



Metode Belajar B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah

Zulfa Nazifah Ramadhanti, Kartini, Dede Indra Setiabudi

Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia,

***Corresponding Author:**

zulfanazifah123@gmail.com

Article History:

Received 2023-09-28

Revised 2024-03-20

Accepted 2024-04-07

Keywords:

Playing Storytelling Singin

SKI Learning Outcomes

Abstract

This research aims to determine the learning outcomes of experimental class students who applied the B3 (Playing Story Singing) method to SKI learning and to determine the learning outcomes of control class students who did not apply the B3 (Playing Story Singing) method to SKI learning and to find out the comparison of student learning outcomes in experimental class and control class in SKI lessons. The method used in this research is a quantitative approach, Quasi-Experimental Design research type with a post-test only design, non-equivalent control group design. Data collection techniques are carried out through observation, tests and documentation. The subjects in this research were class V students at MI Ma'had Al-Zaytun. The results of this research show that the learning outcomes of students who apply the B3 (Playing Singing Telling Stories) method get an average of 81.4, while the learning outcomes of students who do not apply the B3 (Playing Singing Tell Stories) method get an average of 61.5, thus There are differences in the learning outcomes of class V students in SKI subjects.

Kata Kunci:

Bermain Bercerita Bernyanyi

Hasil Belajar SKI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan metode B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) pada pembelajaran SKI serta mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan metode B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) pada pembelajaran SKI dan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pelajaran SKI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, jenis penelitian Quasi-Eksperimental Design dengan jenis rancangan post-test only, non-equivalent control group design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Ma'had Al-Zaytun. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menerapkan metode B3 (Bermain Bernyanyi Bercerita) mendapatkan rata-rata sebesar 81,4 sedangkan hasil belajar siswa yang tidak menerapkan metode B3 (Bermain Bernyanyi Bercerita) mendapatkan rata-rata sebesar 61,5 dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan agama Islam. SKI tidak hanya menyediakan pemahaman tentang sejarah dan budaya Islam, tetapi juga membantu dalam membentuk karakter dan moral siswa. Dalam konteks pendidikan Islam, tujuan utama adalah menciptakan manusia yang berakhlak mulia, yang mampu mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Proses belajar mengajar di kelas memerlukan strategi dan metode yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan Islam. Guru harus mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Metode pembelajaran yang tepat akan memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Fauziah & Hadi, 2023).

Metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah, mulai ditinggalkan karena kurangnya interaktivitas dan keterlibatan siswa. Sekarang, pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan inovatif



mulai banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu metode yang banyak dipilih adalah metode B3 (Bermain, Bercerita, dan Bernyanyi). Metode ini menggabungkan kegiatan bermain, bercerita, dan bernyanyi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Altsar & Husna, 2023).

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan siswa (Imamah et al., 2021; Juhji, 2016). Mereka tidak hanya bertanggung jawab atas penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga dalam membentuk karakter dan moral siswa. Seorang guru yang berkualitas akan mampu memilih dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan siswa (Nasution, 2017). Mereka juga harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan memotivasi bagi siswa.

Menurut Isjoni (2009), guru harus menjadi panutan dan identifikasi bagi para peserta didik. Mereka harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, seperti tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin. Guru juga harus memiliki pemahaman yang baik tentang nilai-nilai moral dan sosial, serta bertanggung jawab terhadap segala tindakan dalam pembelajaran di sekolah dan dalam kehidupan masyarakat.

Hasil observasi di beberapa lembaga pendidikan menunjukkan bahwa pembelajaran SKI masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat klasikal, seperti ceramah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dan sulit memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran SKI seringkali terlalu padat materi dan kurang interaktif, sehingga siswa kesulitan untuk memahami dan mengingat informasi yang disampaikan.

Beberapa kritik juga dialamatkan kepada pembelajaran SKI di lembaga pendidikan. Salah satunya adalah kecenderungan siswa untuk menghafal dan mencatat materi tanpa memahami secara mendalam. Pembelajaran SKI terkadang terlalu fokus pada penyampaian informasi tanpa memperhatikan pemahaman siswa. Selain itu, pembelajaran SKI seringkali disampaikan dalam waktu yang terbatas, sehingga siswa tidak memiliki cukup waktu untuk memahami dan mendalami materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, metode B3 (Bermain, Bercerita, dan Bernyanyi) diusulkan sebagai alternatif pembelajaran SKI yang lebih inovatif dan efektif. Metode B3 (Bermain, Bercerita, dan Bernyanyi) adalah metode pembelajaran yang menggabungkan tiga kegiatan yaitu bermain, bercerita dan bernyanyi (Yulia, Suhardini, & Asep, 2021). Metode ini digunakan untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Metode ini memanfaatkan unsur permainan, cerita, dan bernyanyi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam penerapan metode B3, guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksananya metode B3 seperti cerita, nyanyian dan permainan yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak (Sadiana & Yulidesni, 2016).

Metode B3 memanfaatkan kegiatan bermain untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Melalui bermain, siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, kegiatan bercerita juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih kontekstual dan menyenangkan bagi siswa. Dengan bercerita, guru dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman hidup siswa sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh mereka.

Penelitian ini akan difokuskan pada pengaruh metode B3 dalam pembelajaran SKI di kelas 5. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran SKI. Dengan menggunakan metode B3, diharapkan siswa akan lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hasil penelitian ini dapat menjadi

referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di Indonesia. Dengan demikian, diharapkan kualitas pendidikan Islam di Indonesia dapat terus meningkat sehingga menciptakan generasi yang lebih berkualitas dan berakhlak mulia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode eksperimen, yang merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian kuantitatif yang memenuhi syarat untuk menguji hubungan sebab akibat secara penuh. Metode penelitian eksperimen, menurut Sugiyono (2012), digunakan untuk mengeksplorasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali.

Dalam penelitian ini, menggunakan metode eksperimen kuasi (quasi eksperimental design) dengan desain penelitian post-test only nonequivalent control group. Desain ini memungkinkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengalami uji post-test hanya sekali setelah perlakuan, tanpa adanya pre-test. Kedua kelompok ini menerima perlakuan yang sama selama proses pembelajaran, namun dengan perbedaan dalam penerapan metode pembelajaran. Kelas eksperimen menerapkan metode B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi), sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah itu, keduanya mengikuti tes akhir untuk mengukur hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'had Al-Zaytun, dengan sampel siswa kelas V. Berdasarkan jenis metodenya, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen kuasi. Objek penelitian adalah pengaruh penggunaan metode B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) sebagai variabel independen (X) terhadap hasil belajar SKI sebagai variabel dependen (Y). Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan metode B3, sementara kelompok kontrol merupakan kelompok pengendali yang tidak mendapat perlakuan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari penerapan metode B3 terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK). Masing-masing subjek dalam kelompok penelitian dijabarkan pada tabel 1.

Tabel 1 Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	KE	18	13	31
2.	KK	17	13	30

Pada kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan metode pembelajaran B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) dan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional. Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data dari hasil *post-test* yang diberikan setelah siswa mendapat pembelajaran. Tes tersebut berfungsi untuk mengukur perbedaan hasil belajar diantara kedua kelompok.

Sebelum memulai penelitian, seorang peneliti biasanya melakukan beberapa persiapan esensial. Pertama-tama, peneliti harus menentukan topik penelitian yang relevan dengan bidangnya. Setelah itu, mereka melakukan studi pendahuluan untuk memahami konteks dan isu terkait dengan topik tersebut. Langkah berikutnya adalah menentukan metode penelitian yang sesuai dan subjek penelitian yang akan menjadi fokus utama. Selanjutnya, peneliti akan melakukan observasi langsung di lapangan, yang merupakan proses penting dalam memahami konteks atau fenomena yang akan diteliti. Selain itu, peneliti

juga harus menyusun instrumen penelitian yang tepat dan menguji kelayakan instrumen tersebut sebelum penggunaannya.

Dalam penelitian ini, digunakan soal pelajaran SKI sebanyak 15 soal sebagai instrumen penelitian. Tahap awal penelitian ini adalah menetapkan sampel yang akan digunakan dan mengelompokkannya menjadi satu kelas penelitian. Kelompok eksperimen kemudian diberikan pembelajaran menggunakan metode B3 (Bermain Bernyanyi Bercerita). Langkah terakhir adalah memberikan post-test kepada sampel untuk mengukur dampak dari penerapan metode B3 terhadap hasil belajar SKI siswa. Ini adalah rangkaian proses yang diperlukan dalam melakukan penelitian yang valid dan terstruktur.

Dalam penelitian ini, pada kelas eksperimen peneliti menerapkan metode B3 (Bermain Bernyanyi Bercerita) dalam proses pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan apresiasi terhadap materi yang akan diajarkan.

Materi pembelajaran disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode bercerita. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang diajarkan melalui sebuah lagu yang berjudul "Khalifah Ali bin Abi Thalib." Peserta didik diajak untuk bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Dalam metode bermain, guru menerapkan "games berburu gurita." Teknis permainan ini mencakup persiapan gurita dari karton, kategorisasi soal berdasarkan tingkat kesulitan, pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin, serta proses berburu gurita oleh peserta didik dengan durasi waktu tertentu. Setelah permainan selesai, peserta didik menyerahkan hasil berburu gurita kepada guru untuk penilaian.

Guru memberikan post-test kepada peserta didik sebagai penilaian akhir. Pelajaran diakhiri dengan guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Ada pun pada kelas kontrol, siswa diberikan materi SKI dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada saat pembelajaran guru membuka pelajaran kemudian memberikan presepsi tentang pelajaran yang akan disampaikan. Selanjutnya guru memandu siswa untuk membaca buku pelajaran yang telah disediakan dari pihak sekolah, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apakah ada materi yang belum dipahami, terdapat beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru dan guru memberikan tanggapan. Untuk mengetahui seberapa dalam pengetahuan yang telah didapatkan siswa. Guru meminta siswa untuk menutup seluruh buku pelajaran, kemudian guru melontarkan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Tahap terakhir siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dan guru menutup pelajaran dengan salam.

Dari hasil tes yang dilakukan terhadap kedua kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI sebagai mana disajikan di tabel 2.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen (X)	Skor	Kelas Kontrol (Y)	Skor
Jumlah	2443	Jumlah	1835
Rata-rata	81,4	Rata-rata	61,2
Nilai terbesar	100	Nilai terbesar	100
Nilai terkecil	25	Nilai terkecil	20

Data dalam Tabel 2 menunjukkan hasil belajar siswa antara Kelas Eksperimen (X) dan Kelas Kontrol (Y) dalam sebuah percobaan atau penelitian. Kelas Eksperimen memiliki total skor belajar sebesar 2443, dengan rata-rata skor belajar siswa sebesar 81,4. Skor tertinggi yang dicapai oleh siswa dalam kelas ini adalah 100, sedangkan skor terendah adalah 25. Sedangkan, Kelas Kontrol memiliki total skor belajar sebesar 1835, dengan rata-rata skor belajar siswa sebesar 61,2. Skor tertinggi yang dicapai oleh siswa dalam kelas ini sama dengan Kelas Eksperimen, yaitu 100, sedangkan skor terendah adalah 20.

Dari data tersebut, terlihat bahwa rata-rata skor belajar siswa di Kelas Eksperimen (81,4) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor belajar siswa di Kelas Kontrol (61,2). Hal ini menunjukkan bahwa metode atau perlakuan yang diberikan kepada siswa dalam Kelas Eksperimen mungkin lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan Kelas Kontrol.

Tabel 3. Hasil Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.385	.071	-3.649	58	.001
	Equal variances not assumed			-3.649	52.324	.001

Berdasarkan tabel output "*independent samples test*" pada bagian "*equal variances assumed*" diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,01 < 0,05$, maka jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas VB02 yang menggunakan metode konvensional dengan kelas VB03 yang menggunakan metode B3 (Bermin Bernyanyi Bercerita).

Berdasarkan analisis diatas, dinyatakan bahwa ada pengaruh metode B3 (Bermin Bernyanyi Bercerita) terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang diberikan oleh guru. Metode B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) lebih tinggi rata-ratanya dibandingkan dengan metode konvensional karena metode B3 lebih membawa siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian asumsi awal menyatakan bahwa terdapat pengaruh metode B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) terhadap hasil belajar siswa terbukti.

KESIMPULAN

Dari rangkaian penelitian yang dilakukan, kelompok eksperimen dengan metode pembelajaran B3, yang melibatkan elemen bermain, bercerita, dan bernyanyi sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif. Sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional, yang melibatkan ceramah dan diskusi sebagai metode utama. Data hasil belajar siswa dari kedua kelompok diukur dengan post-test setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil post-test menunjukkan bahwa rata-rata skor belajar siswa di kelompok eksperimen (81,4) lebih tinggi daripada di kelompok kontrol (61,2). Selain itu, analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal hasil belajar siswa. Pengaruh metode B3 terhadap hasil belajar siswa terbukti signifikan. Hal ini disebabkan oleh cara pengajaran yang dilakukan oleh guru dalam kelompok eksperimen. Metode B3 mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, asumsi awal yang menyatakan adanya pengaruh metode B3 terhadap hasil belajar siswa terbukti benar.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam konteks pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan oleh sebagian siswa. Metode B3 menunjukkan potensi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sekaligus menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif.

Kesimpulannya, penggunaan metode B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) dalam pembelajaran SKI dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, disarankan bagi para pendidik

untuk mempertimbangkan penerapan metode ini dalam praktik pembelajaran mereka guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Altsar, I. N., & Husna, A. I. N. (2023). Menerapkan Metode BCM (Bermain, Cerita Dan Menyanyi) Terhadap Keaktifan Santri Dalam Proses Belajar Mengajar Di TPQ Nurussa'diyah. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 32-38.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721-2730.
- Imamah, Y. H., Pujianti, E., & Apriansyah, D. (2021). Kontribusi guru pendidikan agama islam dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Mubtadiin*, 7(02).
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaranann Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. (2009). *Guru Sebagai Motivator Perubahan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juhji, J. (2016). Peran urgen guru dalam pendidikan. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 10(01), 51-62.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Sadiana, M., & Yulidesni. (2016). Penerapan Metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Triadik*, 9-16.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif; Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Yulia, D., & Suhardini, A. D. (2021). Pengembangan Metode B3 (Bernyanyi, Bercerita, & Bermain) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKQ X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 45-53.
- Yule, George. (2006). *Pragmatik*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.