

## Menerapkan Metode BCM (Bermain, Cerita Dan Menyanyi) Terhadap Keaktifan Santri Dalam Proses Belajar Mengajar Di TPQ Nurussa'diyah

Isty Nur Altsar\*<sup>1</sup>, Ade Irvi Nurul Husna<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam/STAI DR KHEZ MUTTAQIEN

\*e-mail: istynuraltsar49@gmail.com , adeirvi@staimuttaqien.ac.id

### **Abstract**

*This classroom action research aimed to describe how social-emotional intelligence primarily the ability to self-motivation and social relationships can be developed through BCM (Play, Story, Singing) methods. The subjects were 15 children (6 females and 9 males) B3 TPQ Nurussa'diyah RT 05 Cihanjavar. The study was conducted in two cycles. Each cycle includes six sessions. Data collected through observation, interviews, and documentation. In applying the method of BCM (Play, Story Singing) the teacher recommended to prepare the things that support the implementation of BCM methods as the form of stories, songs, and games that appeal to the children needs. The results showed that the BCM method developed the child's social and emotional intelligence. The results showed in every aspect of observation has increased at each sessions. The results proved that the method of BCM (Play, Story, Singing) can be developed the child's social and emotional intelligence. The results of counting in every aspect of observation has increased at each sessions. T test results showed there is an increased ability to motivate oneself ( $t = 8.8, p < 0.05$ ) and the ability to establish social relationships ( $t=7.5, p < 0.05$ ). These results were discussed*

**Keywords:** *Keywords: BCM Method (Play, Story, Singing), Social Emotional.*

### **Abstrak**

Tujuan pengabdian TPQ ini untuk mendeskripsikan pengembangan keaktifan anak dan semangat belajar mengaji anak melalui metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi). Subjek pengabdian adalah 14 orang anak (6 perempuan dan 6 laki-laki) di TPQ Nurussa'diyah Cihanjavar Rt 05. Pengabdian berlangsung dalam tiga siklus. Setiap siklus berlangsung dalam tiga kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penerapan metode BCM (Bermain, Cerita Menyanyi) guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksananya metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) seperti bentuk cerita, nyanyian, dan permainan yang menarik sesuai kebutuhan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) dapat mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak. Hasil penghitungan pada setiap aspek pengamatan mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Hasil uji menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan memotivasi diri ( $t=8,8, p < 0,05$ ) dan kemampuan menjalin hubungan sosial ( $t=7,5, p < 0,05$ ). Terhadap hasil ini dilakukan pembahasan.

**Kata Kunci:** *Metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi), Sosial Emosional*

## **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran TPQ Nurussa'diyah pada anak-anak beranggapan sekolah mengaji yang agak membosankan karena anak-anak hanya mendengarkan, membaca dan menulis dari guru tanpa ada aktivitas yang mendorong anak untuk aktif dan minat terhadap sekolah mengaji tersebut. Untuk mengubah paradigma tersebut maka diperlukan suatu penerapan metode pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan.

BCM adalah singkatan dari Bermain, Cerita, dan Menyanyi, yang merupakan metode dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik (santri) dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Metode ini sangat efektif diterapkan pada peserta didik dikarenakan mengkolaborasikan kemampuan otak kanan dan otak kiri sehingga santri dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Dengan adanya gerakan tambahan dalam penyampaiaannya, santri akan lebih fokus dalam memperhatikan guru (ustadz), terlebih metode ini sangat dekat dengan dunia anak-anak. Metode BCM dapat menyampaikan materi yang berupa materi hafalan, penanaman akhlak, kisah, dan praktek ibadah. (Yulia and Suhardini, 2021)

Bermain, kegiatan ini melibatkan semua santri dengan melakukan permainan yang mengandung nilai-nilai atau materi pembelajaran dengan dikoordinir oleh guru. Permainan yang dilakukan tidak selalu menggunakan alat, dapat dengan melakukan tindakan-tindakan berupa gerakan anggota tubuh, bahkan bisa dilakukan di dalam kelas. (Sadiana, 2016)

Cerita, guru menceritakan kisah atau cerita kehidupan kepada santri yang berisi nilai-nilai keteladanan. Kisah yang diceritakan dapat berupa kisah nabi-nabi, sahabat, kisah kejadian nyata, dan kisah fiktif yang mengandung pelajaran. Dalam bercerita, intonasi suara, gerakan, dan isi cerita menjadi penting untuk dipertimbangkan guna menciptakan kualitas cerita yang dapat menarik perhatian peserta didik. (Sadiana, 2016)

Menyanyi, materi-materi pembelajaran dapat disusun atau dibuat menjadi lagu atau nyanyian yang sesuai dengan dunia anak-anak. Kegiatan ini dapat disertai dengan berbagai macam gerakan atau tepukan yang menjadikan kegiatan menyanyi lebih semarak dan menarik. (Fadlillah and Marwan, 2021)

Metode Bermain, Cerita, Menyanyi (BCM) merupakan suatu metode belajar yang menyenangkan, yang sering juga disebut dengan pendekatan Happy Learning. Metode bermain, cerita, menyanyi juga merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain yang dipadukan dengan cerita dan menyanyi melalui aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi, selain itu metode ini merupakan pola yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan bersifat menyenangkan dalam rangka membantu anak mencapai hasil belajar tertentu yang dalam hal ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan sosial-emosional anak usia dini. (Bcm, Peningkatan and Belajar, 2022)

Kegiatan bermain, cerita, menyanyi memiliki banyak manfaat bagi anak seperti perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, penanaman nilai-nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial dan emosional. Salah satu fungsi utama dalam metode Bermain, Cerita, Menyanyi yaitu untuk mengasah kecerdasan sosial-emosional, yang diungkapkan melalui kegiatan bermain, cerita, menyanyi. Tetapi fokus penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berhubungan sosial dan memotivasi diri. Melalui kegiatan bermain, cerita, menyanyi rasa sedih, takut, cemas, simpati, empati, dan berbagai perasaan lain dibangkitkan. Dengan demikian emosi anak menjadi terolah, hal tersebut berdampak positif bagi pengembangan kecerdasan sosial-emosional anak. Konsep pembelajaran dengan metode bermain, cerita, menyanyi yaitu bercerita, bernyanyi, dan kemudian diaplikasikan dalam bentuk permainan. (Sadiana, 2016).

Melihat pentingnya peran keaktifan dalam belajar, maka perlu adanya upaya untuk tetap mempertahankan dan meningkatkan keaktifan siswa. Seperti permasalahan yang terjadi di TPQ Nurussa'diyah di Desa Cihanjawa Kecamatan Wanayasa. Permasalahan yang muncul yaitu kurangnya motivasi siswa dalam belajar yang menyebabkan siswa menjadi mudah bosan, kurang perhatian terhadap guru, kurang semangat saat belajar, dan sulit dalam menerima pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan melalui kegiatan BCM yang di adopsi dari metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi). (Fadlillah and Marwan, 2021).

## 2. METODE

Ada beberapa proses kegiatan pengabdian yang harus dilakukan meliputi pelaksanaan dan evaluasi (Desyanti *et al.*, 2021). Pada pengabdian ini digunakan metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi), yang merupakan penggabungan tiga metode, bermain, cerita, dan menyanyi dalam satu kesatuan proses pembelajaran. Permainan yang terencana akan menuntun siswa memasuki materi secara menyenangkan. Cerita dirancang untuk menyampaikan materi pokok dan dengan menyanyi diharapkan siswa memperoleh penguatan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. (ANNET and Naranjo, 2014)

Metode BCM, proses pelaksanaannya yang pertama dengan perkulian yaitu memperkenalkan bagaimana bermain cerita dan menyanyi kepada santri dan pengajar di TPA tersebut dengan memberikan contoh seperti yel-yel pembuka dan penutup pembelajaran sehingga dengan yel-yel santri lebih interaktif terhadap pembelajaran, selanjutnya dengan mencontohkan secara langsung metode BCM kepada pengajarnya walaupun masih ada pengajar yang belum baik dalam penguasaan kelas, dalam penyampaian materi dengan metode BCM masih malu-malu, dengan yel yel yang di buat pengajar sendiri untuk membuat kelas interaktif adalah solusi pengajar untuk bisa mempermudah pengajar menggunakan metode BCM. Dan yang terakhir adalah evaluasi, di evaluasi ini kami dan pengajar mengevaluasi apa yang sudah dilakukan pengajar, walaupun pengajar masih butuh proses untuk bisa lebih interaktif akan tetapi respon untuk belajar metode BCM sangatlah antusias.

### a. **Bermain**

Bermain merupakan segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Bermain memberi pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan diri anak, baik secara fisik maupun mental. Salah satu prinsip pelaksanaan program pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pemilihan metode dan alat bermain yang tepat dan bervariasi, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan.

### b. **Cerita**

Metode bercerita merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK). Menurut buku Pedoman Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Taman Kanak-kanak tahun 2009, metode bercerita adalah cara bertutur kata dan penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan.<sup>15</sup> Pengertian lain mengenai metode bercerita adalah cara mengajar dalam bentuk menyampaikan atau menuturkan cerita atau memberikan penerangan secara lisan.<sup>16</sup> Karena daya tangkap anak masih lemah dan kemampuan memusatkan pikiran sangat terbatas, maka cerita jangan merupakan ceramah, sebaiknya disertai alat peraga yang menarik untuk memberi kesempatan berinteraksi, bertanya, dan memberi tanggapan.

### c. **Menyanyi**

Menyanyi atau mendengarkan suara musik adalah merupakan bagian dari kebutuhan alami individu. Melalui nyanyian dan alat musik kemampuan apresiasi anak akan berkembang, dan melalui nyanyian anak dapat mengekspresikan segala pikiran dan isi hatinya. Menyanyi merupakan bagian dari ungkapan emosi.

**d. Keaktifan**

Keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jamani dan rohaninya seperti memperhatikan pembelajaran dikelas, memecahkan masalah, bekerja sama dalam kelompok, menegemukakan pendapat, guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.(Tamura, 2008)

**Pelaksanaan Metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) adalah sebagai berikut:**

- 1) Guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi.
- 2) Guru mengajak siswa bermain untuk memusatkan konsentrasi memasuki materi.
- 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cerita.
- 4) Guru memberi penguatan siswa terhadap penguasaan materi dengan menyanyi. (Bcm, Peningkatan and Belajar, 2022)

Apa saja yang sudah dilakukan

1. Memberikan yel yel membuat semangat santri (pembuka dan penutup) pembelajaran
2. Memberikan contoh program kepada santri dan pengajar dengan menatangkan pemateri
3. Memberikan kesempatan kepada pengajar untuk mempraktekkan apa yang sudah di contohkan sebelumnya
4. Menerapkan yel yel, cerita serta permainan yang sudah di contohkan
5. Membuat modul BCM pembuka dan penutup pembelajaran

Secara metodologis, penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Pendekatan ini dimaksudkan untuk melihat, mendengar sekaligus memahami gejala sosial yang ada di masyarakat. Dalam teknik PAR ini, cara pandang perencana atau pembuat program kegiatan memandang 'masyarakat' atau juga menjadi hal yang penting. Hal ini bertujuan agar dalam memberikan informasi, tidak ada rasa kepercayaan informan terhadap peneliti. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan terlibat (participant observation), wawancara mendalam (indepth interview) serta studi dokumentasi. Selain itu peneliti membutuhkan eksplorasi terhadap permasalahan atau isu yang diangkat. Kebutuhan terhadap eksplorasi tersebut membutuhkan eksplorasi tersebut membutuhkan studi terhadap sekelompok orang atau populasi dan mendengarkan suara yang tidak terdengar ke permukaan. (John W. Cresswell).

Sedangkan James P. Spradley mengatakan bahwa dalam membuat kesimpulan diperlukan 3 sumber, yaitu (1) dari yang dikatakan orang, (2) dari cara orang bertindak, dan (3) dari berbagai artefak yang digunakan orang. (Ivo Noviana, n.d.)

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian PAR atau bisa disebut dengan Participatory Action Research. Penelitian PAR (Participatory Action Research) merupakan salah satu model penelitian yang melibatkan semua pihak yang relevan untuk mengkaji suatu tindakan yang sedang berlangsung dalam rangka melakukan perubahan dan perbaikan kearah yang lebih baik. Hal yang mendasari dilakukannya penelitian Participatory Action Research (PAR) adalah untuk mendapatkan hasil perubahan yang diinginkan. Jenis penelitian Participatory Action Research (PAR) memiliki tiga tolok ukur yaitu partisipasi, riset dan aksi. Semua riset tersebut berhubungan satu sama yang lain, ketiganya harus diimplementasikan dalam

aksi. Tiga tolok ukur tersebut bersinergi untuk merubah atau melakukan perbaikan dari yang sebelumnya. (richard oliver ( dalam Zeithml., 2021)

Pendekatan PKM dengan Participatory Action Research (PAR) merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan. (Irfan *et al.*, 2022)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

TPQ Nurussa'diyah yang mempunyai santri 14 santri dan pengajar sebanyak 2 orang dan bertempat di desa Cihanjavar RT 05, Kec. Wanayasa, Kabupaten Purwakarta, Metode bermain digunakan untuk menstimulus respon siswa dalam menangkap materi nilai pendidikan islam yaitu nilai kisah para Nabi yang akan dipelajari, dengan dibarengi arahan dari guru, serta membangkitkan antusias santri dalam menerima pembelajaran. Metode bermain yang digunakan dalam pembelajaran nilai pendidikan islam adalah permainan tebak kata. Metode Cerita yang digunakan dalam pembelajaran nilai pendidikan islam yaitu Wawancara dengan Ustad Oni di desa Cihanjavar Rt 05, tanggal 07 Februari 2023 .

Pembelajaran dengan metode cerita di TPA kurang menarik perhatian santri dan membuat siswa menjadi pasif di dalam kelas karena hanya mendengarkan cerita dari guru dan itu membuat siswa cepat merasa bosan. Penyampaiannya dengan metode cerita, pengajar belum sepenuhnya sesuai dengan syarat metode penyampaian ceritanya sehingga santri belum dapat menyerap cerita dengan baik. Guru terkadang memakai bahasa yang terlalu tinggi yang sulit dipahami oleh santri, sedangkan seharusnya pengajar dapat memilih bahasa yang ringan yaitu bahasa sehari-hari yang lebih mudah dipahami oleh santri, santri dituntut untuk memahami hal-hal yang abstrak yang mungkin santri belum bisa menjangkaunya, maka pengajar harus lebih tepat memilih bahasa yang digunakan Selain itu, pengajar juga sering menegur santri yang sedang bermain sendiri saat pengajar menyampaikan cerita, sehingga jalan ceritanya menjadi terputus-putus dan itu membuat konsentrasi siswa menjadi terganggu. Menurut Wardini dari salah satu takmir masjid tersebut bahwa kurangnya refrensi dalam pembelajaran yang menarik sehingga pengajar belum bisa memaksimalkan dalam pembelajaran di kelas, selain itu kurangnya rasa percaya diri pada pengajar dalam pembelajaran di kelas, maka dari itu perlulah metode BCM dalam penerapan di dalam pembelajaran di kelas.

Penilaian kemampuan memotivasi diri pada pertemuan pertama belum ada yang memperoleh ketuntasan, sementara pada siklus I anak yang memperoleh ketuntasan 4 orang anak dengan persentase 33% dan yang belum tuntas 10 orang anak dengan persentase 67%, dan pada siklus ke dua anak yang mendapat ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 14 orang dengan persentase 93% dan anak yang belum tuntas 1 orang lagi dengan persentase 7% yaitu Ax.(Terhadap and Santri, 2020)

Pertemuan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	33 %	67 %	93 %



(a)  
Menyanyi



(b)  
Bercerita



(c)  
Bermain

**Gambar. Dokumentasi Penggunaan Metode BCM**

#### 4. KESIMPULAN

Penerapan metode Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) dapat mengembangkan aspek kemampuan memotivasi diri, terlihat dari data hasil penelitian pertemuan I dimana belum ada anak yang mencapai standar indikator keberhasilan, kemudian menjadi lebih dari sebagian anak mendapatkan ketuntasan, dari 14 orang anak dari TPQ Nurussa'diyah, yang berhasil mencapai standar indikator keberhasilan sebanyak 10 orang anak (93%).

Bagi Penelitian lebih lanjut, penerapan metode Bermain, Cerita, Menyanyi (BCM) dapat dilakukan untuk pengembangan kecerdasan yang lain dan bagaimana perbandingan hasil belajar anak apabila diterapkan pembelajaran dengan metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) dengan bidang kecerdasan yang lainnya.

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (Evy Yulianty Nadeak, Ningsih and Mustari, 2022)

- a. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan dapat membantu permasalahan metode mengajar di TPQ Nurussa'diyah
- b. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, tentunya kami berharap para guru bisa memanfaatkan metode pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam hal keaktifan anak.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan penghargaan saya sampaikan lewat naskah ini kepada Redaktur ABDINE yang telah memberi fasilitas publikasi ilmiah. Khusus kepada Editor ABDINE saya mengucapkan terima kasih atas masukan dan saran dalam penyempurnaan naskah ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bcm, D.A.N.M., Peningkatan, D. and Belajar, M. (2022) *PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MTsN 05 JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TAHUN 2022 DI MTsN 05 JEMBER.*
- Desyanti, D. *et al.* (2021) 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Data Bahan Kimia Pada Smk

- Taruna Persada Dumai (Jurusan Laboratorium Kimia Smk Taruna Persada)', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp. 26–33. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.170>.
- Evy Yulianty Nadeak, T., Ningsih, R. and Mustari, D. (2022) 'PKM Peningkatan Kompetensi Guru untuk Pembelajaran Berbasis Google Meet dan Zoom di Paud Godwilling', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), pp. 114–122. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v2i1.318>.
- Fadlillah, I. and Marwan, I. (2021) 'Pemberdayaan TPQ Melalui Kegiatan BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar Di TPQ Miftahu Huda Desa Banjarsari', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 4(2), pp. 74–84.
- Irfan, A. et al. (2022) 'Participatory Action Research: Peningkatan Potensi Ekonomi Itak Kalamai Produk Khas Masyarakat Pujud', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), pp. 181–187. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v2i2.448>.
- richard oliver ( dalam Zeithml., dkk 2018 ) (2021) '濟無No Title No Title No Title', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., pp. 2013–2015.
- Sadiana, M. (2016) 'Metode, Penerapan Bermain, B C M Mengembangkan, Untuk Sosial, Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Implementation of Bcm Methods (Playing, Stories, and Singing) To Developing Social-Emotional Intelligence of Early Childhood*, 15(2), pp. 9–16.
- Tamura, H. (2008) 'Keaktifan Belajar', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), p. 287.
- M. and Santri, K. (2020) 'IMPLEMENTASI METODE BCM ( BERMAIN , CERITA DAN', 1, pp. 166–176.
- Yulia, D. and Suhardini, A.D. (2021) 'Pengembangan Metode B3 (Bernyanyi, Bercerita, & Bermain) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKQ X', *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(1), pp. 45–53. Available at: <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i1.156>.