut, atau bingung dengan yang sedang terjadi.Karena itu, pendidikan anak untuk usia dini harus menciptakan suasana bermain melalui permainan kreatif sesuai dengan cara-cara belajar yang biasa anak-anak alami dalam hidup mereka sehari-hari yang juga harus didukung lingkungan belajar yang aman dan tidak membuat mereka takut. Perlu strategi dalam mengelola permainan yang kreatif agar dapat tercipta lingkungan belajar yang aktif, kreatif, aman, menggembirakan, dan efektif.[[1]](#footnote-2)

Metode bercerita dan menyanyi juga merupakan metode pembelajaran yang banyak digunakan di sekolah dasar. Pembelajaran tersebut juga sangat penting di kehidupan siswa yang masih sifatnya siswa SD kelas dasar yakni pada kelas I dan kelas II.[[2]](#footnote-3) Kegiatan bercerita juga memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral, dan keagamaan. Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan. Melalui mendengarkan anak memperoleh bermacam-macam informasi tentang pengetahuan, nilai, sikap, untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan menyanyi, anak juga akan belajar menghafal dan menghayati lagu-lagu yang dinyanyikan bersama. Misalnya, lagu rukun iman, rukun Islam, lagu yang berisi adab didalam kelas, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut penulis merasa tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Bermain, Cerita, dan Menyanyi pada siswa kelas I SD Negeri Lawonua*”*.

##### Identifikasi Masalah

1. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa di SDN 1 Lawonua.
2. Strategi atau pendekatan pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton, pasif dan tidak variatif.
3. Sarana dan media pembelajaran yang dimilii SDN 1 Lawonua kurang memadai
4. Kualitas pembelajaran yang berlangsung sangat kurang antusias

##### Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah Hasil Belajar siswa dapat ditingkatkan Melalui Strategi Pembelajaran Bermain, Cerita, dan Menyanyi pada siswa kelas I SD Negeri Lawonua?”.

##### Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah ‘Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PAI melalui strategi pembelajaran Bermain, Cerita, dan Menyanyi pada siswa kelas I SD Negeri Lawonua”.

##### Manfaat Penelitian

Dari berbagai penelitian dan pendekatan ini diharapkan menghasilkan manfaat positif dari semua pihak, yaitu bagi:

1. Siswa

Dengan Kegiatan ini diharapkan anak bisa meningkatkan hasil dalam belajar sekaligus mampu merubah berbagai sikap negatif menjadi positif khsususnya di bidang moral dan agamanya.

1. Peneliti (guru)

Strategi ini akan dapat mengungkap pentingnya pendekatan pada para siswa agar memiliki hasil belajar yang baik.

1. Lembaga

Akan membantu kinerja sekolah secara riil dalam merubah tingkah laku dan kepribadian siswa secara positif sesuai dengan visi dan misi sekolah sendiri.

##### Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi dari berbagai macam kalangan dalam memaknai judul penelitian maka penulis perlu menjabarkan secara operasional variabel penelitian ini, adalah sebagai berikut:

* 1. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.
  2. Strategi pembelajaran BCM, adalah serangkaian kegiatan berupa bermain, cerita, menyanyi yang divariasikan dalam satu kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Secara operasional metode atau pendekatan ini digunakan guru pada siswa dengan mengajak anak bermain peran, kemudian dalam permainan tersebut guru menjelaskan makna permainan dengan bercerita atau medongeng, yang selanjutnya guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama yang kemudian guru menyuruh anak-anak untuk mempraktekkannya di depan kelas yang disaksikan oleh teman-teman mereka.

##### Hipotesis Tindakan

Dari uraian latar belakang dan definisi operasional di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah; “Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran bermain, cerita dan menyanyi pada siswa kelas I SD Negeri Lawonua”.

1. Igrea Siswanto*Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif (Bermain sambil belajar untuk mengembangkan Kecerdasan Majemuk Sejak Usia Dini)* (Yogjakarta : Penerbit ANDI,), 2008. h. 10 [↑](#footnote-ref-2)
2. Moeslichatoen R. .*Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: PT. Rineka Cipta), 1998, h,. 157 [↑](#footnote-ref-3)