



Metode Bermain dalam Pembelajaran PAI di Kelas III SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung

Meri Fitri Yanti^{1*}, Salmiwati Salmiwati²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

E-mail : merifitriyanti36@gmail.com^{1*}, salmiwati73@gmail.com²

Abstract, *This research is motivated by several problems that the author found at SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung. Problems were found in the implementation of the play method which should be able to eliminate student boredom, drowsiness and noise in the classroom have not been resolved properly because the implementation of the play method is not optimal. The purpose of this study is to find out how the implementation of the play method in Islamic Religious Education learning. This research is qualitative descriptive. The research was located at SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung. The primary data source is the PAI teacher of class III of SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung and the secondary data is the students of class III of SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung. Data collection techniques in this study are observation, interviews and documentation. The results of this study indicate that in the implementation of the play method at SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung, several game methods have been carried out such as quiz games, word games and snakes and ladders games. The implementation of the quiz game method in Class III of SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung has been carried out well, by explaining the steps of the game. And include all students in the game. The implementation of the method of playing word order has also been carried out well, it is in accordance with the steps of the game and makes the class atmosphere more active. The implementation of the snakes and ladders game method has also been carried out well because it has involved all students in the game thereby reducing boredom in the class, even though there are several game steps that have not been implemented by the teacher.*

Keywords: *Method, Play, PAI subjects*

Abstrak, Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah yang penulis temukan di SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung . Ditemukan permasalahan pada pelaksanaan metode bermain yang seharusnya bisa menghilangkan kejenuhan siswa , rasa ngantuk dan ribut dalam kelas belum bisa tertasi dengan baik karna penerapan metode bermain yang kurang maksimal . Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam . Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Penelitian berlokasi di SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung. Adapun yang menjadi sumber data primer yaitu guru PAI kelas III SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung dan yang menjadi data sekunder yaitu siswa kelas III SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi , wawancara dan dokumentasi . Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa bahwa dalam pelaksanaan metode bermain di SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung telah dilakukan beberapa metode permainan seperti permainan cerdas cermat, permainan susun kata dan permainan ular tangga . Pelaksanaan metode bermain cerdas cermat di Kelas III SD IT Nurhidayah Punggung Kasiak Lubuk Alung telah terlaksana dengan baik , dengan menjelaskan langkah-langkah permainan. Dan mengikut sertakan semua murid dalam permainan . Pelaksanaan metode bermain susun kata juga telah terlaksana dengan baik , telah sesuai dengan langkah-langkah permainan dan membuat suasana kelas lebih aktif . Pelaksanaan metode bermain ular tangga juga telah terlaksana dengan baik karna telah melibatkan semua peserta didik dalam permainan sehingga mengurangi kejenuhan didalam kelas , walaupun ada beberapa langkah permainan yang belum dilaksanakan oleh guru .

Kata Kunci: Metode , Bermain,Mata pelajaran PAI

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang sistem pendidikan nasional UUNomor 20 Tahun 2003 pada pasal 3, bahwa pada dasarnya tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang berakhlak baik dan beriman terhadap Tuhan YME , sehat,

berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU Pendidikan Nasional, 2003). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka dalam pendidikan formal peran guru sebagai ujung tombak dalam mengubah perilaku siswa menuju taraf perkembangan dan penanaman sikap serta perilaku siswa, sangat diperlukan keterampilan dan profesional guru dalam mengkondisikan serta menerapkan manajemen pendidikan yang tepat. Siswa sering jenuh saat dalam proses pembelajaran, disebabkan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, kurangnya waktu untuk istirahat dan penggunaan metode yang tidak bervariasi yang dibawakan oleh guru, seperti guru lebih sering menggunakan metode ceramah, mencatat, merangkum dan tanpa adanya metode yang lain. Jika seorang guru salah memilih metode dalam proses pembelajaran akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Maka guru jangan sesuka hati memilih metode ia harus berpedoman pada tujuan pembelajaran. Begitu juga ketika guru menggunakan metode bermain dalam proses belajar mengajar, karena metode bermain bisa menjadi dunia sekaligus sarana belajar anak maka mau tidak mau, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang memiliki ciri-ciri metode bermain.

Metode bermain ini cocok untuk anak sekolah dasar kelas tiga, karena masih di jenjang pendidikan yang rendah dimana para siswa kelas tiga ini masih dalam masa –masa bermain, sehingga metode ini bisa diterapkan pada mereka. Metode bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat penting. Melalui metode bermain perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa emosi, interaksi sosial nilai-nilai dan sikap hidup dapat terpenuhi dengan baik. Dengan adanya metode Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dunia, berinteraksi dengan anak lain, mengekspresikan dan mengendalikan emosi dan mengembangkan kemampuan simbolik sehingga anak aktif membangun pengetahuannya.

Menurut Linda metode bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak bisa belajar. Belajar tentang apa saja. Bermain tentang objek, kejadian, situasi dan konsep, misalnya: halus dan kasar. (Salmon emiran, 2016). Anak juga berlatih koordinasi berbagai otot gerak seperti otot jari, otot kaki. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Hurlock mendefinisikan metode bermain sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan.

Menurut Alamsyah ular tangga anak soleh adalah permainan yang terbuat dari kertas, yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambarkan sebuah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Alamsyah Said, 2015). Menurut Nasution cerdas cermat merupakan salah satu permainan yang mengutamakan kecepatan dan ketetapan

(Nasution, 2018). Permainan ini menjadikan murid semakin tertantang sehingga guru mudah dalam melakukan kontrol kelas. Susun kata menurut Sugiarsih menjelaskan bahwa, permainan susun kata ini dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis, jika keterampilan berbicara yang dikehendaki maka pelaksanaannya secara lisan, tetapi jika penampilan menulis yang diharapkan maka dilakukan dengan tertulis (Rafina Sovia, 2006). Permainan susun kata juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membuat kalimat yang kompleks.

Landasan Teori

Adapun landasan teori dari para ahli mengenai metode bermain sebagai berikut : Menurut Linda metode bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak bisa belajar. Belajar tentang apa saja. Bermain tentang objek, kejadian, situasi dan konsep, misalnya: halus dan kasar. Anak juga berlatih koordinasi berbagai otot gerak seperti otot jari, otot kaki. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Hurlock mendefinisikan metode bermain sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Ada beberapa metode permainan yang bisa dilakukan oleh anak sekolah dasar (SD), diantaranya yaitu ular tangga anak soleh, cerdas cermat, dan susun kata. Menurut Alamsyah ular tangga adalah permainan yang terbuat dari kertas, yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambarkan sebuah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain (Alamsyah Said 2015). Menurut Nasution cerdas cermat merupakan salah satu permainan yang mengutamakan kecepatan dan ketetapan (Nasution, 2006). Permainan ini menjadikan murid semakin tertantang sehingga guru mudah dalam melakukan kontrol kelas. Susun kata menurut Sugiarsih menjelaskan bahwa, permainan susun kata ini dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis, jika keterampilan berbicara yang dikehendaki maka pelaksanaannya secara lisan, tetapi jika penampilan menulis yang diharapkan maka dilakukan dengan tertulis. Permainan susun kata juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membuat kalimat yang kompleks.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif. Penelitian ini berlokasi di SD IT Nurhidayyah Punggong Kasiak Lubuk Alung. Adapun yang menjadi sumber data primer yaitu guru PAI kelas III SD IT Nurhidayyah Punggong Kasiak Lubuk Alung dan yang menjadi sumber data sekunder yaitu siswa kelas III SD IT Nurhidayyah Punggong Kasiak Lubuk Alung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan metode bermain dalam pembelajaran PAI telah menerapkan metode permainan seperti permainan cerdas cermat, permainan susun kata, dan permainan ular tangga. Permainan cerdas cermat di kelas III SD IT Nurhidayah Punggong Kasiak Lubuk Alung telah terlaksana dengan baik, dengan menjelaskan langkah-langkah permainan dan mengikut sertakan semua murid dalam permainan. Pelaksanaan metode bermain susun kata juga telah terlaksana dengan baik, telah sesuai dengan langkah-langkah permainan dan membuat suasana kelas lebih aktif. Pelaksanaan metode bermain ular tangga juga telah terlaksana dengan baik karena telah melibatkan semua peserta didik dalam permainan sehingga mengurangi kejenuhan didalam kelas walaupun ada beberapa langkah permainan yang belum dilaksanakan oleh guru.

Pembahasan

Metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis). Rumes menerangkan bahwa metode adalah "suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai suatu tujuan, suatu teknik mengetahui yang dipakai dalam proses mencari ilmu pengetahuan dari suatu materi tertentu dan suatu ilmu yang merumuskan aturan-aturan dari suatu prosedur. Menurut Conny R. Semiawan. seperti dikutip oleh Sabil Risaldy bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek. Metode bermain menurut Saefudin adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira.

A. Metode bermain cerdas cermat

Cerdas cermat merupakan sebuah permainan yang mengadu ketajaman berfikir dan ketangkasan berfikir serta menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Permainan cerdas

cermat ini biasanya dimainkan dari soal-soal yang dilontarkan secara bergiliran hingga perebutan untuk menjawab-jawab soal tersebut. Langkah-langkah permainan cerdas cermat menurut Syifa Aulia ada 3 langkah yaitu :

- (a) Babak penyisihan diikuti oleh 6 tim . 4 tim dengan nilai tertinggi dalam pertandingan berhak melaju ke babak semi final. Setiap jawaban benar +5 , jawaban kosong bernilai 0, dan jawaban salah bernilai -2. Jika terdapat skor sama ,peserta yang menjawab benar lebih bnyak akan mendapatkn peringkat yang paling tinggi. Dari babak ini akan dipilih 5 tim dengan skor tertinggi untuk maju ke babak semifinal.
- (b) Babak semi final , diikuti oleh 4 kelompok yang telah dinyatakan lolos dari babak sebelumnya .
- (c) Babak granfinal diikuti oleh tiga tim yang telah dinyatakan lolos dari babak sebelumnya . panitia akan menyediakan soal sebanyak 10 dengan bobot skor 10 dan jika salah -10. Soal dijawab dengan cara rebutan. Soal hanya diperebutkan satu kali . Skor semua peserta akan dicatat oleh panitia untuk diakumulasikan dengan skor pada babak pertama, kedua dan ketiga . nilai tertinggi maka itulah yang akan mendapatkan juara.

B. Permainan ular tangga

Menurut Alamsyah mengemukakan bahwa ular tangga anak soleh adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih . Berdasarkan uraian di atas permainan ular tangga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga anak soleh merupakan jenis permainan papan yang memiliki kotak-kotak dan permainan ular tangga anak soleh permainan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.Langkah-langkah pelaksanaan permainan ular tangga :

- 1) Siapkan kertas permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam .
- 2) Menyiapkan pertanyaan dan gambar yang disesuaikan dengan materi ajar yang akan dipelajari.
- 3) Pemain berada pada petak yang bertuliskan start.
- 4) Pemain menentukan urutan bermain ,pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka pemain yang akan maju pertama
- 5) Pemain memajukan poin sesuai dengan angka hasil lemparan dadu
- 6) Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan pionya sesuai angka perolehan terakhir

- 7) Jika permainan berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka
- 8) Jika pemain berhenti di petak yang mengandung ekor ular tangga maka pemain turun di mulut ular.

C. Permainan susun kata

Menurut Sugiarsih, “permainan susun kata dapat dilaksanakan secara lisan maupun tulisan ,jika keterampilan berbicara yang dikehendaki ,mka pelaksanaanya secara lisan ,tetapi jika keterampilan menulis yang diharapkan maka dilakukan dengan tertulis. Permainan susun kata juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membuat kalimat yang kompleks”. Metode permaiannan susun kata merupakan metode yang mengasah kemampuan siswa untuk bekerja sama dan mempertahankan pendapatnya secara logis. Langkah-langkah permainan susun kata :

- 1) Sebelum permainan , siapkan beberapa set potong karton yang berisi satu , dua kata/kalimat.
- 2) Bagi anak-anak menjadi kelompok beranggotakan 5-6 orang
- 3) Berikan satu set karton yang bertuliskan kata-kata pada masing-masing dalam setiap kelompok.
- 4) Minta mereka untuk menyusun kata-kata/kalimat tersebut menjadi sebuah kalimat/paragraf yang masuk akal atau logis (semua kata/kalimat harus di pakai). Rangkaian kata atau kalimat disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak-anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penulis tentang pelaksanaan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas III SD IT Nurhidayah Punggong Kasiak Lubuk Alung , maka penulis dapat menyimpulkan , bahwa dalam pelaksanaan metode permainan dalam pembelajaran PAI guru telah menerapkan metode permainan seperti permainan cerdas cermat, permainan susun kata dan permainan ular tangga disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan metode bermain cerdas cermat di kelas III SD IT Nurhidayah punggong kasiak lubuk alung telah terlaksana dengan baik , dengan menjelaskan langkah-langkah permainan. Dan mengikut sertakan semua murid dalam permainan .
2. Pelaksanaan metode bermain susun kata juga telah terlaksana dengan baik , telah sesuai dengan langkah-langkah permainan dan membuat suasana kelas lebih aktif .

3. Pelaksanaan metode bermain ular tangga juga telah terlaksana dengan baik karena telah melibatkan semua peserta didik dalam permainan sehingga mengurangi kejenuhan didalam kelas , walaupun ada beberapa langkah permainan yang belum dilaksanakan oleh guru .

DAFTAR PUSTAKA

- A, Saefudin, 2012, *penerapan metode permainan menggunakan kartu kosakata dalam pembelajaran bahasa inggris siswa kelas V SD*, UNS
- Alifa Syafira Putri , 2021, *Meningkatkan minat belajar siswa melalui cerdas cermat matematika kelas XI IPA SMA Hang Tuah*
- Amiran, Salmon,2016, *pendidikan anak* ,vol 5, no 1
- Aulia, Syifa, 2022 , *upaya meningkatkan rasa nasionalisme siswa melalui lomba cerdas cermat di UPTD SDN 3Wagir*, vol 2, no 2
- Nasution , Syahril Ahmad, 2018, *membangkitkan minat belajar siswa melalui lomba cerdas cermat*
- Said Alamsyah dan Andi Budimanjaya, 2015, *9 strategi mengajar multiple intelligence mengajar sesuai dengan kerja otak dan gaya belajar siswa*,Jakarta, Media Group.
- Waty ,Rafina Sovia ,2006, *jurnal ilmiah pendidikan khusus*, vol 5, nomor 1