

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi sekarang ini terasa semakin pesat dan cepat. Dengan majunya pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, maka diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Siap menerima serta menciptakan teknologi yang bermanfaat bagi kemajuan bangsa. Sumber daya manusia tersebut dapat ditingkatkan melalui pendidikan, pendidikan formal, non formal, dan pendidikan informal.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbulkan berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi.

Proses belajar mengajar atau proses pengajaran untuk kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan pada anak menuju perubahan-perubahan tingka laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Santri Madrasah Ibtidaiyah merupakan usia santri masih kanak-kanak dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, usia ini disebut juga sebagai usia emas (golden age). Perkembangan aspek fisik atau psikomotorik, social emosional, bahasa, serta kognitif anak saling berkaitan dan mempengaruhi satu dengan yang lain

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak yaitu bahasa. Dapat kita ketahui betapa besarnya peranan bahasa dalam kehidupan manusia, dengan berbahasa kita dapat saling bertukar pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan, dengan bantuan lambang-lambang yang disebut kata-kata.<sup>1</sup> ketika anak mempelajari bahasa maka anak akan memiliki keterampilan bahasa yang baik, sehingga lebih mudah berkomunikasi dengan lingkungan.

Mengajar adalah satu hal yang wajib bagi seseorang guru, oleh sebab itu seorang guru harus mampu menciptakan dan mengkondisikan proses belajar mengajar agar lebih menyenangkan bagi santriwan dan santriwati. Proses belajar mengajar akan terasa membosankan bila dilakukan dengan monoton tanpa adanya kreativitas seorang guru. Belajar adalah suatu proses menuntut yang menimbulkan kesulitan-kesulitan bagi orang-orang mudah dan dewasa.<sup>2</sup>

Mengingat kecerdasan manusia sangat beragam tentu hal ini juga menjadi pertimbangan bagi seorang guru dalam mengajar, untuk dapat memenuhi semua kebutuhan santri tersebut maka seorang guru perlu untuk mengadakan variasi dalam

---

<sup>1</sup>Henry Guntur Tarigan, *Bercerita Sebagai Kerampilan Berbahasa* (Bandung, Angkasa, 2015) hlm:9

<sup>2</sup>Dimiyanti dan M udjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (jakarta: Reneka Cipta, 2009), hlm:15

mengajar, tidak hanya dengan ceramah saja, melainkan dengan gambar dan praktek dari santri layaknya dapat membantu mensukseskan proses pembelajaran.

Seorang anak yang baru lahir akan berusaha untuk mendengarkan bunyi-bunyi bahasa yang ada disekitarnya. Setelah ia mendengar bunyi-bunyi ia akan berusaha mencoba untuk melakukan aktifitas bicara. Aktifitas mendengarkan dan berbicara tersebut umumnya terjadi di lingkungan keluarga dan dilingkungan tempat bermain. Setelah anak memasuki dunia pendidikan (sekolah) ia akan mempelajari aktivitas membaca dan menulis<sup>3</sup> bercerita pada umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud, (ide, pikiran, gagasa, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

Bercerita termasuk pengembangan bahasa yang merupakan salah satu bidang yang dikuasai anak-anak Sekolah Dasar<sup>4</sup>. Pada masa ini anak memerlukan berbagai rangsangan yang dapat meningkatkan perkembangan keterampilan bercerita atau berbahasa anak, sehingga dengan pemberian tepat maka bahasa anak dapat tercapai secara optimal.

Melalui keterampilan bercerita santri juga mampu mengetahui pengetahuan-pengetahuan baru yang belum diperoleh sebelumnya baik dari teman lainnya maupun dari orang lebih tua. Keterampilan bercerita erat kaitannya dengan lingkungan sekitar anak, dimulai dari lingkungan keluarga terutama orang tua. Keluarga merupakan

---

<sup>3</sup> Suhartona, *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005) hlm:20

<sup>4</sup> Henry Guntur Tarigan, *Bercerita Sebagai Keterampilan Berbahasa* (Bandung, : Aangkasa, 2015) hlm:21

pendidikan pertama dalam menumbuhkan kemampuan bercerita anak. Keterampilan bercerita yang dimaksudkan menurut pendapat-pendapat sebelumnya dapat diartikan sebagai kecakapan anak dalam mengungkapkan ide dan gagasan yang ada dalam diri anak secara lisan kepada orang lain. Pengungkapan ide tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengeluarkan pendapat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, keterampilan santri Madrasah Ibtidaiyah belum optimal dikarenakan permasalahan didalam proses pembelajaran berlangsung masih banyaknya santri yang tidak ikut berpartisipasi, masih ada yang diam entah paham atau tidak, dan adapula masih bercerita saat guru menerangkan pembelajaran serta tidak adanya timbal balik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dikemukakan belum adanya media menarik dan berupaya untuk melatih keterampilan bercerita pada santri Madrasah Ibtidaiyah pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran proses dan hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Gaya belajar siswa yang sangat beragam yang menjadi penyebab perlunya digunakan media dalam setiap proses pembelajaran agar setiap siswa lebih mengerti dari setiap materi yang disampaikan.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangatlah banyak bahkan benda yang ada disekitar kita pun dapat menjadi media pembelajaran, jika benda tersebut mampu memudahkan para siswa memahami pembelajaran. Media

pembelajaran sangatlah beragam sehingga harus dikelompokkan menjadi beberapa macam, banyak para ahli yang berusaha mengelompokkan media pembelajaran. Seperti Rudy Brezt di dalam buku Capi Riyana mengelompokkan media menjadi lima bentuk dasar informasi yaitu; gambar, cetakan, grafik, garis, suara dan gerak.<sup>5</sup> Masih banyak lagi pengelompokkan media yang diurutkan oleh para ahli mulai dari media gambar, media audio, media visual, dan masih banyak lagi.

Menurut Hendry Guntur Tarigan keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen aspek, yaitu menyimak, bercerita, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan bercerita merupakan komunikasi dua arah atau seiring disebut juga sebagai komunikasi langsung. Sedangkan keterampilan membaca dan menulis merupakan satu arah atau disebut juga komunikasi secara tidak langsung. Adapun penggunaan waktu berkomunikasi pada keempat keterampilan berbahasa dengan hasil menyimak 45%, berbicara 30%, membaca 16%, dan menulis 9%.<sup>6</sup> Dalam hal ini bahwasanya keterampilan menyimak lebih banyak dibandingkan waktu yang digunakan untuk bercerita membaca dan menulis. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian agar seimbang dengan persentase menyimak dalam kegiatan sehari-hari di sekolah.

Keterampilan bercerita erat kaitannya dengan lingkungan sekitar anak, dimulai dari lingkungan keluarga terutama orang tua. Keluarga merupakan

---

<sup>5</sup>Capi Riana, *media pembelajaran*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Depertemen Agama Republik Indonesia, 2009), hlm. 20

<sup>6</sup>Hendry Guntur taringan, *Bercerita Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung : Angkasa, 2015), hlm. 3

pendidikan pertama dalam menumbuhkan kemampuan bercerita anak. Keterampilan bercerita yang dimaksudkan menurut pendapat-pendapat sebelumnya dapat diartikan sebagai kecakapan anak dalam mengungkapkan ide dan gagasan yang ada dalam diri anak secara lisan kepada orang lain. Pengungkapan ide tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengeluarkan pendapat.

Cucu Elyawati berpendapat, keunggulan boneka tangan (boneka jari) yaitu dapat mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak, belajar bersosialisasi dan bergotong royong disamping itu melatih keterampilan jari jemari anak.<sup>7</sup> Boneka tangan (boneka jari) yang digunakan adalah dari berbagai macam bentuk hewan yang ada disekitar darat, misalkan kelinci, monyet, kucing dan yang berbentuk menyerupai manusia dengan karakter misalnya ayah, ibu, adik dan lain lain. Dengan media boneka tangan (boneka jari) diharapkan anak akan mengingat minat anak untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

sebuah teori yang mendukung pentingnya menghadirkan media boneka tangan dalam proses pembelajaran, terlebih lagi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang tidak terlepas dari persoalan memahami sebuah pembelajaran, Maka kehadiran media boneka tangan atau alat yang membantu siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dirasa sangatlah penting dilakukan oleh seorang guru.

---

<sup>7</sup>Cucu Eliawati, *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 71

Menurut Daryanto, boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaan boneka yang dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Penggunaan media boneka sudah populer sejak tahun 1940-an di Amerika. Di Indonesia, penggunaan boneka sudah lumrah, misalnya wayang golek (di Jawa Barat) digunakan untuk memainkan cerita Mahabarata dan Ramayana. Macam-macam boneka dibedakan atas : boneka jari (dimainkan dengan jari tangan), boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka), boneka tongkat seperti wayang-wayangan, boneka tali sering disebut marionet (cara mengerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki), boneka bayang-bayang (shadow puppet), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangan<sup>8</sup>. Dari bermacam-macam boneka peneliti berfokus pada boneka jari.

Menurut Fitriani Taswin selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya mengatakan, “untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam media boneka tangan belum ada yang menerapkannya atau menggunakan disini karena kebanyakan media yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu media gambar dan hanya dijelaskan melalui metode cerama.”<sup>9</sup> Pertanyaan diatas mengisyaratkan bahwa masih minimnya penggunaan media boneka tangan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya.

---

<sup>8</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 33

<sup>9</sup> Fitriani Taswin, Guru Sejarah Kebudayaan Islam, *Wawancara*, Indralaya, 10 Agustus 2018

Berdasarkan pengamatan penulis dikelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya yang dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2018. Secara langsung dalam proses belajar mengajar berlangsung santri kurang berpartisipasi, karena kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga santri cenderung diam dan mengantuk pada proses belajar berlangsung.<sup>10</sup> Melihat fenomena seperti ini tentu saja menciptakan suasana kelas yang membosankan. Bahkan lebih memprihatinkan lagi adalah pembelajaran seperti ini akan mematikan aktivitas dan kreatifitas santri dikelas kurang maksimal.

Oleh karena itu dengan menerapkan media boneka tangan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas bercerita santri dalam proses pembelajaran berlangsung. Karena santri tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru, tetapi bekerja sama secara kelompok dan kelompok ini akan mendemostrasikan suatu pembelajaran lebih aktif. Tidak hanya akan membantu santri dalam memahami materi peristiwa Kelahiran Rasulullah tetapi juga melatih santri untuk berkomunikasi baik dengan guru dan juga sesama temannya. Dengan penerapan metode ini, santri diharapkan terlepas dari kejenuhan yang selama ini dialaminya sehingga dapat meningkatkan kreativitas bercerita santri dikelas III Madrasah Ibtidaiyah Indralaya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun beberapa identifikasi masalah yang didapatkan menurut observasi lapangan yaitu :

---

<sup>10</sup>Ovservasi Awal, 13 Agustus 2018, Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya



1. Kurangnya semangat siswa untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya.
2. Banyak materi sejarah Kebudayaan Islam yang akan diingat.
3. Belum ada penerapan media boneka tangan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya.
4. Media yang membantu untuk meningkatkan kreatifitas bercerita santri pada materi Pristiwa Kelahiran Rasulullah.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun beberapa identifikasi masalah yang dijelaskan diatas peneliti membatasi masalah berfokus pada masalah;

2. Belum ada penerapan media boneka tangan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya.
3. Media yang membantu untuk meningkatkan kreatifitas bercerita santri pada materi Pristiwa Kelahiran Rasulullah.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keterampilan bercerita santri kelas kontrol yang tidak menggunakan media boneka tangan dalam proses pembelajaran berlangsung di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya ?

2. Bagaimana keterampilan bercerita santri kelas eksperimen yang menggunakan menggunakan media boneka tangan dalam proses pembelajaran berlangsung di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya ?
3. Bagaimana hasil ketrampilan bercerita santri kelas kontrol tidak menggunakan media boneka tangan dan kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Materi Pristiwa Kelahiran Rasulullah di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui Bagaimana keterampilan bercerita santri kelas kontrol yang tidak menggunakan media boneka tangan dalam proses pembelajaran berlangsung di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya.
2. Mengetahui keterampilan bercerita santri kelas eksperimen yang menggunakan menggunakan media boneka tangan dalam proses pembelajaran berlangsung di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya.
3. Mengetahui Bagaimana hasil ketrampilan bercerita santri kelas kontrol tidak menggunakan media boneka tangan dan kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Materi Pristiwa Kelahiran Rasulullah di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya.

## **F. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi peneliti kajian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran Boneka tangan. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai pelengkap syarat untuk mendapatkan gelar S1.
2. Bagi lembaga sekolah kajian ini dapat dijadikan landasan dalam membuat keputusan, terutama hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru kajian ini bermanfaat untuk dijadikan referensi dalam menggunakan media pembelajaran boneka tangan (boneka jari) dalam proses pembelajaran.
4. Bagi siswa kajian ini bermanfaat sebagai gambaran bagaimana pemanfaatan media boneka tangan (boneka jari) dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di rumah.
5. Bagi bidang keilmuan kajian ini bermanfaat sebagai khazanah keilmuan terkhusus dalam bidang pendidikan dan sebagai sumbangan ilmu pengetahuan yang kedepannya dapat dijadikan sebagai suatu referensi pendukung untuk penelitian-penelitian selanjutnya dan menambah sumbangan bagi yang membutuhkan.

## **G. Kajian Pustaka**

Tijauan Pustaka adalah meninjau atau memeriksa kepustakaan, baik kepustakaan tarbiyah maupun institut untuk mengetahui apakah permasalahan ini sudah ada mahasiswa yang meneliti dan membahasnya, setelah mengadakan

pemeriksaan terhadap beberapa kepustakaan, maka diketahui sudah ada beberapa hasil penelitian yang bisa dijadikan tujuan, diantaranya adalah:

Dodi Satiawan (2016) dengan judul skripsi “*Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas III SDN. 3 Telangkah.*” dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menyimak peserta didik kelas III di SDN 3 Telangkah dengan media boneka tangan. Hal ini dari data hasil belajar peserta didik, pada siklus I Rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 64,41 dengan ketuntasan klasikal 70,59% dengan kategori cukup tercapai dan pada siklus ke II meningkat menjadi 85,56 dengan ketuntasan klasikal 100% dengan kategori sangat tercapai.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang penulis rencanakan, yaitu dari segi metode pembelajaran. Namun terdapat perbedaan dari segi substansi permasalahan, yakni pada Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dilakukan di sekolah Negeri. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di pesantren.

Winda Oktavi, I Wayan Wiarta dan Siti Zulaikha (2014), dalam jurnalnya yang berjudul, *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak* didalam jurnalnya dijelaskan bahwa penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan terjadi persentase rata-rata perkembangan

---

<sup>11</sup>Dodo Setiawan, “ *Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas III SDN. 3 Telangkah*”, Skripsi (Palangkaraya, Fak. Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMP, 2016), hlm. 43

kemampuan berbahasa lisan sebesar 58% pada siklus I dengan kriteria rendah, menjadi 81% dengan kriteria aktif pada siklus II, terjadi peningkatan terbesar 23%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa metode bercerita dapat mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak kelompok B semester genap TK Kumara Loka Denpasar Tahun pembelajaran 2013/2014.<sup>12</sup>

Berdasarkan penelitian yang diuraikan sebelumnya, bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang penulis rencanakan, yaitu dari segi media pembelajaran dengan menggunakan media boneka namun terdapat perbedaan dari segi situasi permasalahan, yakni pada penelitian di atas meneliti tentang mengembangkan kemampuan berbahasa lisan. Sedangkan penelitian keterampilan bercerita pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada sub bahasan materi peristiwa kelahiran Rasulullah.

Penelitian yang dilakukan oleh Titik Nur Istiqomah (2015) dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kota Gede 3 Yogyakarta”* hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri Kotagede Yogyakarta. Peningkatan kemampuan menyimak dongeng tampak pada kualitas proses pembelajaran, antusias dan mampu menjawab soal seputar cerita dengan baik

---

<sup>12</sup>Winda Oktaviana, dkk, *“Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak”*, jurnal PG-PAUD, (Singaraja: Universitas Pendidikan Genesha, 2014), Volume 2 no 2

sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari perbandingan skor hasil menyimak dongeng setiap siklusnya. Dengan demikian, penggunaan boneka tangan terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada siswa.<sup>13</sup>

Dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya dampak positif dari menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran, terkhusus pada peranan media boneka jari yang berpengaruh besar dalam kesuksesan proses pembelajaran.

Adanya suatu persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yakni sama-sama menggunakan media boneka tangan. Namun jika penelitian sebelumnya berfokus pada siswa Sekolah Dasar (SD) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dan Penelitian ini juga berusaha mengembangkan dari penelitian sebelumnya tentang penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran.

## **H. Kerangka Teori**

### **1. Penerapan Media Boneka Tangan**

Media yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah banyak bahkan benda yang ada disekitar kita pun dapat menjadi media pembelajaran, jika benda tersebut

---

<sup>13</sup>Titik Nur Istiqomah, “*Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta*” (Yogyakarta: Fakultas ilmu pendidikan UNJ, 2015), hlm. 20

mampu memudahkan para siswa memahami pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah beragam sehingga harus dikelompokkan menjadi beberapa macam, banyak para ahli yang berusaha mengelompokkan media pembelajaran. Seperti Rudy Brezt di dalam buku Capi Riyana mengelompokkan media menjadi lima bentuk dasar informasi yaitu; gambar, cetakan, grafik, garis, suara dan gerak.<sup>14</sup> Masih banyak lagi pengelompokkan media yang diurutkan oleh para ahli mulai dari media gambar, media audio, media visual, dan masih banyak lagi

Menurut Daryanto, boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaan boneka yang dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Penggunaan media boneka sudah populer sejak tahun 1940-an di Amerika. Di Indonesia, penggunaan boneka sudah lumrah, misalnya wayang golek (di Jawa Barat) digunakan untuk memainkan cerita Mahabarata dan Ramayana. Macam –macam boneka dibedakan atas: boneka jari (dimainkan dengan jari tangan), boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka), boneka tongkat seperti wayang-wayangan, boneka tali sering disebut marionet (cara mengerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki), boneka bayang-bayang, dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangan. Keuntungan menggunakan media boneka tangan (boneka jari) adalah: efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit; dapat mengembangkan

---

<sup>14</sup>Capi Riana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Depertemen Agama Republik Indonesia, 2009), hlm. 20

imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira. Agar penggunaan media efektif, maka harus memperhatikan hal-hal: merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas, didahulukan menggunakan naskahnya, lebih banyak mementingkan gerak ketimbang verbal, dimaikan skitar 10-15 menit, diselingi dengan nyayian, cerita disesuaikan dengan usia anak, diikuti dengan tanya jawab, siswa diberikan peluang memaikannya.<sup>15</sup>. Dari bermacam-macam boneka peneliti berfokus pada boneka jari..

Untuk dapat memenuhi kebutuhan siswa dari gaya belajarnya tersebut, maka kehadiran media dalam proses pembelajaran dirasa sangatlah penting untuk dilakukan. Banyak macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Rudy Brezt dalam buku Cepi Riana menurutnya media dapat diklasifikasikan dalam lima bentuk yakni gambar, cetakan, grafik garis, suara dan gerakan.<sup>16</sup> Beliau mengelompokkan media tersebut berdasarkan tiga unsur pokok media, yakni suara, gambar, dan gerakan.

Kehadiran media dalam pembelajaran sangat membantu untuk meningkatkan ingatan siswa. Menurut Pike dalam buku Melvin L. Siberman, menyatakan bahwa dengan menambahkan media visual pada pembelajaran, ingatan akan meningkat dari 14 hingga 38 persen, tidak hanya itu waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep dapat berkurang hingga 40 persen ketika media visual digunakan untuk

---

<sup>15</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 33

<sup>16</sup>Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Depertemen Agama Refublik Indonesia), hlm . 20



mendukung presentasi lisan. Sebuah gambar barangkali tidak memiliki ribuan kata, namun ia tiga kali lebih efektif ketimbang kata-kata saja<sup>17</sup>.

Langkah-langkah untuk menerapkan media boneka tangan adalah sebagai berikut:

- a. Setelah pembelajaran satu materi, carilah topik-topik yang menentukan santri untuk mencoba atau mempraktekan keterampilan bercerita yang disampaikan peneliti.
- b. Bagilah santri ke dalam beberapa kelompok kecil sesuai dengan jumlah mereka. Kelompok ini akan menceritakan kembali materi sesuai yang diajarkan dalam proses pembelajaran.
- c. Berikan kepada santri waktu 10-15 menit mempersiapkan skenario kerja
- d. Beri waktu 5-7 menit untuk berlatih.
- e. Secara bergiliran tiap kelompok akan menampilkan keterampilan berceritanya masing-masing.
- f. Guru memberikan penjelasan secukupnya.<sup>18</sup>

Melihat langkah-langkah diatas, keberhasilan penerapan media boneka tangan merupakan keberhasilan bersama dalam sebuah kelompok. Setiap anggota kelompok tidak hanya melaksanakan tugas masing-masing tetapi perlu adanya kerjasama kelompok. Dengan adanya kerjasama tersebut, santri saling menutupi kekurangan masing-masing dengan saling bertukar dan menerima pendapat sesama santri.

## **2. Keterampilan bercerita**

Keterampilan bercerita merupakan kegiatan berkomunikasi yang bersifat aktif dan produktif, bertujuan untuk menyampaikan gagasan, ide, dan perasaan melalui bahasa lisan, baik satu arah maupun dua arah.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Siberman, Melvin L, *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung : Nuansa Candika, 2014), hlm.

<sup>18</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*, (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 115

<sup>19</sup>Supartinah, 2013 “intrumen notes keterampilan bercerita nilai budaya jawa di kelas awal sekolah dasar” jurnal diklus.vol. 01 no . 305

Keterampilan bercerita yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk melisankan bunyi-bunyi untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan agar dapat dipahami oleh orang lain.

Merujuk pemikiran Gagne yang dikutip oleh Agus Suprijono, dalam keterampilan bercerita :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mengpresentasikan konsep lambing. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kongnitif bersifat khas.
3. Strategi kongnitif yaitu kecakapan menyeluruh dan mengarahkan aktivitas kongnitif sendiri. kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan rangsangan gerak jasmanai dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar prilaku.<sup>20</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan bercerita santri adalah pemrosesan dari berbagai masukan yang berupa informasi dalam pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam.

## **I. Definisi Operasional**

### **1. Media Boneka Tangan**

Media Boneka Tangan adalah salah satu media visual yang ukurannya tergantung pembuatannya terkandung ada yang lebih kecil dan ada yang lebih besar.

Boneka ini terbuat dari kain panel yang dibentuk menyerupai wajah dan dari

---

<sup>20</sup> Ibid, hlm. 5-6

berbagai bentuk dan berbagai jenis sifat yang dimaikan dengan menggunakan media boneka tangan dan digerakkan menggunakan jari tangan. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media boneka tangan (boneka jari) dalam pembelajaran (Sejarah Kebudayaan Islam) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita santri yang belum optimal. Indikator keefektipan penggunaan media boneka tangan (boneka jari) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan media boneka tangan (boneka jari) dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam.
2. Penggunaan media boneka tangan (boneka jari) sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Guru memiliki kopetensi dalam menggunakan media boneka tangan (boneka jari) dalam pembelajaran.

## **2. Keterampilan Bercerita**

keterampilan bercerita santri yang dimaksudkan adalah peserta didik yang kesulitan menyampaikan gagasan, ide, pikiran kehendak kepada guru dan teman-temannya, serta peserta didik sulit memahami materi sejarah, terlalu banyak materi yang akan diingat dan nama-nama tokoh yang sedikit menyerupai.

Adapun indikator keterampilan bercerita santri diharapkan mampu memahami materi peristiwa kelahiran Rasulullah dalam pembelajaran sebagai berikut :

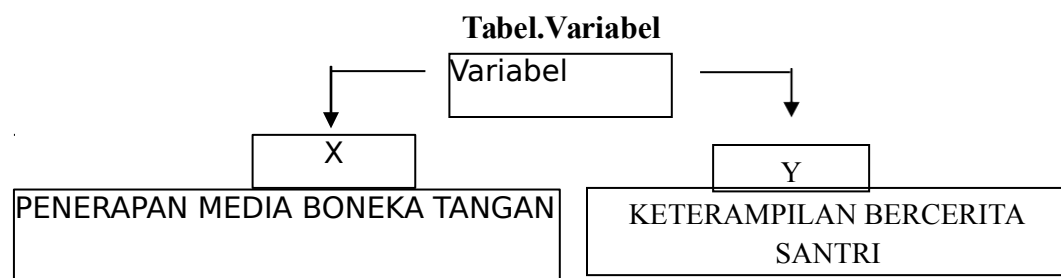
1. Santri mampu menjelaskan materi kembali melalui keterampilan bercerita dengan media boneka tangan.

2. Santri mampu beritraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara lisan
3. Santri mampu mengucapkan atau mengatakan kalimat dengan intonasi yang wajar dan sesuai dengan materi sejarah kebudayaan islam.
4. Santri belajar menghasilkan buah pikiran dan perasaan sendiri dengan bahasa yang sederhananya,sopan dan jelas.

Oleh karena itu untuk meningkatkan Keterampilan bercerita santri dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi tentang peristiwa lahirnya Rasulullah Solallahualaihiwasalam dengan berbantuan media boneka tangan agar dapat memudahkan santri dalam memahami pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

#### J. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian atau merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.<sup>21</sup> Adapun dalam penelitian ini terdapat dua variabel pokok, yaitu media pembelajaran boneka tangan sebagai variabel X dan keterampilan bercerita santri sebagai variabel Y.



<sup>21</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 126

## **K. Hipotesis Penelitian**

H<sub>0</sub>: Ada perbedaan keterampilan bercerita santri pada kelas eksperimen yang menerapkan media boneka tangan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya

H<sub>a</sub>: Tidak ada perbedaan keterampilan bercerita santri pada kelas eksperimen yang menerapkan media boneka tangan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Idralaya

## **L. Metode Penelitian**

### 1) Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan tertentu)..<sup>22</sup>

Penelitian eksperimen yang peneliti lakukan disini adalah penelitian yang melakukan perbandingan antara kelas yang menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita santri (ekperimen) dan yang tidak menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita santri (kontrol).

---

<sup>22</sup>Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 174

## 2) Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi Ekperimental Design*. Dalam bentuk *Nonequivalent control design*. Dalam desain ini dibentuk kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak terpilih secara random.<sup>23</sup>

Gambar  
*Nonequivalent control design*

0	x	0
1		2
0		0
3		3

bentuk perlakuan terhadap kelompok eksperimen adalah santri yang diberi perlakuan (diajar) dengan menggunakan penerapan media boneka tangan, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan penerapan media boneka tangan. Selain melihat keterampilan bercerita santrimata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada saat pre test dan post test dikelas eksperimen dan kontrol dalam penelitian ini. Peneliti juga ingin melihat perbedaan hasil post test dikelas eksperimen dan kontrol setelah mendapatkan perlakuan.

## 3) Jenis Data Dan Sumber Data

### a. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif berupa data yang menunjukkan angka atau

---

<sup>23</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif Dan R D D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.107

jumlah seperti hasil pre-test dan post-test setelah proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini ada dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer berupa data yang dihimpun dari santri yang dijadikan sampel dalam penelitian. Sedangkan sumber data sekunder berupa data yang diperoleh dari buku-buku, dokumentasi dari pihak Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya.

4) Prosedur Penelitian

Penelitian ini bermaksud ingin mengungkap hasil belajar santri dengan keterampilan bercerita dibantu dengan media boneka tangan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dan kondisi proses berlangsungnya pembelajaran secara objektif. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan eksperimen, serta pengelolaan data.

a. Persiapan

Persiapan penelitian yang dilakukan meliputi pengurusan surat izin penelitian dan konsolidasi dengan kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya.

1. Pengurusan izin penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek dari santri kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya. Pengurusan izin penelitian dimulai dengan mengajukan permohonan izin penelitian ke

bagian akademik Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

2. konsolidasi dengan kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya.

Berdasarkan surat permohonan izin penelitian dari program sarjanah UIN Raden Fatah Palembang. Maka diadakan konsolidasidengan kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya untuk mendapatkan kesempatan dan persetujuan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

- b. Seleksi objek penelitian

Seleksi dilaksanakan sebelum pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan test terhadap materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah dipelajari oleh santri. Pelaksanaan dilakukan diruang kelas masing-masing santri kelas III Madrasah Ibtidaiyah

- c. Pelaksanaan ekperimen

Penelitian ini merupakan penelitian jenis true ekperimen desaign,dengan bentuk pre-test dan post-test control group desain, karena sampel yang digunakan untuk ekperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Penelitian akan dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti terbagi menjadi tiga tahap persiapan, pelaksanaan



penyelesaian. Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan prosedur penelitian yang dilakukan.

Adapun langka-langka penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

- 1) Menentukan sampel yang akan diteliti untuk menentukan kelas eksperimen.
- 2) Menyiapkan media boneka tangan dengan materi peristiwa kelahiran Rasulullah.
- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta mempersiapkan sumber belajar untuk melaksanakan proses pembelajaran.
- 4) Membuat instrumen penilaian
- 5) Menguji validitas instrumen penilaian

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Memberikan pre-test pada kelas eksperimen, hasil tes awal (*pre-test*) digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)
- 2) Melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan pada kelas eksperimen.

3) Memberikan tes akhir (post-test) pada kelas eksperimen untuk mengukur peningkatan kemampuan bercerita santri setelah diberi perlakuan.

c. Tahap penyelesaian

1. Menganalisis data penelitian yang telah dikumpulkan pada saat penelitian.
2. Menyimpulkan hasil penelitian
3. Pengelolaan dan Analisis Data

5) Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan Suharsimi Sukanto menjelaskan populasi adalah seluruh subjek penelitian. Subjeck pada penelitian ini adalah seluruh santri Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari lima kelas siswa laki-laki dan siswa perempuan.

**Tabel 1.1**  
**Jumlah Santri kelas III Madrasah Ibtidaiyah Indralaya**

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1.	III A	23 Santri
2.	III B	29 Santri
3.	III C	27 Santri
4.	III D	25 Santri
5.	III E	28 Santri
Jumlah :		132 Santri

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari unit-unit yang ada dalam populasi yang ciri-cirinya benar-benar diselidiki. Menurut Suharsimi Arikunto, bahwa sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti dan dinamakan sampel apa bila kita bermaksud mengeneralisasikan hasil penelitian.<sup>24</sup> Sama halnya yang dikemukakan oleh Sugiono bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>25</sup>

Untuk memilih sampel dengan teknik cluster sampling, peneliti melakukan dengan menentukan sampel area yang dalam hal ini adalah seluruh santri kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya yang terdiri dari

---

<sup>24</sup>Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Peraktek*, (Jakarta : Rineka cipta, 2002 ), hlm. 109

<sup>25</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. Dan R dan D* (Bandung : Alfabeta, 2008), hlm. 91

lima kelas populasi yaitu kelas III A, III B, III C, III D, dan III E maka dipilih secara random, kelas yang menjadi sampel III B dan III D.

**Tabel 1.2**  
**Jumlah sampel yang menjadi objek penelitian**

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1.	III A	23 Santri
2.	III C	27 Santri
Jumlah :		50 Santri

Dari dua kelas diatas, selanjutnya ditentukan kelas eksperimen yaitu kelas III A dengan penimbangan bahwasanya kelas tersebut dalam proses pembelajaran kurang aktif sehingga hasil belajarnya kurang maksimal, maka dari itu dijadikan sebagai kelas eksperimen.

Adapun kelas kontrol ditentukan kelas III C dengan pertimbangan bahwasanya kelas tersebut dalam proses pembelajaran aktif sehingga kemampuan bercerita santri mengenai peristiwa kelahiran Rasulullah memenuhi ketuntasan dalam belajar.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Test

Menurut Suharsimi Arikunto menjelaskan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang menggunakan untuk mengukur

keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>26</sup>

Menurut Nana Sudjana tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu : jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan pilihan ganda.<sup>27</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *pottest*.

Peneliti menyebarkan sejumlah butir soal yang diajukan kepada santri untuk mengukur betapa kesiapan santri dalam menjawab pertanyaan yang diajukan kepada mereka.

#### b. Observasi

Cara ini diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang kondisi Madrasah Ibtidaiyah, proses penerapan media boneka tangan pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

#### c. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang diamati dengan benda mati.<sup>28</sup> adapu

---

<sup>26</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 150

<sup>27</sup> Nana Sudjana, *penilaian hasil proses belajar mengajar* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya), hlm 44

<sup>28</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 231

menurut Sugiono dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya seseorang.<sup>29</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika peneliti sudah dilaksanakan serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran menyimak cerita peserta didik.

#### 4. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiono analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul.<sup>30</sup> analisis yang digunakan peneliti ini menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiono menjelaskan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan caramendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul secara apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Pengujian penerapan menggunakan media boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita peserta didik dilakukan dengan cara membandingkan rata-rata (mean) nilai tes yang diperoleh pada hasil *mean pretest*

---

<sup>29</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. Dan R Dan D* ( Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 329

<sup>30</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. Dan R Dan D* ( Bandung: Alfabeta, 2008), hlm 207

dan *mean posttest*. Rumus statistik yang digunakan untuk menghitung rata-rata atau mean adalah sebagai berikut :

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus komparasi dalam buku Anas Sudijono.<sup>31</sup> Adapun rumus komparasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat diuraikan dibawah ini:

a. Rumus Analisis TSR (Tinggi Sedang Rendah)

a. Rumus Mean

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

b. Rumus Standar Daviasi

$$SD_y = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum FX^2) - (\sum FX)^2}$$

c. Rumus TSR

a) Indikasi yang tergolong kategori tinggi

$$M + 1. SD_x = 53 + 10 = 63 \text{ ke atas (tinggi)}$$

b) Indikasi yang tergolong kategori sedang

Nilai yang di antara nilai tertinggi dan terendah yaitu 44-62 (sedang)

c) Indikasi yang tergolong kategori rendah

$$M - 1. SD_x = 53 - 10 = 43 \text{ ke bawah (rendah)}$$

d. Rumus Distribusi Frekuensi

a) Mencari Banyak Kelas Interval

---

<sup>31</sup>Anas Sudijono, *Op.Cit*, hlm. 278-286

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

b) Mencari Jangkauan

$$J = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

c) Mencari panjang interval

$$R = \frac{J}{K}$$

d) Membuat tabulasi

e) Menghitung nilai rata-rata dari masing-masing kelompok data (mean)

e. Rumus Uji Hipotesis

a) Mencari “t” hitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Untuk Mencari Standar Error of the Mean:

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N - 1}}$$

(2) Untuk mencari Standard Error perbedaan mean dua sampel :

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

(3) Untuk mencari t hitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M1 - M2}{SE_{M1-M2}}$$

b) Mencari harga kritik “t”



Mencari harga kritik “t” ini dapat kita cari pada tabel nilai “t”. Untuk dapat menemukannya kita terlebih dahulu harus perhitungkan derajat kebebasannya dengan rumus  $db = N_1 + N_2 - 2$

c) Menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis.

Untuk dapat menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis kita dapat berpedoman pada ketentuan di bawahini:

- (1) Jika  $t_0$  sama dengan atau lebih besar dari pada harga kritik “t” yang tercantum dalam tabel (diberi lambing  $t_t$ ), maka Hipotesis Nihil yang mengatakan *tidak adanya perbedaan mean dari kedua sampel, ditolak*; berarti perbedaan mean dari kedua sampel itu adalah perbedaan yang *signifikan*.
- (2) Jika  $t_0$  lebih kecil dari  $t_t$ , maka *Hipotesis Nihil yang menyatakan tidak adanya perbedaan mean dari kedua sampel yang bersangkutan, disetujui*; berarti perbedaan mean dari kedua sampel ini bukanlah perbedaan mean yang signifikan, melainkan perbedaan yang terjadi hanya secara kebetulan saja (*by chance*) sebagai akibat *Sampling Error*.

## **M. Sistem Pembahasan**

Sistem pembahasan dalam penelitian ini sistematis pembahasannya adalah sebagai berikut :

Bab I :Merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis, metodologi penelitian, kegunaan penulisan, tinjauan pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional hipotesis, metodologi penelitian dan sistematis penelitian.

Bab II :Pada bab ini berisi tinjauan konseptual mengenai keterampilan bercerita santri yang menggunakan media boneka tangan (boneka jari) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya. Meliputi konsep media boneka tangan, konsep keterampilan bercerita santri, dan konsep pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Bab III :Pada bab ini berisi tentang keadaan geografis Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya yang akan menjelaskan keadaan bagaimana situasi dan kondisi di Madrasah Ibtidaiyah A penelitian Al-Ittifaqiah Indralaya.

Bab IV :Pada bab ini berisi analisis data dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang sudah selesai : analisis terhadap keterampilan bercerita santri dengan berbantuan media boneka tangan (boneka jari) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittifaqiah Indralaya.

Bab V :Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian dilakukan dan sarana-sarana.

