

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan penting di dalam kehidupan seseorang sebagai upaya dalam menentukan dan menuntun kehidupan agar semakin berkembang. Pendidikan merupakan suatu hal yang bersifat dinamis serta dapat mempengaruhi perkembangan fisik, daya jiwa (akal, rasa dan kehendak), sosial, dan moralitasnya. Secara teknis, pendidikan merupakan proses belajar masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan yang formal (sekolah, perguruan tinggi atau lembaga-lembaga lain) maupun informal (kursus, pelatihan, dan lain-lain).

Brubacher (1978:371) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses dimana potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kekapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan. Pendidikan sebagai salah satu gejala manusiawi dan sekaligus upaya sadar, telah memberikan andil bagi kemajuan hidup yang dialami oleh umat manusia. Semakin banyak permasalahan yang timbul dalam kehidupan manusia, semakin banyak pula permasalahan yang harus dihadapi oleh pendidikan, sehingga manusia dituntut untuk bisa belajar dan mengembangkan pendidikan dalam hal ini dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan hidup manusia itu sendiri.

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan erat dalam proses pendidikan. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Disana semua komponen pembelajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran dilaksanakan. Belajar merupakan proses interaktif dimana siswa mencoba untuk memahami informasi baru dan mengintegrasikannya ke dalam apa yang mereka sudah ketahui (Earl dalam *Western and Northern Canadian Protocol for Collaboration in Education [WNCPE], 2006*).

Menurut Hamalik (2005:32), kegiatan belajar yang efektif dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor tersebut menurut Hamalik terbagi ke dalam empat faktor yaitu:

1. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan. Siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, dan merasakan yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat.
2. Belajar memerlukan latihan, dengan cara *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali.
3. Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasaannya.
4. Asosiasi mempunyai manfaat yang besar dalam kegiatan belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.

Pada penelitian ini, sejarah menjadi salah satu objek pembelajaran yang akan diteliti. Pada dasarnya, pembelajaran sejarah mempunyai tujuan yang sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang dapat memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Dalam kaitan mengenai aspek kognitif yang diterima siswa dalam pembelajaran sejarah memiliki peran yang penting untuk membangun karakter, hal ini sejalan dengan yang ditulis oleh Sardiman, (2012:210) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan karakter bangsa. Tetapi pada umumnya mata pelajaran sejarah masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat membosankan dan agak disepelekan oleh para siswa. Hal ini dikarenakan Sejarah merupakan mata pelajaran yang hanya membutuhkan kemampuan menghafal. Hal yang membuat mata pelajaran Sejarah kurang menarik kemungkinan bersumber dari anggapan yang salah tentang sejarah itu sendiri (Widja, 1989:7).

Penelitian ini akan menjadikan siswa SMA Negeri 1 Garawangi Kuningan sebagai objek penelitian karena terdapat masalah yang menarik untuk diteliti. Berdasarkan fakta yang terjadi, di Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Garawangi pada mata pelajaran sejarah belum menunjukkan hasil belajar yang memuaskan. Hal ini

dapat dilihat dari nilai akhir dan tengah semester yang diperoleh.

Berdasarkan data yang diperoleh, siswa memperoleh nilai rata-rata 62 poin pada penilaian akhir semester. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sebesar 75 poin, maka tingkat ketuntasan siswa pada mata pelajaran sejarah hanya mencapai 25%, artinya masih ada 75% (27 siswa) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah pemahaman siswa terkait mata pelajaran sejarah yang disampaikan oleh guru. Hal ini berkaitan dengan konsentrasi serta kemampuan saat menyimak pelajaran di dalam kelas. Oleh sebab itu, proses belajar harus dilakukan dengan tepat sasaran sehingga dapat memicu konsentrasi siswa. Untuk mencapai efektivitas selama pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar agar dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa. Tujuannya agar siswa menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan. Media pembelajaran mempunyai fungsi membuat siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkannya sehingga berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Rakhmawati, 2013;5). Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Permasalahan yang timbul adalah kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal. Selama proses belajar, saat ini guru masih menggunakan metode konvensional yang berarti tanpa menggunakan media apapun. Maka untuk memecahkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi untuk memperbaiki pola pembelajaran diatas. Solusi tersebut antara lain dengan cara menerapkan pembelajaran menggunakan media wayang golek sebagai media pembelajaran sistem gerak pada manusia untuk menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan wayang golek

diharapkan mampu meningkatkan efektivitas siswa dalam mata pelajaran Sejarah.

Wayang golek merupakan salah satu dari ragam kesenian wayang yang berasal dari Sunda di Jawa Barat. Dalam Bahasa Jawa kata wayang berarti “bayangan”, dalam Bahasa Melayu disebut bayang-bayang. Sedangkan, dalam Bahasa Bugis, wayang berarti bayang (Mulyono, 1982:11). Pertunjukan seni wayang golek merupakan seni pertunjukan teater rakyat yang banyak digelar. Wayang Golek dimainkan oleh seorang Dalang dengan diiringi oleh gamelan yang dimainkan oleh para kelompok nayaga/niyaga/wiyaga dan tembang yang dinyanyikan oleh sinden dan juru alok. Selain berfungsi sebagai pelengkap upacara selamatan atau ruwatan, pertunjukan seni wayang golek juga menjadi tontonan dan hiburan dalam perhelatan tertentu.

Penggunaan wayang selama proses belajar sejarah dapat menarik perhatian khusus dari para siswa karena didalamnya terdapat *storytelling* yang dapat membuat siswa lebih memberikan perhatian terhadap mata pelajaran sejarah. Darmansyah (2009:9) menegaskan bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat, dan memberi peluang kepada siswa untuk memfungsikan otak memori dan otak berpikirnya secara optimal. Penggunaan wayang sebagai media pembelajaran dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran wayang golek digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk cerita. Materi sejarah dijadikan sumber informasi dan inti suatu cerita atau drama yang dibawakan oleh wayang. Wayang sebagai media digunakan oleh guru yang berperan sebagai dalang ketika menyampaikan suatu cerita tersebut. Maka munculah upaya untuk menumbuhkan minat belajar dengan menggunakan wayang golek sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran sejarah.

Dilatarbelakangi oleh keadaan tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk mengungkapkan dan mengkaji tentang penggunaan wayang golek sebagai media pembelajaran sejarah. Hal ini tentu saja berkaitan dengan hal-hal yang bersifat pengembangan dan kemajuan serta kemampuan hasil belajar siswa. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan wayang, siswa dapat meningkatkan intensitas dan frekuensi belajar menjadi lebih baik, dan kegiatan-kegiatan tersebut dapat

memberikan manfaat bagi siswa untuk menambah pengalaman, wawasan, serta pengetahuan yang bersifat positif dan melatih siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri, memiliki keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab pada setiap apa yang dilakukannya, bisa berpikir rasional, dan bertindak secara realistis.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat suatu permasalahan yang menarik untuk diteliti lebih lanjut mengenai hasil belajar siswa pada salah satu mata pelajaran sejarah di XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Garawangi. Berdasarkan teori dari para ahli dan didukung dengan penelitian terdahulu bahwa hasil belajar salah satunya dapat dipengaruhi oleh konsentrasi siswa selama proses pembelajaran dan para ahli menjelaskan bahwa media yang digunakan pada saat pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya permasalahan yang terjadi, maka penulis akan menerapkan wayang golek sebagai media pembelajaran di XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Garawangi untuk diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, judul penelitian yang akan diambil adalah: **“PENGARUH PENGGUNAAN METODE *STORY TELLING* BERBANTUAN WAYANG GOLEK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Garawangi Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023)”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu difokuskan penelitian mengenai hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah. Hasil belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Garawangi pada mata pelajaran sejarah dinilai kurang memuaskan, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran wayang sebagai media alternatif yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan latar belakang utama, demikian fokus peneliti adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media wayang golek terhadap hasil belajar sejarah di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Garawangi?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan wayang golek sebagai media pembelajaran di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Garawangi?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wayang golek terhadap hasil belajar sejarah di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Garawangi.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan wayang golek sebagai media pembelajaran di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Garawangi.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai upaya memperbaiki pembelajaran sejarah pada materi-materi sebelumnya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi, menggugah emosi dan sikap siswa, serta memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi. sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dapat memuaskan.

2. Bagi Guru

Dapat menjadi sebagai pilihan dalam usaha untuk meningkatkan hasil

belajar siswa dengan menggunakan wayang sebagai media pembelajaran dalam kegiatan mata pelajaran Sejarah oleh guru terhadap siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi peneliti untuk menjadi bahan rujukan pembelajaran yang kreatif melalui penggunaan media wayang golek.