

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang pesat di era globalisasi, membuat individu dihadapkan pada beberapa tuntutan untuk menghadapi tantangan zaman. Tuntutan-tuntutan tersebut berupa kemampuan penyesuaian diri, bergerak dengan cepat serta mampu untuk mencari alternatif dalam memecahkan masalah. Mengantisipasi perkembangan tersebut, individu harus memiliki kemampuan dan kreativitas untuk menghadapi tantangan yang akan datang. Upaya dalam menghasilkan manusia yang berpotensi dan berkualitas, diperlukan pendidikan berkualitas yang mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Diketahui bahwa pendidikan memiliki ukuran yang sangat sentral dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM).

Pendidikan yang bermutu hanya dapat dilahirkan oleh pendidik yang berkualitas, profesional dan berdedikasi tinggi. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu yang dilakukan untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan berpikir atau bernalar. Pendidikan bertujuan meningkatkan kualitas manusia Indonesia. Manusia Indonesia yang berkualitas merupakan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, budi pekerti luhur, berkepribadian,

disiplin, bekerja keras, tangguh dan tanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani.¹

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Hal ini karena pendidikan kini telah menjadi salah satu kebutuhan mendasar bagi manusia. Disamping itu, selain berperan penting dalam kehidupan manusia secara individu, pendidikan juga berimplikasi besar terhadap kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu dengan adanya pendidikan dapat menghasilkan manusia yang memiliki kemampuan berpikir logis, bersikap kritis, berinisiatif, unggul, dan kompetitif selain menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting bagi perkembangan peradaban manusia dalam suatu bangsa. Bangsa yang mempunyai peradaban maju adalah bangsa yang mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, agar bangsa Indonesia saat ini memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya harus dilakukan suatu usaha untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan.

Peningkatan mutu atau kualitas pendidikan, tentunya berkaitan erat dengan peserta didik, pendidik, sistem pendidikan, metode yang dilakukan, orang tua, dan lingkungan. Lembaga pendidikan merupakan wadah para siswa untuk menggali ilmu pengetahuan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi tingkat hasil belajar peserta didik adalah motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik. Adanya motivasi belajar yang kuat membuat peserta didik belajar dengan tekun

¹Piet A. Sahertian dan Ida Aleida Sehartian, *Supervis Pendidikan Dalam Rangka Program Inservice Education*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 1.

yang pada akhirnya terwujud hasil belajar peserta didik tersebut. Bagi seorang peserta didik, pendidikan sangatlah penting untuk masa depannya. Namun demikian, pada kenyataannya banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerti tentang pelajaran yang mereka hadapi, atau ada pula yang memang acuh tak acuh selama proses belajar berlangsung. Hal ini merupakan ujian terpenting bagi seorang pendidik.

Oleh karena itulah hasil belajar hendaknya ditanamkan pada diri peserta didik agar dengan demikian ia dengan senang hati akan mengikuti materi pelajaran yang diajarkan oleh pendidik di sekolah. Perlu ditanamkan pada diri peserta didik bahwa dengan belajarlah akan mendapatkan pengetahuan yang baik, peserta didik akan mempunyai bekal menjalani kehidupannya dikemudian hari. Hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar pada diri peserta didik dapat timbul dari dirinya sendiri, lingkungan sekolah maupun dari lingkungan keluarga. Dari lingkungan sekolah misalnya indikator dalam belajar, pendidik disamping mengajar juga hendaknya menanamkan motivasi belajar kepada peserta didik yang diajarkannya. Banyak peserta didik dalam pembelajaran yang kurang tertarik, tidak termotivasi belajar, minat belajar rendah, malas dan sebagainya. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun. Oleh karena itulah sekolah hendaknya mengkondisikan lingkungannya sedemikian rupa dengan demikian peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan hasil belajar memuaskan.

Dalam pendidikan terjadi proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Berhasil tidaknya belajar mengajar tentu melibatkan banyak faktor pendukung, akan tetapi yang terpenting adalah bagaimana seorang pendidik dapat

menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pengajar di kelas serta penguasaan materi pelajaran.

Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja peserta didik sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang maksimal, yang bisa membuahkan hasil belajar yang maksimal hanyalah kegiatan belajar aktif.

Selama ini kegiatan pembelajaran di sekolah cenderung masih menggunakan metode ceramah, begitu juga dalam pembelajaran SKI. Hal ini dapat mengakibatkan pembelajaran SKI menjadi pembelajaran yang membosankan dan menjenuhkan. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya metode pendidikan yang di gunakan pendidik agar pembelajaran SKI menjadi menarik bagi peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi dan perhatian peserta didik untuk belajar.

Metode mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan peserta didik akan semakin bersemangat dan merasa senang untuk belajar bila metode mengajar guru sangat menarik dan mudah dipahami. Sebaliknya bila metode yang digunakan tidak menarik, sukar dimengerti justru membosankan bagi peserta didik.

Pembelajaran SKI di MIN 3 Kota Banjarmasin, pendidik sering menggunakan metode pembelajaran ceramah, dimana peserta didik mendengarkan pendidik yang memberi penjelasan tentang materi pembelajaran. Akan tetapi, metode pembelajaran ini tidak dapat membangkitkan aktivitas peserta didik dalam belajar karena peserta didik pasif mendengarkan dan bertanya sekali-kali. Hal ini tampak dari perilaku peserta didik yang cenderung hanya mendengar dan mencatat

pelajaran yang diberikan pendidik. Peserta didik tidak mau bertanya apalagi mengemukakan pendapat tentang materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran SKI sebagian belum mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Rendahnya hasil belajar SKI di kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin dikarenakan guru mata pelajaran SKI sering menggunakan metode ceramah atau konvensional, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran dan membuat peserta didik merasa cepat bosan karena aktivitas peserta didik hanya mendengarkan materi pelajaran dari pendidik dan mencatat materi pelajaran yang telah dituliskan pendidik di papan tulis.

Aktivitas dalam pembelajaran di kelas sangat penting. Apalagi dikaitkan dengan motivasi peserta didik sehingga belajar seharusnya menyenangkan bagi peserta didik, ini adalah dasar untuk menjadikan belajar sebagai kebutuhan. Pendidik mengemban kewajiban agar peserta didik beraktifitas dalam proses pembelajaran, bila aktivitasnya baik maka kemungkinan peserta didik bosan dan jenuh menjadi berkurang.

Melihat kenyataan-kenyataan yang peneliti temui pada sikap peserta didik di dalam proses pembelajaran tersebut di atas, peneliti berpendapat bahwa aktivitas peserta didik di MIN 3 Kota Banjarmasin dalam proses pembelajaran SKI masih kurang. Dalam hal ini peneliti mengungkapkan bahwa aktivitas belajar peserta didik masih jauh dari pengertian aktivitas yang diungkapkan dari para ahli, seperti Paul D. Dierech dalam Oemar Hamalik, mengemukakan bahwa jenis aktivitas dalam kegiatan lisan atau oral adalah mengemukakan suatu fakta atau prinsip,

menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.²

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diamati dari dua sisi, yaitu tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang diberikan oleh pendidik. Pemahaman seorang peserta didik berhubungan dengan daya serap seorang peserta didik dalam pembelajaran. Daya serap peserta didik adalah kemampuan atau kekuatan untuk melakukan sesuatu, untuk bertindak dalam menyerap pelajaran oleh setiap peserta didik. Salah satu kendala dalam proses pembelajaran di sekolah adalah adanya perbedaan daya serap individual di antara anak yang satu dengan anak yang lainnya walaupun dalam lingkungan dengan umur yang sama dan kelas yang sama, yang pada akhirnya mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal.

Saat ini masih banyak dijumpai seorang pendidik dengan gaya mengajar yang konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi seorang peserta didik itu sendiri. Artinya seorang pendidik masih mendominasi dan tidak memberikan akses bagi peserta didik untuk berkembang mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Hal ini menjadikan banyak peserta didik yang pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode yang digunakan pendidik dalam pembelajaran kurang bervariasi dan terkadang mengharuskan pendidik untuk mengulang materi pembelajaran sebelumnya.

Metode mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan peserta didik akan semakin

²Oemar Hamalik, Proses belajar mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 34.

bersemangat dan merasa senang untuk belajar bila metode mengajar pendidik sangat menarik dan mudah dipahami. Sebaliknya bila metode yang digunakan tidak menarik, sukar dimengerti justru membosankan bagi peserta didik.

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan-kesulitan pendidik dalam memahami konsep pembelajaran SKI dan keberhasilan peserta didik pada pembelajaran SKI adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, karena pendidik yang profesional sudah seharusnya mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagaimana dalam surah An-nahl ayat:125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
 أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Ayat ini menjelaskan Allah SWT memberikan pedoman kepada Rasulullah SAW tentang cara mengajak manusia (dakwah) ke jalan Allah SWT. Jalan Allah SWT di sini maksudnya ialah agama Allah SWT yakni syariat Islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW.³ Ayat ini dipahami sebagian ulama sebagai menjelaskan tiga macam metode dakwah yang harus disesuaikan dengan sasaran dakwah.⁴

³Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya, Jilid V*, (Jakarta: Lentera Abadi, 2010), h. 418.

⁴M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 774.

Tafsiran ayat di atas menjelaskan, bahwa pendidik yang profesional akan melaksanakan suatu pelajaran dengan menggunakan metode yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, metode pembelajaran memiliki peranan penting. Setiap pendidik yang akan melaksanakan pembelajaran di kelas, disadari atau tidak akan memilih metode tertentu agar pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas berjalan lancar dan hasilnya optimal. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat juga turut menentukan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, asalkan diterapkan dengan cara dan teknik yang benar sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam memahami materi dan untuk mencapai hasil belajar pada pembelajaran SKI diantaranya metode *storytelling* dan metode *role playing*.

Metode *storytelling* merupakan salah satu cara yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar untuk mengatasi hambatan yang timbul ketika ada masalah yang berkaitan dengan hasil belajar, dengan penggunaan metode *storytelling* yang efektif, hambatan tersebut dapat teratasi sehingga terjadinya peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik. Banyak sekali yang dapat diperoleh dari penggunaan metode *storytelling* khususnya dalam pembelajaran di kelas, diantaranya mendorong peserta didik memiliki kreativitas keterampilan atau kemampuan mengamati, mengklasifikasi, menarik kesimpulan, menerapkan dan

mengkomunikasikan kepada teman sekelas mengenai cerita yang didengar. Proses penerimaan peserta didik terhadap proses pembelajaran melalui metode *storytelling* akan lebih berkesan dan mendalam sehingga dapat membentuk pemahaman dengan baik dan sempurna, karena peserta didik dapat mengamati dan memperhatikan selama pembelajaran berlangsung.

Sedangkan metode *role playing* jarang sekali digunakan dalam pembelajaran khususnya untuk peserta didik ditingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Pada umumnya peserta didik kurang mengetahui mendalam tentang metode *role playing* dan kegunaannya. Metode pembelajaran *role playing* ini bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan bisa mengaktifkan belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V semester II.

Dengan demikian perlu dipilih metode pembelajaran sesuai dengan materi ajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penguasaan konsep belajar dapat membantu peserta didik untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan serta solusi yang dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode *Storytelling* dengan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.”**

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini dan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka peneliti memberikan penegasan istilah serta batasan sebagai berikut:

1. Perbandingan yaitu suatu bentuk penelitian yang membandingkan antar variabel-variabel yang saling berhubungan dengan mengemukakan persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan dalam sebuah kebijakan dan lain-lain. Perbandingan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian ilmiah yang bersifat membandingkan hasil belajar peserta didik menggunakan metode *storytelling* dan hasil belajar menggunakan metode *role playing* di kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.
2. Hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa kemampuan yang dicapai peserta didik setelah proses belajar mengajar. Hasil belajar peserta didik tersebut dapat diketahui setelah pendidik memberikan penilaian dari proses pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan oleh pendidik pada sebelum, saat, dan setelah aktivitas belajar.⁵ Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif peserta didik setelah diterapkan metode *storytelling* dan metode *role playing*.
3. Metode *storytelling* adalah suatu cara pembelajaran dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk berbagi cerita dengan cara berpasangan untuk berbagi pengalaman dengan peserta didik lain, mengajar dan diajar

⁵Andika Yudha Tiyasa dkk, "Perbedaan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan *Mindmap* Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemasaran Barang dan Jasa Kelas XI Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun 2015/2016", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 5 No. 1, 2016

oleh sesama peserta didik yang merupakan bagian penting dalam proses belajar dan sosialisasi yang berkeimbangan pada pendekatan interaktif peserta didik.⁶

4. Metode *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.⁷
5. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diajarkan dengan tujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang Sejarah Kebudayaan Islam, mendorong peserta didik untuk mengambil ibrah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah serta menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk berakhlak mulia berdasarkan cermatan atas fakta sejarah yang ada. Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah materi tentang “Abu Bakar as-shiddiq sang pembenar.”

⁶Ihyak Nizar Thohari, “Penerapan Teknik *Storytelling* untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Wates Tahun Ajaran 2015/2016” *Skripsi*. Yogyakarta. UIN Sunan Kalijaga, 2016, h. 9

⁷Khoirun Ni'mah, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS3 MAN Kediri 2 Kota Kediri” *Skripsi*. Malang. UIN Malik Ibrahim, 2015. h. 6

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan metode *storytelling* pada mata pelajaran SKI kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran SKI kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan metode *storytelling* dengan metode *role playing* pada mata pelajaran SKI kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ialah untuk:

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan metode *storytelling* pada mata pelajaran SKI kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran SKI kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.
3. Mengetahui ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan metode *storytelling* dengan metode *role playing* pada mata pelajaran SKI kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari peneliti tertarik memilih judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melihat dari fenomena yang terjadi begitu banyaknya peserta didik yang belum memahami betul pembelajaran SKI, sehingga proses pembelajaran harus dioptimalkan.
2. Peneliti berasumsi bahwa metode *storytelling* dan metode *role playing* sangat cocok digunakan untuk peserta didik kelas tinggi, dan kelas V MI sudah dikategorikan sebagai kelas tinggi.
3. Metode *storytelling* dan metode *role playing* belum pernah digunakan di sekolah tersebut, khususnya di kelas V, sehingga peneliti tertarik untuk mengujicobakan.

F. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut di atas, maka manfaat yang diharapkan didapat dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai bahan informasi dan masukan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik melalui metode *storytelling* dan metode *role playing* di MIN 3 Kota Banjarmasin.
- b. Untuk menambah koleksi kumpulan penelitian ilmiah yang ada di perpustakaan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran SKI di MI.

- c. Dapat dijadikan referensi untuk bahan kajian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran dengan lebih mendalam ataupun objek yang lebih luas.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan informasi dalam upaya peningkatan kegiatan pembelajaran di kelas dan pemilihan metode pembelajaran.

b. Bagi Penulis

Dapat memperluas pengetahuan tentang metode *storytelling* dan metode *role playing* serta dapat mengaplikasikannya ketika terjun ke lapangan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian menjadi rujukan sebagai salah satu upaya perbaikan mutu kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada pelajaran agama. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang bermutu dan berkualitas di Madrasah Ibtidaiyah (MI)

d. Bagi Pembaca/Peneliti lain

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai sistematika penulisan skripsi atau metode pembelajaran yang digunakan dalam skripsi ini. Hasil penelitian dapat digunakan sebagaimana mestinya dan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pelaksanaan penelitian dengan metode *storytelling* dan metode *role playing*.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Penelitian ini mengasumsikan bahwa metode *storytelling* dengan metode *role playing* merupakan metode pembelajaran di antara berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan pada penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁸

Dalam hal ini penulis mengambil hipotesis:

- a. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan metode *storytelling* dengan metode *role playing* pada kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.
- b. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan metode *storytelling* dengan metode *role playing* pada kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.

H. Penelitian Terdahulu

Dalam peninjauan penelitian yang akan dilakukan, ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai metode pembelajaran *storytelling* dan metode *role playing*, diantaranya:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Rosalina Rizki Pratiwi pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode *Storytelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN S4 Bandung.”

⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Cet. ke-13, hal. 71.

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Nurliah Syarifuddin pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model *Storytelling* terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas V MI Jamiatul Khaerat Kota Makassar.”
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Reni Silvia pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V MI Al-Huda Tumpang Talun Blitar.”
4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ani Nurhanipah pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Falah Jakarta Timur.”

Adapun dari beberapa penelitian yang relevan tersebut, penelitian yang peneliti buat memang berbeda tetapi masih mempunyai hubungan yang dijadikan acuan untuk penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Rosalina dan Nurliah fokus pada metode *storytelling* dan penelitian yang dilakukan Reni dan Ani fokus pada metode *role playing*, sedangkan penelitian yang peneliti laksanakan adalah membandingkan hasil belajar dari kedua metode tersebut dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas ada 4 penelitian terdahulu secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel I Rincian Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Rosalina Rizki Pratiwi	2016	Penerapan Metode <i>Storytelling</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN S4 Bandung	Dari penerapan siklus I dan siklus II keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan sebesar 26,1% dan dapat disimpulkan bahwa metode <i>storytelling</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.	-Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian eksperimen -Penelitian terdahulu dilakukan di SDN, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di MIN. -Penelitian terdahulu meneliti aspek keterampilan berbahasa, sedangkan penelitian sekarang meneliti aspek kognitif	- Metode <i>storytelling</i> sebagai variabel independen
2.	Nurliah Syarifudin	2017	Pengaruh Model <i>Storytelling</i> terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas V MI Jamiatul Khaerat Kota Makassar.	Hasil uji t menunjukkan data <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> keterampilan berbicara peserta didik sesudah menggunakan model <i>storytelling</i> di kelas V MI Jamiatul	-Penelitian terdahulu meneliti 1 kelas sedangkan penelitian sekarang meneliti 2 kelas -Penelitian terdahulu meneliti aspek	-Sama-sama menggunakan penelitian eksperimen -Sama-sama meneliti kelas V MI

				<p>Khaerat Melengkeri Kota Makassar diperoleh nilai sign. $0,691 > 0,05$. Begitupun H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan taraf signifikan $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Hasil tersebut mengambark an bahwa keterampilan berbicara peserta didik terdapat pengaruh dengan menggunakan model <i>storytelling</i> di kelas V MI Jamiatul Khaerat.</p>	<p>keterampilan berbahasa, sedangkan penelitian sekarang meneliti aspek kognitif.</p>	
3.	Reni Silvia	2016	<p>Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V MI Al-Huda Tumpang Talun Blitar.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penggunaan metode <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Mata pelajaran IPS MI Al-Huda Tumpang Talun Blitar. Dapat dilihat dari proses belajar</p>	<p>-Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian eksperimen.</p> <p>-Penelitian terdahulu meneliti penggunaan metode <i>role playing</i>, sedangkan penelitian sekarang</p>	<p>-Sama-sama meneliti kelas V MI</p> <p>- Motode <i>role playing</i> sebagai salah satu metode sebagai variabel independen dan melihat hasil belajar peserta didik setelah melakukan</p>

				<p>mengajar dan nilai tes akhir pada siklus I dan siklus II dengan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II, yaitu sebesar 14,37 begitu pula pada ketuntasan belajar IPS terjadi peningkatan 20,00% dari siklus I ke siklus II.</p>	<p>meneliti perbandingan hasil belajar menggunakan metode <i>role playing</i> dengan metode <i>storytelling</i>.</p> <p>-Penelitian terdahulu meneliti Pembelajaran IPS, sedangkan penelitian sekarang meneliti pembelajaran SKI</p>	metode tersebut
4	Ani Nurhanipah	2013	<p>Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Falah Jakarta Timur.</p>	<p>Pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran IPS di MI-Al Falah dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa mencapai 46%.</p>	<p>- Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian eksperimen.</p> <p>- Penelitian terdahulu meneliti Pembelajaran IPS, sedangkan penelitian sekarang meneliti pembelajaran SKI</p>	- Sama-sama meneliti kelas V MI

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab satu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, penelitian terdahulu serta sistematika penulisan.

Bab dua landasan teori yang terdiri dari deskripsi teori hasil belajar, metode pembelajaran, metode *storytelling*, metode *role playing*, dan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Bab tiga metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab empat penyajian data dan analisis data yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab lima penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.