

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Kegiatan bimbingan dan pengajaran tersebut dilakukan dalam sebuah institusi yaitu di sekolah. Dalam hal ini siswa diberi pengetahuan dari berbagai aspek mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah sejarah. Isi dari mata pelajaran sejarah sendiri adalah cerita dari peristiwa yang terjadi di masa lampau. Guru sejarah dituntut mampu mengantarkan siswa-siswinya untuk memahami sejarah nasional dan dunia hanya dalam waktu kurang lebih tiga tahun. Hal ini merupakan sebuah tantangan berat bagi para guru sejarah karena pada waktu yang bersamaan siswa juga harus memahami pelajaran-pelajaran yang lain.

Namun pada kenyataannya, pada pembelajaran sejarah, mayoritas guru sejarah masih mengajar menggunakan pola-pola konvensional baik metode maupun media yang digunakan. Mata pelajaran sejarah diajarkan dengan metode ceramah seperti yang terjadi di SMA N 1 Seputih Raman. Penggunaan metode yang monoton seperti ini dapat menimbulkan kebosanan sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Pelajaran sejarah menjadi kurang diminati oleh siswa. Pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang tidak penting dan cenderung

diremehkan. Mayoritas siswa menempatkan pelajaran sejarah dalam level yang lebih rendah dibanding pelajaran lain yang lebih menarik dan interaktif. Selain metode pembelajaran, media pembelajaran pun memiliki andil yang penting dalam proses pembelajaran. Melalui media proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2011:4). Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, penulisan kata-kata dan gambar dari guru sebagai visualisasi materi pelajaran akan terlihat kurang jelas. Ini yang membuat siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran sejarah dan dampaknya terhadap hasil belajar menjadi kurang memuaskan. Seperti yang terjadi di SMA N 1 Seputih Raman hasil belajar sejarahnya masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil tes sejarah siswa kelas XI IPS 3 semester gasal tahun ajaran 2013/2014 dengan nilai antara 53– 80 dan nilai rata-rata kelas 7, 72, sedangkan KKM mata pelajaran sejarah di sekolah ini adalah nilai 74. Rendahnya nilai pelajaran sejarah siswa, disebabkan

siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan kepadanya. Dari faktor utama penyebab kurangnya hasil belajar siswa dalam belajar sejarah maka perlu usaha peningkatan hasil belajar misalnya dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik atau menyenangkan.

Untuk itu dalam pemilihan media belajar juga harus tepat. Saat ini media pembelajaran lebih difokuskan pada materi pelajaran tanpa mempertimbangkan unsur lain, seperti unsur budaya. Hal ini akan membuat generasi penerus menjadi lupa dengan budaya sendiri. Maka dari itu dalam mengenyam pendidikan, mereka harus dikenalkan dengan budaya. Karena budaya merupakan ciri khas pribadi suatu bangsa. Selain itu, untuk menanamkan dan menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme di kalangan generasi muda sehingga sadar dan insyaf untuk mencintai bangsa dan negaranya. Untuk itu siswa akan dibentuk karakternya menjadi generasi berkualitas, cinta bangsa dan tanah air. Bagaimana pun rasa cinta tanah air yang ditanamkan sejak dini akan memberikan keunggulan tersendiri bagi bangsa Indonesia di era persaingan global.

Berangkat dari hal yang telah dipaparkan di atas, maka perlu digunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses belajar, membuat proses belajar lebih menarik, juga memiliki fungsi lain yaitu untuk menumbuhkan rasa kepemilikan budaya sendiri, maka dari itu peneliti akan menggunakan wayang. Wayang memiliki beraneka ragam bentuk dan nama, diantaranya adalah wayang kulit, wayang wong, wayang golek, wayang khlitik, wayang suluh, wayang purwa, wayang krucil, wayang beber, wayang suket, dan masih banyak lagi yang belum disebut. Beberapa jenis wayang yang nyaris punah karena hampir tidak

pernah lagi ditonton masyarakat di antaranya adalah wayang suket, wayang klitik, wayang krucil, wayang gedog, dan wayang beber. (<http://m.sindoweekly-magz.com/artikel/26/ii/-29-Agustus-2013-4-September2013/highlight/142/keban-gaan-bangsa-yang-mulai-menghilang>, diakses tanggal 21 April 2014)

Jenis wayang yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wayang beber. Wayang beber sendiri memiliki dimensi yang berbeda dari wayang lainnya yaitu berdimensi gambar. Wayang beber tersebut kemudian digunakan dalam kelas dan dilihat hasil belajarnya. Hasil belajar sendiri merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2009: 3). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan wayang beber sebagai media pembelajaran sejarah dan melihat hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS 3 di SMA N 1 Seputih Raman tahun pelajaran 2013/2014 setelah digunakan wayang beber.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan adanya latar belakang di atas diidentifikasi berbagai permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS 3 menggunakan wayang beber di SMA N 1 Seputih Raman
2. Hasil belajar afektif siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS 3 menggunakan wayang beber di SMA N 1 Seputih Raman

3. Hasil belajar psikomotor siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS 3 menggunakan wayang beber di SMA N 1 Seputih Raman

1.3. Pembatasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang muncul dalam penelitian ini membuat pembahasan semakin luas. Oleh sebab itu, peneliti membatasi masalah pada hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS 3 menggunakan wayang beber di SMA N 1 Seputih Raman. Dengan adanya pembatasan masalah tersebut, diharapkan penyusunan penelitian ini lebih fokus pada suatu permasalahan dan dapat sesuai dengan tujuan yang peneliti harapkan.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS 3 menggunakan wayang beber di SMA N 1 Seputih Raman?

1.5. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentunya memiliki tujuan tentang apa yang ingin dicapai dari hasil akhir penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS 3 menggunakan wayang beber di SMA N 1 Seputih Raman.

1.6. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada peneliti maupun pada pihak-pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah yakni:

1. Bagi guru : Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.
2. Bagi siswa : Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dapat memberikan suasana baru dalam proses belajar di dalam kelas. Selain itu dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap tradisi dan budaya bangsa sendiri.
3. Bagi penulis : Memberikan pengalaman yang berharga kepada peneliti untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah menggunakan wayang beber di SMA N 1 Seputih Raman serta dapat dijadikan sarana pengembangan diri.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Objek Penelitian : SMA N 1 Seputih Raman

Subjek Penelitian : Guru dan Siswa Mata Pelajaran Sejarah kelas XI
IPS 3 di SMA N 1 Seputih Raman

Tempat Penelitian : SMA N 1 Seputih Raman

Waktu Penelitian : Tahun 2014

Temporal : Tahun Ajaran 2013/2014

Bidang Ilmu : Pendidikan

REFERENSI

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta.: Gava Media. hlm. 4

(<http://m.sindoweekly-magz.com/artikel/26/ii/-29-agustus-2013-4-september-2013/highlight/142/kebanggaan-bangsa-yang-mulai-menghilang>, diakses tanggal 21 April 2014)

Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. hlm. 3