

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah tahap yang paling krusial bagi setiap umat manusia, karena dari pendidikan seseorang bisa mengasah kemampuan dirinya, dari segi ranah kecerdasan, keagamaan, perasaan atau sosialnya. Dalam perspektif Islam, pendidikan bukan semata-mata difokuskan agar mencerdaskan manusia, akan tetapi pendidikan berupaya menciptakan akhlak yang beriman, bertakwa, dan berperilaku terpuji.¹ Dengan demikian, pendidikan agama Islam mempunyai kedudukan yang begitu penting dalam membangun kepribadian Murid sejak masa pertumbuhan, khususnya Murid jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

Hal tersebut ditegaskan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik sekaligus membangun karakter dan peradaban bangsa yang berintegritas dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Nasional juga diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki budi pekerti yang luhur, sehat secara jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan, keterampilan, kreativitas, kemandirian, serta mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”²

¹ Ahmad Salim, Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Islam, *Jurnal Tarbawi*, Vol. 5, No. 2. 2021:115.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3.

Berdasarkan Undang-undang diatas dapat dipahami bahwa pendidikan bukan semata-mata mengutamakan sisi keilmuan, tapi sebaliknya pendidikan membentuk karakter dan akhlak Murid. Dengan demikian, proses belajar Akidah akhlak mempunyai posisi penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan Nasional.

Hal tersebut juga sesuai pada kalam Allah SWT dalam QS. Al- Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Tafsir dari QS. Al- Mujadilah ayat 11 menjelaskan bahwa ajaran Islam begitu menghormati ilmu pengetahuan serta orang-orang menuntut ilmu. Pendidikan menjadi suatu hal yang penting untuk menjadikan insan yang berwawasan sekaligus berakhlakul karimah dengan tuntutan ajaran agama.³

Akidah Akhlak adalah mata pelajaran yang penting dalam pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah. Mata pelajaran Akidah Akhlak berperan dalam menanamkan keyakinan terhadap ajaran Islam sekaligus membentuk perilaku dan kepribadian Murid agar sejalan dengan ajaran Islami.⁴ Dari belajar Akidah Akhlak, Murid diharapkan mampu memahami dasar-dasar keimanan serta mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari dari kebiasaan serta perbuatan yang

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, *Jakarta: Kemenag RI*, 2019, QS. Al-Mujadilah 58: 11.

⁴ Siti Rahmah, Peranan Akidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter Siswa, *Jurnal Potensia*, Vol.7, No. 1 (2022): 44

baik. Dengan demikian, pelajaran Akidah Akhlak bukan semata-mata berorientasi dari segi wawasan, bahkan menyentuh segi perilaku maupun kompetensi Murid.

Namun, pada praktiknya pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah pada umumnya masih mengalami berbagai *problematika*. Salah satu permasalahan yang umum terjadi yaitu penerapan metode ataupun teknik pembelajaran yang tidak cukup beragam dan cenderung membosankan. Pendidik cenderung banyak memakai metode ceramah akibatnya proses belajar menjadi tidak menarik bagi Murid.⁵ Akibatnya, Murid mudah merasa bosan, tidak cukup giat untuk mengikuti aktivitas belajar, dan sulit menguasai materi yang diajarkan. Kondisi tersebut tentunya dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran Akidah Akhlak, terutama agar menumbuhkan ajaran moral dan pembentukan kepribadian murid.

Selain itu, kemajuan teknologi serta perubahan perilaku Murid pada era teknologi sekarang mengharuskan guru agar bisa kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Murid era sekarang ini lebih menaruh minat pada pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan media belajar yang menarik.⁶ Maka, seorang pendidik perlu mengaplikasikan teknik belajar yang mampu mengoptimalkan perhatian, minat, serta keikutsertaan Murid pada pembelajaran. Penerapan teknik dan media pembelajaran yang cocok diharapkan bisa mendorong murid agar menangkap materi pembelajaran Akidah Akhlak lebih sederhana dan menyenangkan.

⁵ Nurul Hidayah, *Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah*, *Jurnal AlAwlad*, Vol. 4, No. 2. 2021: 88.

⁶ M. Yusuf, *Inovasi Strategi Pembelajaran di Era Digital*, *Jurnal Cendekia*, Vol. 19, No. 1, 2020: 23.

Dari berbagai teknik pembelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran Akidah Akhlak yaitu teknik *Storytelling*. Teknik *Storytelling* atau bercerita merupakan teknik pembelajaran yang menyampaikan materi melalui cerita yang menarik dan bermakna. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, *Storytelling* sangat relevan digunakan karena banyak materi yang berkaitan dengan kisah-kisah nabi, sahabat, maupun teladan akhlak pada aktivitas sehari-hari Murid.⁷ Lewat cerita, pendidik bisa menjelaskan nilai akhlak dan nilai keislaman dengan teknik yang lebih sederhana agar dimengerti murid.

Teknik *Storytelling* mempunyai beberapa kelebihan pada tahapan belajar. Pertama, *Storytelling* mampu menarik perhatian Murid karena cerita pada dasarnya disukai oleh anak-anak. Kedua, *Storytelling* dapat mendorong Murid menguasai isi pembelajaran agar lebih jelas dan mendalam lewat alur cerita yang disampaikan. Ketiga, *Storytelling* juga mampu meningkatkan daya imajinasi, kemampuan mendengar, dan kemampuan berpikir Murid. Selain itu, cerita yang mengandung nilai moral dapat menghasilkan dampak baik pada pembentukan budi pekerti Murid.⁸ Oleh karena itu, *Storytelling* menjadi salah satu teknik yang sesuai agar digunakan pada pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.

Selain penggunaan teknik pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai posisi krusial untuk meningkatkan standar pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dimanfaatkan sebagai penyampaian materi

⁷ Rahmi Fitriani, Story telling sebagai Strategi Pembelajaran, *Journal of Education and Learning*, Vol. 3, No. 1, 2023: 67.

⁸ Dwi Astuti, Pengaruh Metode Storytelling terhadap Minat Belajar Siswa, *Jurnal Madrasah*, Vol. 14, No. 2. 2022: 102.

agar tidak sulit dipahami oleh Murid. Penerapan media yang menyenangkan bisa membantu membuat situasi pembelajaran yang aktif, menarik, dan bersemangat.⁹ Di antara media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan pada pembelajaran yaitu media digital Wayground.

Wayground adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mendorong keikutsertaan Murid pada saat pembelajaran. Media ini memudahkan Murid belajar sambil bermain lewat berbagai aktivitas menyenangkan seperti gambar, kuis, permainan, dan tantangan pembelajaran lainnya. Penerapan media Wayground pada pembelajaran Akidah Akhlak bisa membantu Murid agar giat, antusias, dan bersemangat untuk mengikuti aktivitas belajar. Kemudian, media ini bisa membantu guru untuk menyampaikan materi agar lebih menyenangkan dan modern selaras dengan kemajuan perangkat pembelajaran di era digitalisasi saat ini.¹⁰

Penggabungan teknik *Storytelling* dengan media Wayground diharapkan dapat membuat tahap pembelajaran Akidah Akhlak menjadi optimal dan menyenangkan. *Storytelling* bisa digunakan sebagai penyampaian materi serta nilai moral melalui cerita menarik, sedangkan media Wayground dapat digunakan sebagai media ilustrasi atau gambar serta media evaluasi maupun penguatan materi secara interaktif. Dengan perpaduan keduanya, Murid bukan semata-mata

⁹ Andi Saputra, Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 12, No. 3. 2021: 55.

¹⁰ Lailatul Hasanah, Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI, *Jurnal Pendidikan Madrasah*. Vol 6, No. 1. 2022: 91

mendapatkan wawasan materi dengan teori, melainkan mengalami pembelajaran belajar yang aktif dan bermakna.¹¹

Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin adalah institusi pendidikan Islam dasar yang mempunyai kewajiban untuk membina perilaku maupun akhlak Murid. Pada pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak, pendidik diwajibkan agar mampu membuat pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran bisa terlaksana secara optimal. Berdasarkan pengamatan awal, penggunaan teknik belajar yang kreatif dan media pembelajaran interaktif di sekolah itu masih perlu dikembangkan guna mendorong antusiasme dan keikutsertaan Murid pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Selain itu, Murid Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya memiliki karakteristik senang bermain, mendengarkan cerita di sertai gambar, dan belajar melalui kegiatan yang menarik. Dengan demikian, penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground cocok untuk karakteristik pertumbuhan Murid di jenjang madrasah. Teknik dan media tersebut diupayakan bisa memudahkan peserta didik mengerti pelajaran Akidah Akhlak dengan lebih mudah sekaligus membiasakan nilai akhlak agar efektif untuk aktivitas harian peserta didik.¹²

Penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground juga sejalan dengan tuntutan kurikulum yang memfokuskan pembelajaran dinamis, inspiratif, inovatif, serta menyenangkan. Pendidik bukan lagi berfungsi menjadi pusat informasi, melainkan menjadi pembimbing yang bisa membuat pengalaman belajar yang

¹¹ Rina Marlina, Gamifikasi dan Media Interaktif untuk Pembelajaran, *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 11, No. 2. 2023: 39

¹² Fitri Yuliana, Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal At-Tarbiyah*. Vol. 8, No. 1, 2021:74

bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, penerapan teknik dan media pembelajaran yang sesuai menjadi faktor krusial untuk mengoptimalkan mutu pembelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground dalam pembelajaran Akidah Akhlak memiliki potensi besar untuk mengoptimalka mutu pembelajaran, antusiasme belajar, dan penguasaan Murid pada pelajaran Akidah Akhlak. Oleh sebab itu, peneliti ingin melaksanakan riset dengan judul: “Penerapan Teknik *Storytelling* dan Media Wayground pada Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin.”

B. Fokus Masalah

Dari Latar belakang tersebut, peneliti hanya mengutamakan masalah *research* ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan teknik *Storytelling* pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin?
2. Bagaimana penggunaan media Wayground dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin?
3. Bagaimana respon Murid terhadap penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground pada pelajaran Akidah Akhlak?

C. Tujuan Penelitian

Dari fokus permasalahan tersebut, sehingga tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan teknik *Storytelling* pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui penggunaan media Wayground dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui respon Murid terhadap penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground pada pelajaran Akidah Akhlak.

D. Signifikansi Penelitian

1. Tujuan Teoritis

Penelitian saat ini di perlukan agar bisa berpotensi menambah literatur akademis mengenai penerapan teknik dan media digital pada proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini bisa untuk acuan dalam membangun teori mengenai efektivitas teknik dan media digital untuk menaikkan motivasi atau ketertarikan Murid dalam pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin.

2. Tujuan Praktis

a. Untuk Murid

Penelitian ini diharapkan agar memaksimalkan semangat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

b. Untuk Guru

Riset ini memiliki tujuan agar mengeksplorasi bagaimana guru bisa memanfaatkan teknik pembelajaran yang efektif bagi peserta didik di mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin melalui penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground agar proses pelajaran Akidah Akhlak semakin menyenangkan, interaktif serta lebih mudah dipelajari oleh Murid.

c. Untuk Sekolah

Riset ini bertujuan agar dijadikan bahan rujukan untuk pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan inovasi teknik dan media pembelajaran mengacu pada perangkat digital maupun cerita edukatif pada lingkungan sekolah. Selanjutnya, riset ini mempunyai fungsi untuk meningkatkan dan mengoptimalkan mutu sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin.

d. Untuk Peneliti

Dari riset ini bertujuan bisa mengoptimalkan pemahaman serta profesionalisme dan pengalaman terkait metode atau teknik mengajar dan media belajar yang sesuai untuk di ajarkan kepada peserta didik.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini agar tidak terjadi miskomunikasi untuk mengartikan atau menggambarkan maksud dari judul penelitian, peneliti menjelaskan beberapa istilah berikut:

1. Penerapan

Penerapan adalah tahapan melaksanakan maupun mengimplementasikan sebuah metode teknik atau media untuk pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa terrealisasi dengan efektif.

2. Teknik *Storytelling*

Teknik *Storytelling* adalah teknik pelajaran yang menggunakan cerita ataupun kisah sebagai cara penyampaian materi pelajaran agar lebih menyenangkan, tidak rumit dipelajari, dan bisa mengembangkan keikutsertaan emosional peserta didik.¹³ Dalam pembelajaran, *Storytelling* dilakukan dengan menyampaikan kisah, pengalaman, atau kisah yang berhubungan pada materi akibatnya peserta didik semakin fokus, aktif, dan terdorong agar belajar.

3. Media Wayground

Wayground adalah sebuah platform digital yang membantu murid untuk memahami apa yang dibaca pada *smartphone* dengan langkah yang menyenangkan.¹⁴ Dengan kata lain Wayground merupakan alat pembelajaran berbasis digital yang fungsinya membantu agar semangat belajar Murid bertambah naik. Jadi penelitian ini Wayground dipilih oleh penulis karena mudah di aplikasikan pada proses pembelajaran.

¹³ Fitriani Dewi, dkk, Pengaruh Metode Story Telling dengan Menggunakan Aktivitas Interaksi Ekstratekstual pada Kegiatan Circle Time terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak, *Bunayya: Jurnal pendidikan anak*, Vol.4 No.1, 2018: 45-46

¹⁴ Risma Dewi Kadek, dkk, Pemanfaatan Media Digital dalam Proses Pembelajaran di Kelas X SMK Negeri 1 Busungbiu, *JLT: Journal Of Learning and Technology*, Vol. 2, No. 1, 2023.

4. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah Akhlak yaitu suatu mata pelajaran dalam pendidikan Islam yang mempelajari keimanan (Akidah) serta perilaku terpuji serta menghindari perilaku tercela, hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan karakter Murid selaras dengan ajaran agama. Pada penelitian ini penulis cuma terfokus kepada pelajaran Akidah Akhlak kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Al- Mujahidin II Banjarmasin.

5. Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin

Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin II Banjarmasin adalah institusi pendidikan tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang menjadi lokasi penelitian dalam pelaksanaan teknik *Storytelling* dan penggunaan media Wayground pada pembelajaran Akidah Akhlak.

F. Penelitian Terdahulu

Penulis menyertakan referensi relevan untuk pembandingan dan menjauhkan kesan bahwa penelitian ini serupa dengan yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menyertakan penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Nur Asikin pada tahun 2022 tentang Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Peningkatan Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kaluppang.¹⁵ Riset tersebut memakai pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Riset tersebut ditujukan agar mengkaji efektivitas penggunaan media Quizizz

¹⁵ Nur Asikin. Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kaluppang. *Skripsi. (Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare. 2022)*

dalam meningkatkan hasil belajar Murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil penelitian, media Quizizz terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Murid daripada media *PowerPoint*.

Hal tersebut didukung oleh data dengan nilai signifikansi 0,000 $\rightarrow$ 0,05 sehingga media Quizizz dinilai lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar Murid. Persamaan riset tersebut dengan penelitian penulis lakukan terletak pada penggunaan media digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Selanjutnya penelitian ini dan penelitian penulis keduanya mempunyai maksud agar mengembangkan mutu pendidikan Murid dengan penggunaan teknologi pembelajaran yang mudah diterapkan serta menggunakan objek penelitian yang sama yaitu menggunakan media digital Wayground (Quizizz) dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan dapat dilihat dari beberapa aspek. Salah satunya terletak pada fokus kajian. Penelitian tersebut mengkaji peningkatan hasil belajar Murid, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih fokus kepada penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground. Kedua, tempat riset tersebut dilaksanakan pada MTs DDI Kaluppang dengan subjek Murid MTs, sedangkan penelitian penulis dilakukan di MI Al Mujahidin II Banjarmasin dengan subjek Murid Madrasah Ibtidaiyah. Ketiga, metode penelitian yang diambil yaitu memakai metode kuantitatif dengan fokus variabel hasil belajar Murid adapun riset yang ingin peneliti laksanakan memakai metode

penelitian kualitatif serta fokusnya untuk penerapan teknik *Storytelling* dan di padukan dengan media digital Wayground (Quizizz).

2. Penelitian oleh Daffa Salsabila Putra tahun 2024 yang bertajuk “Pengaruh Penerapan Metode *Storytelling* terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 1 Sidoarjo”.¹⁶ Riset tersebut di fokuskan agar mengkaji penerapan metode *Storytelling*, semangat belajar peserta didik, serta pengaruh metode *Storytelling* terkait perkembangan semangat belajar Murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian tersebut memakai pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Hasil riset menegaskan jika metode *Storytelling* berdampak signifikan pada pengembangan semangat belajar peserta didik, dibuktikan pada skor signifikansi $0,002 < 0,05$.

Kemiripan riset tersebut pada riset penulis terdapat pada penerapan teknik atau metode *Storytelling* untuk pembelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, keduanya juga dilakukan pada jenjang madrasah. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengaruh metode *Storytelling* terhadap minat belajar dengan pendekatan kuantitatif, sementara itu riset penulis berfokus untuk penerapan teknik *Storytelling* yang dipadukan dengan media digital Wayground pada pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian penulis juga lebih menekankan pada proses pelaksanaan pembelajaran, respon Murid,

¹⁶ Daffa Salsabila Putra, Pengaruh Penerapan Metode Story Telling terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 1 Sidoarjo (*Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya*, 2024)

serta penerapan media digitak untuk mendorong mototivasi belajar peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan Rani Oktaviani , Wika Hardika Legiani dan Febrian Alwan Bahrudin tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Murid dalam Pembelajaran PPKn (*Quasy Eksperiment* pada Murid Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang”. Riset tersebut tujuannya agar memahami pengaruh penggunaan media padaa motivasi belajar Murid pada mata pelajaran PPKn. Riset tersebut memakai pendekatan kuantitatif melalui modernisasi eksperimen. Sampel riset terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol serta kelas eksperimen menggunakann total 72 Murid.

Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran angket, kemudian dianalisis dengan memakai metode statistik inferensial. Hasil riset menyatakan jika media Quizizz berpengaruh signifikan pada motivasi belajar peserta didik. Riset ini sama-sama meneliti terkait penggunaan media digital pada pembelajaran yaitu media digital Quizizz/Wayground pada penelitiannya. Namun perbedaan riset ini dengan penelitian penulis yaitu dari aspek metode penelitian, penelitian tersebut memakai pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen namun penelitian yang penulis laksanakan memakai pendekatan kualitatif deskriptif.

Selanjutnya perbedaannya juga terdapat pada mata pelajaran yang diteliti riset ini memanfaatkan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila pada penelitiannya namun penelitian yang peneliti lakukan

memakai mata pelajaran Akidah Akhlak dan jenjangnya juga berbeda dalam riset ini dilaksanakan di tingkat SMA sebaliknya riset yang penulis teliti dilaksanakan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.¹⁷

4. Penelitian oleh Syifa Fauziyah pada tahun berjudul “Penerapan Media Boneka Tangan Berbantuan *Storytelling* dalam Meningkatkan Karakter Percaya Diri Murid pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak” di UIN Sunan Gunung Djati Bandung.¹⁸ Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan kepada Murid kelas II MI Naelushibyan.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis penerapan media boneka tangan dengan bantuan metode storytelling serta mengetahui peningkatan karakter percaya diri Murid dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil riset memperlihatkan jika penggunaan media boneka tangan yang dipadukan bersama *Storytelling* mampu meningkatkan karakter percaya diri peserta didik pada proses pengajaran.

Kesamaan antara penelitian tersebut dan penelitian yang dilakukan penulis dapat dilihat pada penerapan teknik *Storytelling* pada pembelajaran Akidah Akhlak. disamping itu, keduanya juga sama-sama memakai media pembelajaran untuk mengoptimalkan keterlibatan dan semangat peserta didik pada kegiatan belajar. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu

¹⁷ Rani Oktaviani, Wika Hardika Legiani, dan Febrian Alwan Bahrudin, Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn (Quasy Eksperiment pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang), *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 9, No. 2, 2022

¹⁸ Syifa Fauziyah, Penerapan Media Boneka Tangan Berbantuan Story Telling dalam Meningkatkan Karakter Percaya Diri Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhla, (*Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2018*)

menggunakan media boneka tangan dan berfokus pada penguatan karakter percaya diri peserta didik dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Namun penelitian penulis berfokus pada penerapan teknik *Storytelling* yang dipadukan dengan media digital Wayground pada pelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin menggunakan pendekatan kualitatif. Pada penelitian penulis lebih menekankan pada proses pembelajaran, penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

G. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan yaitu memuat tentang ringkasan isi Skripsi yang mempunyai tujuan agar mendiskripsikan komponen penelitian.

Berikut ini adalah sistematika penulisan dari penelitian ini :

Pada bagian depan terdapat halaman judul atau cover dan daftar isi.

Bab I berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang landasan teori mengenai tinjauan umum tentang teknik *Storytelling*, media Wayground pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Bab III berisi terkait metode penelitian yang digunakan seperti jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin, yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta pembahasan tentang perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media Wayground, respon Murid terhadap penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground.

Bab V memuat tentang penutup yang mencakup kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang berkaitan dengan penerapan teknik *Storytelling* dan media Wayground pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.