



Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas 1 dengan Kegiatan Menempel di SDN Tambakaji 04 Semarang

Aisyah Sisilia Pratyaningrum

UIN Walisongo Semarang, Indonesia

Email aisyahsisilia19@gmail.com

Abstract. *This research aims to increase students' interest in studying and understanding the pillars of Islam through the method of attaching pictures. This research was conducted using a qualitative descriptive approach at SDN Tambakaji 04 Semarang. The image affixing method is used to introduce the pillars of Islam interactively by arranging finger images that symbolize each pillar of Islam. The results of the research showed that students were very enthusiastic and showed that students were very enthusiastic and showed increased understanding in arranging the pillars of Islam sequentially. Through observations and interviews, it was found that almost all students could order the pillars of Islam correctly, starting from the shahada to the hajj. This sticking activity not only increases student engagement and retention, but also creates more fun, active and motivating learning. This research proves that the visual approach and method of attaching images is effective in increasing students' interest in learning and understanding.*

Keywords: *Creative, Sticky, and Passionate.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap lima rukun Islam melalui metode menempel gambar. Penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif di SDN Tambakaji 04, Semarang. Metode menempel gambar digunakan untuk memperkenalkan lima rukun Islam secara interaktif dengan cara menyusun gambar jari yang melambangkan masing-masing rukun Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan menunjukkan peningkatan pemahaman dalam menyusun rukun Islam secara berurutan. Melalui observasi dan wawancara, ditemukan bahwa hampir seluruh peserta didik dapat mengurutkan lima rukun Islam dengan benar, dari syahadat hingga haji. Aktivitas menempel ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan daya ingat peserta didik, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan memotivasi. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan visual dan metode penempelan gambar efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: Kreatif, Menempel, dan Semangat.

1. LATAR BELAKANG

Seiring berjalannya waktu, pemikiran manusia mengenai makna dan pengertian tentang pendidikan terus mengalami perubahan. Perubahan ini didorong dengan berbagai temuan baru serta kondisi di lapangan yang mempengaruhi bertambahnya komponen sistem pendidikan. Pola pikir para ahli, pengelola dan pemerhati pendidikan berkembanglah yang dapat menghasilkan teori baru yang memperkaya pemahaman tentang pendidikan. Selain itu, kemajuan teknologi juga berkontribusi terhadap perubahan dalam pemaknaan pendidikan. Meskipun demikian, proses pembelajaran dan pendidikan tetap berjalan.

Pandangan mengenai makna pendidikan yang berlaku di suatu tempat dan waktu tertentu, bisa jadi tidak lagi relevan di tempat atau waktu yang berbeda. Perbedaan konteks sosial, budaya, dan perkembangan ilmu pengetahuan dapat menyebabkan perubahan dalam pengertian pendidikan. Namun, selama belum ada teori yang

ditemukan, teori-teori lama yang dianggap sudah ada tetap dapat digunakan sebagai acuan, karena masih dianggap relevan.

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk mentransfer budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam konteks ini, generasi saat ini berperan sebagai teladan, meneruskan ajaran dan nilai-nilai dari generasi terdahulu. (Rahman et al., 2022). Pendidikan merupakan aspek penting bagi manusia sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan secara terstruktur. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kesejahteraan hidup. (Handayani & Mardiana, 2020). Pendidikan juga menjadi faktor yang membedakan manusia dengan makhluk lain, karena manusia memiliki akal, pikiran, dan nafsu. Kedua aspek ini bisa berjalan selaras jika seseorang memiliki keinginan untuk belajar dan memperbaiki kualitas hidupnya.

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan untuk memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 6-12 tahun. Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah jenis pendidikan formal untuk peserta didik usia 7 sampai 18 tahun dan merupakan persyaratan dasar bagi pendidikan yang lebih tinggi. Maka dari itu, sekolah memiliki fungsi untuk menuntun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, bakat dan minat siswa, serta memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar yang bermanfaat bagi peserta didik. (Ma'sumah et al., 2024).

Pada peserta didik kelas 1 merupakan fase transisi penting dari dunia Taman Kanak-Kanak (TK) menuju Sekolah Dasar (SD). Pada tahap ini, mereka masih membawa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk belajar, namun dengan pendekatan yang masih dekat dengan metode bermain yang mereka kenal di TK. Pada masa ini, peserta didik cenderung belajar melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif, cerita, serta aktivitas fisik. Hal ini membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan SD yang lebih terstruktur, tanpa kehilangan kesenangan dalam proses belajar. Pendekatan ini menjadi jembatan penting untuk membangun fondasi pembelajaran formal yang kuat di tahun-tahun mendatang, sekaligus tetap menjaga semangat belajar alami pada anak-anak.

Bermain bertujuan untuk mendukung perkembangan optimal anak melalui pendekatan kreatif, interaktif dan terintegrasi. (Sujiono, 2012). Setiap anak memiliki potensi kreativitasnya berbeda-beda dan sangat individual. Oleh karena itu, sekolah menjadi sarana bagi anak untuk belajar dan menerima informasi melalui aktivitas bermain

yang terarah dan luas. Guru berperan sebagai motivator dalam mendorong kreativitas anak untuk belajar dan menerima informasi melalui permainan, serta sebagai evaluator untuk menilai apakah perkembangan anak sudah sesuai dengan standar pencapaian yang diharapkan. Guru juga memiliki tanggung jawab untuk memahami tahap perkembangan setiap anak didiknya. Penilaian yang sistematis dan berkelanjutan sangat diperlukan dalam setiap proses perkembangan anak. Evaluasi ini merupakan bagian dari kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk menilai apakah proses belajar mengajar telah berjalan sesuai dengan rencana. (Junanto, 2015).

Berdasarkan deskripsi di atas maka diperlukannya inovasi untuk meningkatkan semangat belajar anak. Anak pun sering kali terlihat ramai dengan canda dan obrolan di luar materi yang sedang dipelajari. Suasana kelas menjadi kurang kondusif dan fokus belajar pun terpecah. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin menciptakan suasana kelas yang tetap aktif dan menyenangkan, tetapi tetap berorientasi pada hasil yang bermanfaat. Salah satunya yaitu dengan tetap menggunakan metode bermain yang lebih kearah fisik yaitu dengan kegiatan menempel. Selain memberikan semangat belajar pada anak, menempel juga bisa untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak.

2. KAJIAN TEORITIS

Menempel

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menempel diartikan sebagai melekatkan sesuatu dengan lem atau perekat. Sedangkan menurut Martha Christianti, aktivitas menempel sangat menarik bagi anak-anak karena melibatkan proses penempatan dan merekatkan objek sesuai keinginan mereka. Sementara itu, Andang Ismail menjelaskan bahwa menempel adalah aktivitas menyusun berbagai objek atau potongan kertas pada permukaan datar hingga membentuk satu kesatuan karya seni. (Ismail, 2005). Hajar Pamadhi juga menyatakan bahwa penempelan gambar dianggap baik apabila gambar diletakkan tepat di area yang telah disediakan, yaitu kolom kosong dengan garis tepi sebagai batas objek yang sudah digunting. Bagi anak-anak, meletakkan kertas yang sudah diberi lem adalah tantangan tersendiri, karena kertas tersebut akan langsung menempel dan melekat kuat pada permukaan lain. Jika posisi tidak tepat, sulit untuk merusak tanpa merusak hasil, sehingga dapat mempengaruhi keindahan. (Sukardi, 2008).

Menempel juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan kemampuan motorik halus anak, di mana mereka menggunakan tangan dan jari-jari untuk

menempelkan benda-benda kecil dengan presisi. Proses ini mengharuskan anak untuk mengontrol gerakan tangan mereka agar hasilnya rapi dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Selain menyenangkan, aktivitas menempel juga memiliki manfaat penting bagi perkembangan anak. Kegiatan ini membantu meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, melatih ketelitian, serta mengembangkan konsentrasi. Dengan melibatkan anak dalam aktivitas seperti ini, mereka tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga melatih kesabaran dan kepercayaan diri. (Wulansari et al., 2020).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menempel adalah kegiatan menempelkan suatu benda menggunakan lem dan menempelkannya pada permukaan datar. Aktivitas ini memerlukan ketelitian dan kesabaran untuk menciptakan karya yang indah.

Kreativitas Guru

Kreativitas adalah salah satu potensi dalam diri manusia yang menjadi bagian dari aktualisasi diri. Semakin diasah, kreativitas ini akan semakin berkembang. Kreativitas bisa dikenali dan dikembangkan melalui pendidikan yang tepat. Dalam proses pengajaran, pendidik menjadi sumber kreativitas bagi peserta didik, begitu pula sebaliknya. Kreativitas tidak terbatas pada hal tersebut, tetapi bisa muncul kapan saja, di mana saja, dan dari siapa saja. (Al-Uqshari, 2007).

Kreativitas adalah bidang kajian yang kompleks, yang memunculkan berbagai pandangan berbeda. Perbedaan itu muncul karena cara mendefinisikan kreativitas yang beragam. Definisi kreativitas sangat bergantung pada fokus utama pendefinisian dan dasar teori yang dijadikan acuan. (Abdullah, 2017).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat diartikan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau mengombinasikan hal-hal yang sudah ada sebelumnya, sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat dan mudah dipahami.

Semangat Belajar

Menurut Hariyanti, semangat adalah kesiapan perasaan yang memungkinkan seseorang untuk bekerja lebih keras dan menghasilkan lebih banyak. Sementara menurut Hasibuan, semangat adalah keinginan dan tekad seseorang untuk melakukan pekerjaannya dengan baik serta berdisiplin demi mencapai kinerja yang optimal. (Nihayati & Agustriasih, 2021). Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa semangat adalah dorongan dalam diri seseorang yang mencakup kesiapan, keinginan, dan tekad untuk bekerja lebih keras, disiplin, dan optimal dalam diri.

Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Reber mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. *Pertama*, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan *kedua*, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. (Festiawan, 2020). Dari definisi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk perubahan perilaku serta kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap, sebagai hasil dari interaksi individu.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa semangat belajar adalah upaya untuk mencapai keberhasilan dalam mengembangkan potensi yang akan membawa perubahan dalam perilaku seseorang. Belajar merupakan kewajiban bagi setiap manusia, karena melalui belajar, seseorang dapat meningkatkan kemampuan dirinya menjadi lebih baik.

Semangat dalam pengertian yang berkembang di masyarakat seringkali disamakan dengan motivasi. Menurut Sadarwan Danim, motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. (Ariani, 2019).

Berikut adalah fungsi motivasi menurut Sudirman:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyelesaikan perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. (Fiteriani, 2015).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif. Sedangkan jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan tujuan untuk melihat dan memahami secara langsung tentang meningkatnya semangat belajar peserta didik melalui kegiatan menempel di kelas. Didalam penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan kegiatan sesuai data dan fakta yang di dapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Data dikumpulkan dengan cara wawancara dan observasi. Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu. (Fadhallah, 2021). Sedangkan observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena atau gejala yang diteliti. (Ismail Suardi Wekke, 2019). Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan memberi pertanyaan kepada guru dan beberapa peserta didik. Pertanyaan wawancara difokuskan pada peningkatan semangat peserta didik terhadap kegiatan menempel di kelas. Selain itu, observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung untuk mencatat interaksi peserta didik dan respon terhadap materi yang disampaikan, dan implementasi menempel. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai meningkatnya semangat belajar peserta didik melalui kegiatan menempel di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tambakaji 04 yang berlokasi di Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang dan Provinsi Jawa Tengah pada tanggal 23 Oktober 2024 yang berbentuk dengan diadakannya sebuah proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya kegiatan menempel di kelas diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran baru yang dapat digunakan oleh guru-guru di sekolah lain. Namun, keberhasilan metode ini belum sepenuhnya berhasil terutama pada peningkatan semangat belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya kegiatan menempel pada semangat belajar peserta didik. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, keberhasilan proses pembelajaran mengenai lima rukun Islam melalui metode menempelkan gambar jari terlihat sangat signifikan. Rukun Islam artinya pokok-pokok ajaran Islam. Pokok-pokok ajaran Islam ialah mengucapkan syahadat, mengerjakan sholat, mengeluarkan zakat, mengerjakan puasa di bulan Ramadhan, dan menunaikan ibadah haji. (Mawaddah, 2012). Kegiatan menempel dirancang untuk meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep rukun Islam dengan cara lebih interaktif dan menarik. Pada awalnya, anak-anak diajak untuk mengenal lima rukun Islam satu persatu, dan disimbolkan dengan gambar jari yang berbeda. Setelah penjelasan

selesai, mereka diberikan tugas untuk menempelkan gambar-gambar rukun Islam tersebut dalam urutan yang benar, sesuai dengan lima rukun Islam.

Selama proses ini, terlihat bahwa para peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatan. Keceriaan dan ketekunan mereka tampak jelas saat masing-masing anak fokus untuk menempatkan gambar-gambar sesuai urutan yang benar. Mereka tampak bersemangat untuk segera menyelesaikan tugas mereka, dan ada kebanggaan yang terpancar ketika mereka berhasil menyusun lima rukun Islam dengan tepat. Antusiasme ini tidak hanya menunjukkan minat mereka terhadap pembelajaran, tetapi juga menggambarkan bahwa metode ini berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk memahami materi dengan lebih baik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik mampu menempelkan lima rukun Islam dalam urutan yang benar, dari syahadat hingga haji. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode menempelkan gambar jari dan rukun Islam bukan hanya mampu menarik minat peserta didik, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap urutan dan makna lima rukun Islam. Dengan pendekatan visual dan keterlibatan aktif ini, peserta didik tampaknya lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan. Metode ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan daya ingat anak terhadap lima rukun Islam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran dengan metode menempelkan gambar berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu mengenalkan dan menguatkan pemahaman peserta didik terhadap rukun Islam dengan cara yang kreatif. Metode ini juga berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, penuh semangat, dan interaksi positif antara peserta didik dengan materi pembelajaran.



Gambar 1. Dokumentasi Perlengkapan



Gambar 2. Dokumentasi Suasana Kelas

5. KESIMPULAN

Kegiatan pembelajaran menggunakan aktivitas menempel berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Metode ini tidak hanya menarik minat belajar peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana yang interaktif, menyenangkan, serta memotivasi mereka untuk lebih memahami materi. Secara keseluruhan, aktivitas ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu memperkuat pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik terhadap pokok-pokok ajaran Islam.

6. DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*.
- Al-Uqshari, Y. (2007). *Asy-Syaikhshiah al-Mubdi'ah: Khaifa tushbihu mubdi'ah fi tafkirika*. Pustaka Nuun.
- Ariani. (2019). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2).
- Fadhallah, R. (2021). Wawancara. *UNJ Press*.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Fiteriani, I. (2015). Membudayakan iklim semangat belajar pada siswa sekolah dasar. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1).
- Handayani, O. D., & Mardiana. (2020). Efektivitas metode bermain. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2).
- Ismail, A. (2005). *Education games*. Pilar Media.
- Ismail Suardi Wekke, D. (2019). *Metode penelitian sosial*. Penerbit Gawe Buku.
- Junanto, S. (2015). Evaluation model of expertise practice programs for early childhood educator teachers. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ma'sumah, Aini, S. N., & Oktaviana, A. W. (2024). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *Buletin Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 09–19.
- Mawaddah, N. (2012). *Rukun Islam*. PT Balai Pustaka (Persero).
- Nihayati, C. W., & Agustriasih, N. (2021). Penggunaan permainan untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 423–438.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks Jakarta.

Sukardi, H. P., & E. (2008). *Seni keterampilan anak*. Universitas Terbuka.

Wulansari, Mesina, & Wathon, A. (2020). Implementasi kegiatan 3 M (mewarnai, menggunting, menempel) untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. *Sistem Informasi Manajemen*, 3(2).