




## Research Article

# Penerapan Metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI

Hani Siti Nuraeni<sup>1</sup>, Masripah<sup>2</sup>, Yufi Muhamad Nasruloh<sup>3</sup>

1. Universitas Garut, Indonesia  
E-mail: hanisitinuraeni6@gmail.com 

2. Universitas Garut, Indonesia  
E-mail: masripah@uniga.id

3. Universitas Garut, Indonesia  
E-mail: yufimohammad@uniga.ac.id



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : February 12, 2026  
Accepted : April 13, 2026

Revised : March 10, 2026  
Available online : May 03, 2026

**How to Cite:** Hani Siti Nuraeni, Masripah, Yufi Muhamad Nasruloh. (2026) "Implementation of the Playing, Telling Stories, and Singing Method in Increasing Student Learning Motivation in the SKI Subject", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(2), pp. 1856–1869. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i2.3327.

## Implementation of the Playing, Telling Stories, and Singing Method in Increasing Student Learning Motivation in the SKI Subject

**Abstract.** Education plays a crucial role in shaping the character, knowledge, and civilization of the nation, including the teaching of Islamic Cultural History (SKI), which serves to instill Islamic values and character in students. However, in practice, SKI learning is often considered uninteresting,

resulting in low student motivation. This study aims to determine the effect of implementing the BCM (Playing, Telling, and Singing) method on improving student motivation in SKI in sixth-grade students at MI Attamimi.

This study used a quantitative approach with an experimental design using a One Group Pretest-Posttest. Forty students participated in the study. Data collection techniques included observation and documentation, while data analysis included validity, reliability, normality, homogeneity, independent t-tests, and the N-Gain test using SPSS version 27.

The results showed that the research instrument had very high reliability, with a Cronbach's Alpha value of 0.922. The data were normally distributed and homogeneous. The N-Gain test showed an average value of 81.79, which is in the high category. These findings indicate that the implementation of the BCM method significantly increases students' learning motivation. Therefore, the BCM method is effective as an alternative to Islamic Studies (IS) learning that is more active, enjoyable, and meaningful.

This research contributes to providing an alternative innovative learning method through the application of the BCM method (Playing, Telling, and Singing) to increase students' learning motivation in the subject of Islamic Cultural History.

**Keywords:** BCM Method, Learning Motivation, Islamic Cultural History

**Abstrak.** Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan peradaban bangsa, termasuk dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang berfungsi menanamkan nilai keislaman dan karakter peserta didik. Namun, pada praktiknya pembelajaran SKI sering dianggap kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VI MI Attamimi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji independent t-test, dan uji N-Gain dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas sangat tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,922. Data penelitian berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 81,79 yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode BCM secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, metode BCM efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran SKI yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif melalui penerapan metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

**Kata Kunci:** Metode BCM, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan tidak mungkin terjadi kemajuan pada suatu daerah, bangsa, maupun negara. Pendidikan menjadi dasar utama dalam kehidupan, sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan

kemampuan, membentuk karakter, serta menciptakan peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Jhon Firman Fau et al., 2023).

Belajar diperlukan motivasi “motivation is an essential condition of learning”. Hasil belajar pun banyak ditentukan oleh motivasi. Makin tepat motivasi yang kita berikan, maka berhasil pelajaran itu. Motivasi menentukan intensitas usaha anak belajar.

تَعَلَّمُوا وَعَلِّمُوا وَتَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِيكُمْ وَلْيَلِذُوا لِلْمُعَلِّمِينَ ( رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ )

Artinya: “Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu” (HR Thabrani).

Banyak siswa menilai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai pelajaran yang kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran yang belum variatif, kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam menyampaikan materi, serta suasana belajar yang cenderung membosankan (Muhamadi et al., 2025). Di samping itu, anggapan bahwa pelajaran SKI hanya membahas peristiwa-peristiwa masa lampau turut memperkuat rendahnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tersebut (Usman et al., 2024). Salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar adalah kurangnya variasi metode pembelajaran. Banyak guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Suryana & Ningsih, 2021). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk belajar dengan gembira.

Penerapan metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) memiliki keunggulan tersendiri, khususnya dalam pembelajaran tauhid, baik di dalam maupun di luar kelas. Melalui metode ini, peserta didik menjadi lebih aktif, komunikatif, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, metode ini juga berperan dalam menumbuhkan sikap saling menghormati, memperlerat hubungan antar siswa, serta menanamkan nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam membentuk wawasan keislaman dan nilai karakter adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Namun pada praktiknya, pelajaran SKI sering kali disampaikan dengan metode ceramah yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan agar proses pembelajaran SKI menjadi lebih hidup dan bermakna (Usman et al., 2024). Salah satu metode yang relevan adalah metode

Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM), yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih komunikatif dan interaktif.

Dalam QS Yusuf 12: ayat 3:

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الْغَافِلِينَ

Artinya: "Kami menceritakan kepadamu (Muhammad) kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al-Qur'an ini kepadamu, dan sesungguhnya engkau sebelum itu termasuk orang yang tidak mengetahui" (QS. Yusuf 12: Ayat 3).

Ayat Yusuf (QS. Yusuf: 3) dapat diceritakan sebagai kisah yang menarik, atau dijadikan inspirasi untuk membuat lagu tentang keteguhan iman dan kesabaran. Ayat-ayat tentang kebesaran Allah dapat dijadikan bahan untuk membuat lagu pujian atau nyanyian keagamaan yang menyentuh hati. Ayat-ayat tentang keadilan dan kebaikan dapat dijadikan bahan untuk permainan peran atau drama yang menginspirasi anak-anak untuk menjadi pribadi yang baik (Sabil, 2020). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Rahmawati (2020) menyimpulkan bahwa metode bermain efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, Suryani (2021) menemukan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian Pratama (2022) juga menunjukkan bahwa metode menyanyi mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut masih mengkaji metode secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain pre-experimental. Penelitian ini menggunakan bentuk desain pra-eksperimen One-Group Pretest-Posttest Design. Kalau pada desain no. a, tidak ada pretest, maka pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel Desain One Group Pretest Posttest Design

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

Sumber: Sugiyono (2024)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Preetest (pengamatan awal sebelum penggunaan metode bermain, cerita, bernyanyi)

X : Penerapan metode bercerita

O<sub>2</sub> : Posttest (pengamatan setelah penggunaan metode bermain, cerita, menyanyi)

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest Posttest*, di mana observasi dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest untuk mengukur perubahan setelah perlakuan diberikan.

Perlakuan yang dimaksud adalah pembelajaran dengan metode bercerita menggunakan media kotak bergambar, dan hasil observasi difokuskan pada nilai kemampuan berhitung sebelum dan sesudah perlakuan tersebut.

Penelitian dilakukan di Mi Ma'arif Banyuresmi, yang berada di Jln. Warung peuteuy Desa Sukakarya Kp babakan, waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2025. yang berjumlah 40 orang anak yang terdiri dari 20 laki-laki dan 20 orang anak perempuan di dalam kelas. Pengambilan data yaitu dengan teknik pokok dan teknik penunjang. Teknik pokok terdiri dari observasi, sedangkan teknik penunjang dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi prosedur uji validitas dan reliabilitas instrumen. Agar instrumen yang digunakan untuk posttest layak digunakan. Teknik analisis data dilakukan melalui prosedur uji normalitas dan homogenitas, untuk selanjutnya dilakukan uji-t dan uji N Gain, untuk lebih jelasnya pengolahan data dan analisis data akan dijelaskan di pembahasan (sugiyono 2024, n.d.).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses pembelajaran dengan metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) dilaksanakan, kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian terlebih dahulu diberikan pretest. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan metode BCM pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui hasil pretest tersebut dapat diketahui gambaran awal kemampuan kognitif siswa pada kedua kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas VI-6A lebih tinggi dibandingkan kelas VI-6B. Oleh karena itu, kelas VI-6B ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang akan menerima pembelajaran menggunakan metode BCM, sedangkan kelas VI-6A dijadikan sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Adapun rekapitulasi hasil pretest dari kedua kelas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel A.** Nilai Pretest Sebelum Penerapan BCM Bermain, Cerita dan Menyanyi

Kelas	Kategori	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Rata rata nilai
VI-6A	Kontrol	20	682	34
VI-6B	Eksperimen	20	649	32

**Tabel B.** Nilai Posttest Sesudah Penerapan BCM Bermain, Cerita dan Menyanyi

Kelas	Kategori	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Rata rata nilai
VI-6A	Kontrol	20	1545	34
VI-6B	Eksperimen	20	1665	32

Selanjutnya, peneliti mulai melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen, yaitu kelas VI-6B, dengan menerapkan metode pembelajaran BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) guna meningkatkan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sementara itu, pembelajaran pada kelas VI-6A sebagai kelas kontrol dilaksanakan menggunakan metode BCM dengan pendekatan ceramah. Setelah seluruh materi disampaikan melalui proses pembelajaran pada masing-masing kelas, kedua kelas tersebut diberikan posttest untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode BCM terhadap peningkatan Motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

## Hasil Pretest dan Postest Pelaksanaan Metode BCM Bermain, Cerita dan Menyanyi

Untuk memperoleh gambaran mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti melakukan serangkaian pengujian serta analisis data sebagai berikut:

### 1. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrument Tes

Pelaksanaan penelitian diawali dengan peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melaksanakan penelitian di Mi Ma'arif At-tamimi Garut Dalam penelitian ini diterapkan metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode BCM menekankan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas bermain yang edukatif, penyampaian materi dalam bentuk cerita yang bermakna, serta penguatan pemahaman melalui kegiatan menyanyi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini selaras dengan karakteristik siswa sebagai makhluk sosial yang membutuhkan interaksi, kerja sama, serta suasana belajar yang menarik dan tidak monoton (P. A. Islam et al., 2024).

Sebelum diberikan perlakuan, siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dan tingkat motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya metode BCM. Setelah data pretest diperoleh, selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 27 guna memperoleh nilai rata-rata serta hasil pengujian statistik yang diperlukan dalam penelitian (Asyifa & Nasrullah, 2024)

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	19	95,0
	Excluded <sup>a</sup>	1	5,0
	Total	20	100,0

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,922	15

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik, diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 siswa. Dari jumlah tersebut, 19 siswa (95,0%) memiliki data yang lengkap dan dinyatakan valid untuk dianalisis lebih lanjut, sedangkan 1 siswa (5,0%) dikeluarkan dari perhitungan karena data tidak lengkap sesuai dengan prosedur listwise deletion. Dengan demikian, data yang digunakan dalam analisis selanjutnya berasal dari responden yang memenuhi kriteria kelayakan analisis statistik.

Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,922 dengan jumlah item sebanyak 15 butir. Nilai ini berada pada kategori sangat tinggi, yang menandakan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik dan dapat dipercaya dalam mengukur variabel yang diteliti.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi syarat reliabilitas, sehingga data yang diperoleh layak untuk digunakan dalam analisis lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap pengujian prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, sebagai dasar untuk menentukan penggunaan uji statistik parametrik pada tahap berikutnya.

2. Uji normalitas dan homogenitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST BELAJAR	MOTIVASI	,175	20	,109	,929	20	,147
POSTEST BELAJAR	MOTIVASI	,182	20	,081	,931	20	,163

a. Lilliefors Significance Correction

Berikut adalah deskripsi dan interpretasi yang jelas berdasarkan hasil Output SPSS:

*Tests of Normality* yang Anda berikan.

Karena jumlah sampel (df) adalah 20 untuk setiap kelompok (di bawah 50), maka metode yang paling tepat digunakan adalah Shapiro-Wilk. Namun, saya akan menjabarkan keduanya.

a. Kriteria Pengambilan Keputusan (Uji Normalitas)

Signifikansi (Sig.) > 0,05: Data berdistribusi Normal.

Signifikansi (Sig.) < 0,05: Data TIDAK berdistribusi Normal.

Analisis perdata (Metode Shapiro-Wilk)

b. Hasil Pretest 6A (Kontrol)

Shapiro-Wilk Sig.: ,097

Interpretasi: 0,097 > 0,050 comma 097 is greater than 0 comma 05

0,097 > 0,05 Data berdistribusi Normal.

Pretest 6A (Kontrol) - *Baris ke2* Shapiro-Wilk Sig.: ,116 Interpretasi: 0,116 > 0,050 comma 116 is greater than 0 comma 05

0,116 > 0,05. Data berdistribusi Normal.

Postest 6B (Eksperimen) - *Baris ke-3* Shapiro-Wilk Sig.: ,232

Interpretasi: 0,232 > 0,050 comma 232 is greater than 0 comma 05

0,232 > 0,05. Data berdistribusi Normal.

Postest 6B (Eksperimen) - *Baris ke-4* Shapiro-Wilk Sig.: ,163

nterpretasi: 0,163 > 0,050 comma 163 is greater than 0 comma 05

0,163 > 0,05. Data berdistribusi Normal.

Berdasarkan uji Shapiro-Wilk, seluruh data (Pretest dan Posttest) memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. jadi Seluruh data berdistribusi normal (Kontrol & Eksperimen)

3. Uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*

Ketentuan yang harus dipenuhi jika melakukan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* yaitu, jika nilai signifikansi > 0,05 maka data yang digunakan dalam penelitian memiliki distribusi yang normal. Namun, kebalikannya, jika nilai

signifikansi  $< 0,05$  maka data yang digunakan tidak memiliki distribusi yang normal. Jika nilai di atas  $0,05$  maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, dan jika nilai di bawah  $0,05$  maka diinterpretasikan sebagai tidak normal.

Uji *Shapiro-wilk*. Kriteria pengambilan keputusan dari uji *Shapiro-wilk* adalah sebagai berikut:

1. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  , maka distribusi data memenuhi asumsi normalitas.
2. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  , maka distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas (sugiyono 2024, n.d.)

## Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada mata Pelajaran SKI

Uji Independet T-test

### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Postest_Kontrol	20	57,75	8,914	1,993
	Postest_Eksperimen	20	83,25	9,635	2,154

Rekapan Nilai Rata-rata N Gain

Rata-rata:

Pretest 67,77

Posttest 97,97

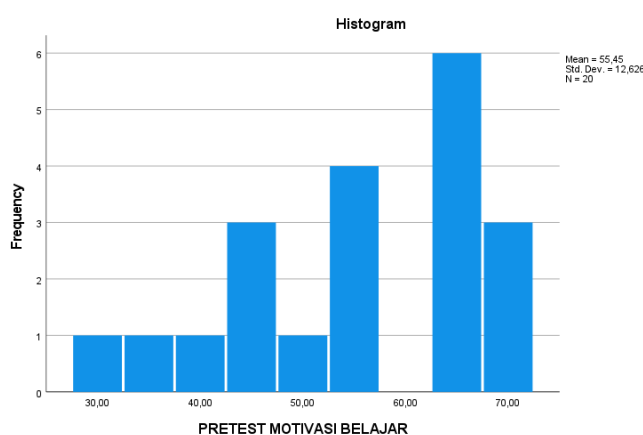
Rata-rata (Mean) N-Gain = 81,79 Tinggi

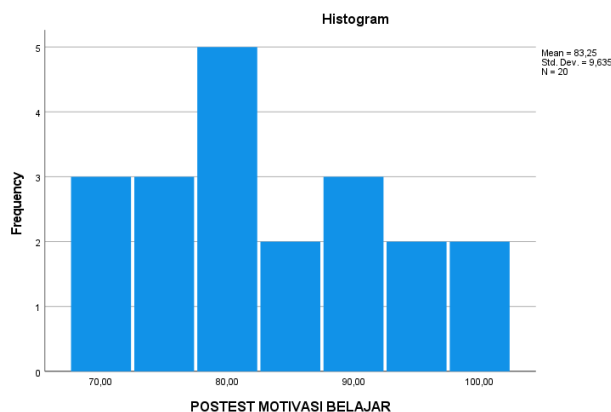
N-Gain  $< 40$  → Rendah

$40 \leq$  N-Gain  $< 70$  → Sedang

N-Gain  $\geq 70$  → Tinggi (*DATA POSSTEST MOTIVASI*, n.d.)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 81,79 yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.





Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran yang digunakan pada materi Wali Songo di kelas VI MI Attamimi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest, di mana hasil posttest menunjukkan capaian yang lebih baik dibandingkan dengan pretest yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Sebelum diterapkannya pembelajaran tersebut, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, yang dapat dilihat dari hasil pretest yang belum optimal (Nur Altsar & Irvi Nurul Husna, 2023a). Namun, setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan, sebagaimana tercermin dari nilai rata-rata posttest dan hasil uji N-Gain yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran pada materi Wali Songo di kelas VI MI Attamimi.

Peningkatan motivasi belajar ini juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, suasana kelas yang lebih menyenangkan, serta penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pembelajaran yang diterapkan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (P. A. Islam et al., 2024). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan terbentuknya sikap, minat, dan partisipasi aktif siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Beberapa faktor turut memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa dalam proses pendidikan (Taufiqi et al., 2025).

Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral individu. Hayati menegaskan bahwa pemahaman yang mendalam terhadap sejarah kebudayaan Islam dapat membantu seseorang dalam menumbuhkan keimanan serta mengembangkan akhlak yang mulia (Ananda & Hidayati, 2026). Salah satu metode pembelajaran yang masih sering diterapkan dalam Pendidikan Agama Islam, termasuk pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), adalah metode ceramah mulu (Kajian, 2025).

Sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui sejarah, seseorang dapat memahami peristiwa masa lampau yang sarat dengan nilai dan pelajaran berharga bagi kehidupan. Istilah “sejarah” berasal dari bahasa Arab, yaitu *syajarah*, yang berarti pohon sesuatu yang memiliki akar, batang, cabang, ranting,

daun, bunga, dan buah (S. K. Islam, 2026). Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang berupaya mewujudkan misi ajaran Islam dalam setiap pribadi manusia, yaitu membentuk insan yang sejahtera dan bahagia sesuai dengan cita-cita Islam.<sup>1</sup>

Mata pelajaran ini memiliki peranan penting dalam pembentukan watak dan kepribadian umat. Melalui pembelajaran sejarah, generasi muda dapat mengambil hikmah dan pelajaran berharga dari perjalanan hidup para tokoh serta peradaban generasi terdahulu (Mts et al., 2024).

Pembelajaran SKI melalui metode BCM dalam pandangan konstruktivis, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh siswa, dan untuk mencapai pemahaman suatu subjek. Di dalam kitab Sahih al-Bukhari, tidak terdapat hadis yang secara langsung menyebutkan metode pembelajaran yang melibatkan bermain, bercerita, atau menyanyi seperti yang kita kenal dalam konteks modern yaitu (BCM) Namun, beberapa prinsip yang terkait dengan cara mengajar atau mendidik dengan cara yang menyenangkan dan menarik dapat ditemukan dalam beberapa hadis, meskipun tidak secara eksplisit membahas ketiga metode tersebut. Berikut beberapa hadis yang berhubungan dengan cara-cara yang dapat dianggap menyenangkan atau kreatif dalam mendidik.

1. Dari Aisyah radhiyallahu 'anha, ia berkata:

"Rasulullah SAW bermain-main dengan kami, dan beliau sangat menyayangi kami" (HR. Bukhori).

Shahih Bukhari", dalam kitab bukhor muslim, Hadis-Hadis ini menggambarkan bagaimana cara Rasulullah SAW mendekati dan menyayangi anak-anak, yang bisa diartikan sebagai metode yang menyenangkan dan mempererat hubungan dengan cara bermain.

2. Dari Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, ia berkata:

"Rasulullah SAW sering kali berbicara kepada kami, dan beliau tidak membosankan dalam berbicara" (HR. Bukhori). Hadis ini menggambarkan bagaimana Rasulullah SAW berbicara dengan cara yang tidak membosankan dan menarik, yang merupakan bentuk dari bercerita yang efektif.

3. Dari Aisyah radhiyallahu 'anha, ia berkata:

"Pada hari raya, Rasulullah SAW membiarkan kami mendengarkan dua wanita yang menyanyi dengan tabuh, sedangkan beliau duduk dan mendengarkan" (HR. Bukhori).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa Rasulullah SAW memberikan kebolehan terhadap penggunaan lagu atau nyanyian yang tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam, khususnya dalam suasana tertentu seperti perayaan Hal ini dapat dipahami sebagai salah satu bentuk pendekatan edukatif yang menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bernilai positif. Dengan demikian, nyanyian dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif selama tetap berada dalam koridor ajaran Islam (P. A. Islam et al., 2024).

Penerapan metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) memiliki keunggulan tersendiri dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi tauhid, baik yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas. Riset ini bertujuan guna

mengidentifikasi dampak metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) pada motivasi belajar siswa (Indriyani, 2023) .

Melalui metode ini, peserta didik terdorong untuk lebih aktif, komunikatif, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, metode BCM juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Collins et al., 2021). Penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) ini diharapkan agar mudah dipahami dan dapat meningkatkan motivasi anak agar anak tersebut memperoleh prestasi yang baik (Bermain et al., 2017). Menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar merupakan tugas penting bagi seorang guru yang berkaitan dengan ke-berhasilan pembelajaran (“No Title,” 2025). Metode bermain, cerita, menyanyi juga masuk dalam kategori pembelajaran yang menyenangkan, tentu saja menyenangkan bagi siswa.

Kebutuhan siswa terpenuhi, mendapat pelajaran dan tentu siswa tidak merasa bosan, merasa senang dan tidak merasa terpaksa saat mengikuti pelajaran (Improvement et al., 2025). Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menarik agar siswa termotivasi untuk hadir dan terlibat secara aktif (Indriyani, 2023). Pelaksanaan pembelajaran nilai-nilai pendidikan Islam dengan metode BCM terbukti efektif dan membahagiakan (Nur Altsar & Irvy Nurul Husna, 2023b).

Pesatnya perkembangan teknologi digital serta kemudahan akses internet memengaruhi pola pemanfaatan waktu luang siswa (Sofa, 2025). Pendidikan Anak merupakan fondasi utama dalam mempersiapkan anak secara intelektual dan sosial sebelum jenjang pendidikan selanjutnya. Guru profesional tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Yang et al., 2025). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi penting yang menentukan arah perkembangan anak di masa depan. Pada tahap ini, anak memahami dunia secara menyeluruh melalui interaksi langsung dan kegiatan bermain. Oleh karena itu, kualitas lingkungan bermain atau area main menjadi unsur pedagogis yang sangat berpengaruh dan tidak dapat diabaikan (Nurhayati, 2025). Motivasi belajar yang optimal dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan memperhatikan aspek motivasi, relevansi materi, serta nilai manfaat dari aktivitas siswa (Saputri et al., 2022).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi di kelas VI MI Attamimi memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, di mana nilai posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai pretest.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas dengan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Selain itu, hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi statistik, sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik. Berdasarkan uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,79 yang berada pada kategori tinggi, yang menandakan bahwa metode BCM efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar ini juga didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran, di mana siswa terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, metode BCM dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran SKI guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang berupaya mewujudkan misi ajaran Islam dalam setiap pribadi manusia, yaitu membentuk insan yang sejahtera dan bahagia sesuai dengan cita-cita Islam.<sup>1</sup> Mata pelajaran ini memiliki peranan penting dalam pembentukan watak dan kepribadian umat. Melalui pembelajaran sejarah, generasi muda dapat mengambil hikmah dan pelajaran berharga dari perjalanan hidup para tokoh serta peradaban generasi terdahulu (Mts et al., 2024).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, N. A., & Hidayati, N. (2026). *Menggali Makna dan Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Membangun Karakter Generasi Muda di Era Modern*.
- Asyifa, F. P., & Nasrullah, Y. M. (2024). *Manajemen Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Management To Increase Learning Motivation In Islamic Religious Education Subjects*. 1347–1354.
- Bermain, H. M., Menyanyi, D. A. N., & Dengan, B. C. M. (2017). *No Title*. 4(September), 147–161.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 濟無No Title No Title No Title variabel X*, 167–186.
- DATA POSSTEST MOTIVASI. (n.d.).
- Improvement, T. H. E., Java, O. F., Interest, L., Playing, U., Telling, S., & Method, S. (2025). *PENINGKATAN MINAT BELAJAR BAHASA JAWA DENGAN METODE*. 154–163.
- Indriyani, E. (2023). *Pengaruh Metode Bermain Cerita Menyanyi ( BCM ) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Siswa Kelas III*. 3, 882–889.
- Islam, P. A., Garut, U., Islam, P. A., Garut, U., Islam, P. A., Garut, U., & Info, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 984–991. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/128>
- Islam, S. K. (2026). *No Title*. 51–61.



**Hani Siti Nuraeni, Masripah, Yufi Muhamad Nasrulloh**

Penerapan Metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI

*Kebudayaan Islam ( SKI ) The Effectiveness of the Role Playing Method in Improving Learning Achievement Students in Islamic Cultural History ( SKI ) Subjects. 1768–1776.*

Yang, B., Bermain, B., & Kreativitas, D. A. N. (2025). *1 \* 1. 1(3)*, 23–32.