

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PARADIGMA

2.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini akan diuraikan beberapa konsep yang dapat dijadikan landasan teori bagi penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah:

2.1.1 Konsep Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah proses komunikasi. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi diperlukan sebuah media. Melalui media proses belajar mengajar bisa lebih menarik.

Gagne' dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Azhar Arsyad, 2013:4).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Kemp and Dayton media memiliki kontribusi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Di antara kontribusi tersebut menurut kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.

- e) Kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- g) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru berubah ke arah positif, artinya tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar (Wina Sanjaya, 2009: 211).

Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

2.1.2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Sebuah media sangat dibutuhkan dalam sebuah proses belajar mengajar untuk menunjang sebuah keberhasilan dari pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak variasi sehingga dalam menyampaikan materi tidak hanya terpaku dengan satu media saja.

Menurut Amir Hamzah Suleiman, media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang menghasilkan bunyi atau suara. Contoh cassette tape recorder dan radio.
 2. Alat-alat visual Yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat-alat visual atau alat-alat peraga ini terbagi atas:
 - a. Alat-alat visual dua dimensi
 - b. Alat-alat visual tiga dimensi
- a. Alat-alat visual dua dimensi terbagi dua pula, yaitu:
1. Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan
Contoh:
Gambar di atas kertas atau karton, gambar yang diproyeksikan dengan opaque projektor, lembaran balik, wayang beber, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring, dan foto.
 2. Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang transparan

Contoh:

Slaid, filmstrip, lembaran transparan untuk overhead projector

- b. Alat-alat visual tiga dimensi. Disebut tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi.

Contoh :

Benda asli, model, contoh barang atau specimen, alat tiruan sederhana, atau mock up. Termasuk di dalamnya diorama, pameran dan bak pasir.

3. Alat-alat audio-visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit.

Contoh

Film bersuara dan televisi (Amir Hamzah Suleiman, 1981: 26-27).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa wayang beber digolongkan sebagai alat visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Hal ini dapat dilihat dari ciri fisik wayang beber yang terbuat dari kain atau kertas (bidang tidak transparan) dan berdimensi gambar.

Media pendidikan digolongkan menurut metode penggunaannya. Penggolongan tersebut ada tiga jenis, yaitu

1. metode penggunaan secara masal;
2. alat-alat Auto Instrukturif;
3. metode penggunaan secara konvensional, yaitu setiap guru secara individual memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Seluruh media pendidikan dan sumber belajar dapat dipergunakan untuk membantu guru dalam mengajar di ruang kelas kepada siswa, baik dalam kelompok kecil maupun dalam kelompok besar, mulai dari bentuk pengalaman tiruan sampai dengan jenis pengalaman langsung (Hamidjojo, 1970: 5).

Dari penggolongan kriteria di atas, wayang beber dapat digolongkan dalam metode penggunaan secara konvensional karena guru secara individual mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar.

2.1.3. Konsep Wayang Beber

Menurut Amir Hamzah Suleiman, wayang beber merupakan media pembelajaran dua dimensi pada bidang tidak transparan (Amir Hamzah Suleiman, 1981:26)

Wayang beber, jenis wayang ini tidak memperlihatkan tokoh cerita satu per satu, melainkan pagelarannya berupa lembaran kain yang dilukisi dengan gambar-gambar berupa jalannya cerita atau adegan-adegan. Ki dalang menceritakan apa yang menjadi inti cerita di setiap lembarnya. Biasanya bisa jadi untuk satu cerita membutuhkan beberapa lembar kain atau kertas untuk digambari adegan. Dikedua sisi kain panjang atau kertas itu direkatkan kayu yang digunakan untuk menggulung setelah adegan diceritakan oleh dalang. Ketika ki dalang hendak menceritakan maka gulungan itu dibuka atau dibeber, maka wayang ini dinamakan wayang beber (J. Syahban Yasasusastra, 2011: 13).

Dari uraian di atas dijelaskan bahwa wayang beber memiliki dimensi yang berbeda jika dibandingkan dengan wayang lainnya. Wayang beber tidak menggunakan dimensi bayang, seperti wayang kulit, dan tidak juga menggunakan dimensi bentuk manusia, seperti wayang golek atau wayang orang tetapi menggunakan dimensi gambar.

a. Teknik Pembuatan Wayang Beber

Cara membuat wayang beber yaitu sebagai berikut.

Cara membuat wayang beber

Sediakan kertas atau kain sepanjang yang diperlukan untuk jumlah gambar yang akan dipertunjukkan. Gambar cukup besar supaya jelas bagi kelompok orang yang akan melihatnya. Makin banyak orang yang akan menontonnya, gambar harus makin besar dan makin lebar kain atau kertas yang diperlukan: 40 atau 50 cm atau lebih. Sediakan pula dua buah bumbung dari bambu atau kaleng susu kental. Bumbung dan kaleng itu harus diberi sumbu, dimana dia tegak dan dapat diputar. Gulunglah kain atau kertas yang sudah berisi gambar-gambar itu pada salah satu bumbung, kemudian sangkutkan ujung kain atau kertas bergambar itu pada bumbung yang satu lagi. Begitu Anda mulai bercerita, putar bumbung kosong, maka gambar berjalan ke bumbung kosong itu untuk menempatkannya satu per satu di hadapan para penonton. Begitu terus menurut cerita atau pesanyang ingin Anda sampaikan (Amir Hamzah Suleiman 1981 : 40).

b. Teknik Penggunaan Wayang Beber

Wayang beber memiliki teknik tersendiri dalam penggunaannya. Menurut Amir Hamzah Suleiman, ujung kain disangkutkan pada sebuah tongkat yang berada disebelah kirinya dan selebihnya tergulung pada tongkat yang berada dikanannya.

Kalau ia bercerita, maka tongkat dikiri diputarnya sehingga gambar-gambar di atas kain itu berjalan menurut arah gerak kain (Amir Hamzah Suleiman 1981 : 39). Teknik pagelaran wayang beber ini cukup dengan membeber gulungan kain atau kertas. Dalam gulungan tersebut ada gambar yang terdiri atas satu episode atau lebih. Gulungan akan berhenti di setiap episode, di sini pendongeng memaparkan cerita gambar tersebut (http://eprints.umk.ac.id/1651/3/isi_artikel_mila_roysa.pdf, diakses tanggal 24 November 2014). Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa untuk menggunakan wayang beber cukup dengan membeber kain atau kertas yang tergulung kemudian dalang/guru menceritakan gambar yang terpapar.

Pertunjukan wayang beber yang sesungguhnya dicatat oleh Ma Huan (dalam Sutarso, 1981:72), yaitu orang itu duduk bersila di tanah dan menempatkan gambar di hadapnya, membentangkan bagian (adegan) yang satu ke yang lain dan menghadapkan (gambar adegan) itu ke arah penonton (http://eprints.umk.ac.id/1651/3/isi_artikel_mila_roysa.pdf, diakses tanggal 24 November 2014).

Untuk menggunakan wayang beber, diperlukan sebuah tempat seperti aula yang di dalamnya tidak ada kursi karena dalam menggunakan wayang beber, baik dalang/guru maupun siswa/penonton harus dalam posisi duduk, seperti yang dilakukan oleh Komunitas Wayang Beber Metropolitan yang menggunakan wayang beber dengan penonton maupun dalang dalam posisi duduk (*lihat lampiran 7 gambar 15*) maka dalam penelitian ini pun, guru maupun siswa kelas XI IPS 3 dalam posisi duduk ketika menggunakan wayang beber sebagai media pembelajaran (*lihat lampiran 7 gambar 16*).

c. Kelebihan dan Kelemahan Wayang Beber

Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, wayang beber memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan wayang beber yaitu

Media ini termasuk media yang memberikan pengalaman langsung karena siswa dapat melihat tokoh-tokoh yang disajikan dalam wayang beber. Tokoh yang disajikan melalui gambar dengan ilustrasi dan warna yang menarik dapat memperkuat daya imajinasi dan siswa mengetahui dengan jelas alur cerita yang disajikan dengan wayang beber. (http://eprints.umk.ac.id/1651/3/isi_artikel_mila_roysa.pdf, diakses tanggal 24 November 2014).

Wayang beber dapat dijadikan salah satu alternatif penyampaian dongeng karena teknik pagelarannya tidak serumit pagelaran wayang yang lainnya. Teknik pagelaran wayang beber ini cukup dengan membeber gulungan kain atau kertas. Dalam gulungan tersebut ada gambar yang terdiri atas satu episode atau lebih. Gulungan akan berhenti di setiap episode, di sini pendongeng memaparkan cerita gambar tersebut (http://eprints.umk.ac.id/1651/3/isi_artikel_mila_roysa.pdf, diakses tanggal 24 November 2014).

Dalam penyajiannya, wayang beber berdimensi gambar. Ada muatan lain apabila seorang guru menggunakan media tradisional tersebut. Muatan tersebut adalah adanya pengembangan dan pemanfaatan media yang telah ada, sekaligus memperkenalkan kembali salah satu produk budaya bangsa (http://eprints.umk.ac.id/1651/3/isi_artikel_mila_roysa.pdf, diakses tanggal 24 November 2014).

Berdasarkan uraian di atas, wayang beber memiliki kelebihan yaitu dapat memperkuat daya imajinasi, siswa mengetahui dengan jelas alur cerita yang disajikan, teknik pagelarannya tidak serumit pagelaran wayang yang lainnya, dan dapat memperkenalkan kembali salah satu produk budaya bangsa.

Selain kelebihan, wayang beber pun memiliki kelemahan, seorang pelukis wayang beber mengatakan:

Untuk membuat wayang beber memang butuh keahlian khusus, karena gambar yang ditampilkan memiliki ciri dan karakteristik sendiri. Teknik penggambaran wayang beber secara bentuk dasar anatomi tokoh mengikuti pada gambar tokoh Wayang Beber Tradisi. Seperti pada bentuk anatomi badan pada pundak tokoh yang lebih panjang salah satu sisinya juga pada salah satu mata tokoh wayang yang keluar dari garis anatomi. Selain itu, dalam gambar adegan dalam wayang beber dipisahkan oleh garis *imajiner* untuk pembatas antara adegan kiri dan kanan, garis *wimba* untuk pembatas adegan atas dan bawah. Garis pembatas ini digambarkan tak harus berbentuk garis tetapi bisa diasumsikan dengan yang lain. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah teknik pewarnaan bebas, namun sebagian masih mengikuti teknik pewarnaan pada Wayang Beber Tradisi yaitu menggunakan teknik pewarnaan *sungging*. *Sungging* sendiri merupakan seni lukis tradisional Jawa yang mempunyai teknik, pola tertentu dengan perbedaan gradasi warna yang bertingkat. Sedangkan bentuk *ampok* yang dipakai terdiri dari beberapa pasang kayu yang berbentuk *knock down*, sehingga mudah dilepas dan dipasang lagi. *Seligi* ditancapkan pada lubang (*ceblok*) yang terdapat pada salah satu batang kayu yang telah dilubangi dan dipasang paralon putih untuk menaruh *seligi* agar lebih kencang dan kuat tetapi tetap mudah untuk diputar. Selain cara pembuatannya yang cukup rumit, biaya pembuatannya pun tidak murah karena dalam pembuatan wayang beber diperlukan berbagai macam warna cat. (Surahman, wawancara, 2 April 2014).

Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa dalam menggambar wayang beber ada hal-hal yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a) Gambar tokoh wayang mengikuti anatomi tokoh wayang dalam wayang beber tradisi, yaitu salah satu mata tokoh wayang keluar dari garis anatomi.
- b) Teknik pewarnaan yang digunakan adalah teknik pewarnaan bebas, namun beberapa bagian harus mengikuti teknik pewarnaan pada Wayang Beber Tradisi yaitu menggunakan teknik pewarnaan *sungging*. *Sungging* sendiri merupakan seni lukis tradisional Jawa yang mempunyai teknik, pola tertentu dengan perbedaan gradasi warna yang bertingkat.
- c) Untuk membatasi tiap adegan, digunakan garis *imajiner* (membatasi adegan kanan dan kiri) dan garis *wimba* (membatasi adegan atas dan

bawah) yang diasumsikan dengan sesuatu yang lain, misal pohon, lampu jalan, awan dan lain-lain.

Teknik pembuatan wayang beber yang membutuhkan keahlian khusus seperti ini merupakan kelemahan wayang beber. Selain itu pembuatannya membutuhkan biaya yang tidak murah.

2.1.4. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Wina Sanjaya, 2009: 26).

Pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah peserta didik, baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan dengan memanfaatkan potensi yang ada dalam dirinya dan potensi yang ada diluar diri. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2008: 57). Dari pendapat tersebut, diketahui tujuan pembelajaran dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran ada unsur-unsur pendukung seperti media pembelajaran.

2.1.5. Konsep Sejarah

Sejarah merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan. Sejarah mengandung arti cerita tentang peristiwa dan kejadian pada masa lampau.

H. Roeslan Abdulgani mendefinisikan sejarah ialah salah satu bidang ilmu meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan dimasa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan tersebut, untuk akhirnya dijadikan pembendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah program masa depan (dalam Hugiono dan P. K Poerwantana, 1987:4).

Menurut W.J.S. Poerwardaminta sejarah mengandung tiga pengertian; (1) kesusastraan lama: silsilah, asal-usul, (2) kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau, (3) Ilmu, pengetahuan, cerita pelajaran tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; serta riwayat (Hugiono dan P. K Peorwantama, 1987:1). Sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami (Hugiono dan P.K Peorwantama, 1987:1).

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa sejarah merupakan salah satu bidang ilmu yang berbicara tentang gambaran peristiwa di masa lampau yang benar-benar terjadi, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis.

Sebagai suatu bidang ilmu, sejarah pun menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas. Pada tingkat SMA yang sudah bernalar, sejarah harus diberikan secara kritis. Mereka diharapkan sudah mampu berpikir

mengapa sesuatu terjadi, apa sebenarnya yang terjadi, dan ke mana arah kejadian-kejadian itu (Kuntowijoyo, 1995:4).

Pada penelitian ini, materi sejarah yang digunakan adalah sejarah dunia yang mempengaruhi sejarah Bangsa Indonesia dari abad ke-18 sampai abad ke-20. Materi ini dipilih karena dalam materi tersebut terdapat esensi cerita Panji yaitu pencarian jati diri. Cerita itu juga bisa diterapkan sebagai simbol untuk mengusahakan mencapai berbagai macam tujuan dalam kehidupan meski ada banyak halangan (Nurcahyo dalam skripsi Dinda Intan Pramesti Putri, 2011:71). Penggunaan esensi cerita Panji dimaksudkan karena media yang digunakan adalah media wayang beber. Sejarah dunia yang mempengaruhi sejarah Bangsa Indonesia dari abad ke-18 sampai abad ke-20 yaitu sebagai berikut.

Eropa pada masa akhir abad ke-18 dan awal abad ke 19 didominasi oleh sesuatu pergolakan besar, ialah Revolusi Prancis, yang merupakan perpaduan pertumbuhan kondisi-kondisi obyektif di Prancis dan gagasan-gagasan revolusioner mengenai kemanusiaan serta keadilan yang disebarluaskan oleh para intelektual Prancis, seperti Voltaire, Montesquie, dan Rousseau. Rakyat Prancis yang telah disadarkan bahwa mereka diperlakukan tidak adil menantang secara radikal kaum penindasnya, yaitu golongan-golongan bangsawan dan rohaniawan yang selama ini menikmati hak-hak istimewa yang merupakan akses kelanjutan sistem feodal. Pada tahun 1789, dengan dipimpin oleh golongan menengah dan dengan slogan "*Liberte, egalite, fraternite*", mereka mulai bergerak untuk menyapu orde lama, dan dalam proses itu telah menumbangkan monarki Prancis dan tidak pula dapat menghindarkan akses-akses, sehingga republik baru yang mereka dirikan terjerumus ke dalam perang melawan hampir semua anggota negara Eropa (Samekto, 1976:214).

Sejarah dunia yang mempengaruhi sejarah Bangsa Indonesia dari abad ke-18 sampai abad ke-20 yaitu Revolusi Prancis. Esensi cerita Panji dalam Revolusi Prancis yaitu ingin mendirikan pemerintahan baru (republik) dengan menumbangkan monarki Prancis yang dilakukan oleh golongan menengah.

Dalam masa tiga tenang selama tiga tahun, kaum “patriot” atau “radikal” dalam jumlah yang relative kecil gigih berusaha untuk tetap menghidupkan pertentangan. Patriot yang khas adalah pemimpin mereka yang paling berpengaruh, yaitu Samuel Adams dari Massachusetts yang tak lelah-lelahnya memperjuangkan satu tujuan: kemerdekaan. Sarana yang digunakan Adam berupa manusia: tujuannya adalah mengumpulkan kepercayaan dan dukungan rakyat biasa, membebaskan mereka dari rasa takut terhadap tokoh-tokoh politik dan sosial yang lebih berpangkat, menyadarkan mereka pada pentingnya arti diri mereka sendiri dan menggugah mereka untuk bertindak. Pada tahun 1772, ia mendorong rapat kota Boston untuk membentuk “komisi korespondensi” yang akan menyusun hak-hak dan keluhan kaum kolonis (Muhammad Basri, 2013:189-190).

Dari uraian di atas jelas bahwa esensi cerita Panji dalam Revolusi Amerika adalah keinginan merdeka dari segala bentuk penindasan.

Kekalahan Rusia dalam Perang Rusia-Jepang (1904-1905) menyulut untuk pertama kali Rusia (1905). Kekalahan ini menyebabkan gengsi Rusia jatuh, rakyat memandang bahwa tsar beserta rezimnya memikul tanggung jawab atas kecerobohan dalam perang itu. Pada tahun 1905, sejumlah besar rakyat di bawah pimpinan Gapon, melakukan demonstrasi damai di depan istana tsar, mengajukan petisi untuk memperbaiki kondisi yang dikeluhkan oleh rakyat. Barangkali dampak demonstrasi damai ini tidak begitu besar jika tentara tsar tidak melakukan penembakan terhadap barisan damai tersebut. Peristiwa ini terkenal dengan sebutan Minggu Berdarah, 23 Januari 1905. Jatuhnya ratusan korban menimbulkan protes rakyat di seluruh negeri. Menurut Easton, kekacauan terjadi dimana-mana menuntut agar diadakan berbagai pembaharuan dan memuncak dengan terjadinya pemogokan umum yang diorganisir oleh Wakil-Wakil Pekerja Soviet Petersburg (*Petersburg Soviet of Workers Deputies*) (Julius Siboro, 2012:45).

Esensi cerita Panji dalam Revolusi Rusia adalah rakyat menuntut agar diadakan berbagai pembaharuan. Mereka melakukan pemogokan yang diorganisir oleh Wakil-Wakil Pekerja Soviet Petersburg (*Petersburg Soviet of Workers Deputies*).

Perpaduan beberapa faktor telah menjadikan Inggris sebagai negara pertama di dunia yang mengalami revolusi Industri. Telah dikemukakan bahwa revolusi ini pertama-tama didorong oleh perlunya peningkatan produksi berhubung dengan desakan pertumbuhan penduduk. Peningkatan produksi ini hanya dapat dijalankan dengan penggunaan alat-alat mekanis yang masih harus ditemukan. Peningkatan produksi dengan mesin-mesin itu tambah dirangsang lagi dengan adanya produksi di negara-negara

daratan Eropa yang menjadi kancan peperangan sehingga mereka terpaksa membeli barang-barang Inggris. Pun lumpuhnya roda produksi di negara-negara itu memberikan kepada Inggris monopoli luas di pasaran dunia (Samekto, 1976:230)

Sejarah dunia selanjutnya adalah Revolusi Industri. Esensi cerita Panji dalam Revolusi Industri yaitu keinginan peningkatan produksi karena adanya desakan pertumbuhan penduduk. Usaha-usaha yang dilakukan adalah melakukan penelitian untuk menemukan alat-alat mekanis.

2.1.6. Konsep Hasil Belajar

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).

Hasil belajar dapat dimanifestasikan dalam wujud, (1) penambahan materi, pengetahuan berupa fakta, informasi, dan prinsip, (2) penguasaan pola-pola perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotorik, (3) perubahan dalam sifat-sifat kepribadian baik yang selalu dapat diamati dalam wujud perilaku maupun yang mungkin pada waktu tertentu hanya siswa yang dapat menghayati (Abin S. dalam skripsi Nova Giana, 2010:17).

Sudjana (dalam skripsi Himma Hayati, 2010:16) berpendapat bahwa bahwa hasil belajar dalam aspek kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan belajar dan alat yang biasa digunakan untuk menilai hasil belajar adalah tes.

Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku. Selain itu hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka (dalam skripsi Himma Hayati, 2010:16)

Menurut Gagne hasil belajar merupakan kapabilitas, setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Kapabilitas dapat timbul melalui:

- a. Stimulus yang berasal dari lingkungan
- b. Proses kognitif yang dilakukan dari pembelajaran, karena hasil belajar merupakan akibat dari pembelajaran, dengan demikian apabila seseorang siswa dalam pembelajaran baik maka hasil yang didapatkan pun baik (dalam skripsi Nova Giana, 2010:17).

Dalam upaya mengetahui ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi.

1. Pengetahuan yang disebut C1 menekan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan apa yang telah mereka peroleh sebelumnya.
2. Pemahaman yang disebut C2 kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
3. Penerapan yang disebut C3 kemampuan kognisi yang mengharapakan siswa mampu mendemonstrasikan pemahaman mereka berkenaan dengan sebuah abstraksi.
4. Analisis yang disebut C4 kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
5. Sintesis yang disebut C5 kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
6. Evaluasi yang disebut C6 merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada (Bloom dalam Sudjana (2006).

Berdasarkan uraian tersebut maka hasil belajar dapat dikatakan bahwa melalui hasil belajar dapat diketahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Dan dalam penelitian ini hasil belajar yang diamati adalah aspek kognitif.

2.1.7. Penilaian Belajar

Ketika berbicara tentang hasil belajar maka tidak bisa dipisahkan dari penilaian sebagai aktivitas di dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar. Bila membicarakan penilaian maka tidak terlepas membahas masalah evaluasi. Crowl, Sally, Podell (1997) mengatakan bahwa : “evaluasi mengarah kepada proses pembuatan keputusan tentang nilai” (www.geocities.com/guruvala, diakses 19 September 2014). Ini berarti evaluasi bisa digunakan oleh guru, pendidik atau lembaga dalam memutuskan seseorang atau suatu aktivitas untuk dapat digolongkan, baik, buruk, gagal atau berhasil. Hasil dari evaluasi belajar tersebut diharapkan dapat memberikan informasi tentang kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mempelajari suatu mata pelajaran.

Dalam penelitian ini, penentuan kategori hasil belajar kognitif siswa menggunakan ketentuan dari Dinas Pendidikan Bandar Lampung (Kategori penilaian kognitif, 2013:2) yaitu 80-100 (Memuaskan), 70-79 (Baik), 60-69 (Cukup), 45-59 (Kurang cukup).

Tabel 2.1 Rekapitulasi Persentase Hasil Belajar Kognitif Siswa

NO.	KATEGORI	JUMLAH SISWA
1.	80-100 (Memuaskan)	
2.	70-79 (Baik)	
3.	60-69 (Cukup)	
4.	45-59 (Kurang cukup)	

Sumber: Dinas Pendidikan Bandar Lampung (2013:2)

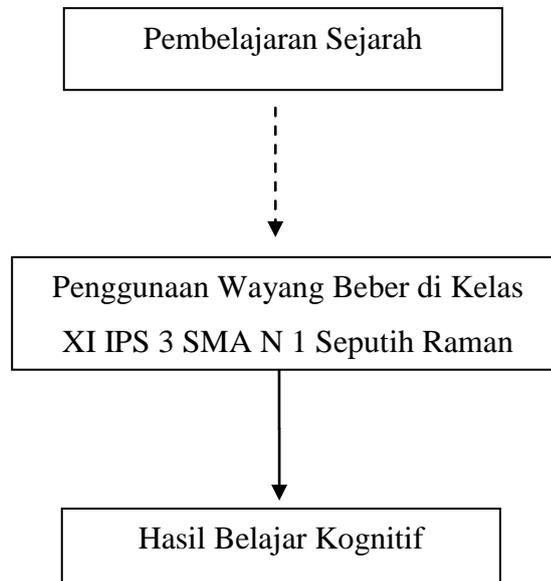
2.2. Kerangka Pikir

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Materi dalam sejarah adalah cerita suatu peristiwa yang terjadi di masa lampau. Untuk

menghindari kesan menjemukan dalam pembelajaran sejarah dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Jika guru hanya berceramah saja tanpa media maka minat siswa untuk mengikuti pembelajaran sejarah menjadi rendah. Media belajar ini dapat membantu mengurangi informasi lisan yang menjemukan, dan dapat meningkatkan ketrampilan alat indera tidak hanya terbatas pada pendengaran, melainkan memfungsikan juga peningkatan serta organ lainnya. Jika sudah seperti itu maka siswa menjadi tertarik dengan mata pelajaran sejarah yang nantinya berdampak pada hasil belajar.

Melihat permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan wayang dalam pembelajaran sejarah sehingga mampu untuk mengoptimalkan hasil belajar sejarah siswa. Jenis wayang yang digunakan adalah wayang beber. Salah satu fungsi wayang adalah sebagai sarana pendidikan yang harapannya dapat menumbuhkan rasa kepemilikan akan tradisi dan budaya sendiri. Mengingat wayang ini juga nyaris punah. Wayang beber memiliki dimensi yang berbeda jika dibandingkan dengan wayang lainnya. Dalam penyajiannya, wayang beber berdimensi gambar. Untuk dijadikan media pembelajaran sejarah, isi cerita wayang beber diganti dengan cerita sejarah.

2.3. Paradigma



Keterangan :

- > : Garis kegiatan
—————> : Garis Pengaruh

REFERENSI

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.. hlm.3

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. hlm. 211

Amir Hamzah Suleiman. 1981. *Media Audio –Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia. hlm. 26-27

Hamidjojo, S. 1970. *Perkembangan Media dan Teknologi Pendidikan*. Bandung: PPSP. hlm. 5

Amir Hamzah Suleiman. *Op. Cit.*, hlm. 26

J. Syahban Yasasusastra. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan: Biografi, Bentuk, dan Perwatakan*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika. hlm.1

Amir Hamzah Suleiman. *Op. Cit.*, hlm. 40

Ibid., hlm. 39

(http://eprints.umk.ac.id/1651/3/isi_artikel_mila_roysa.pdf, diakses tanggal 24 November 2014

Ibid.

Ibid.

Ibid.

Wina Sanjaya. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. hlm. 26

Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. hlm. 57

Hugiono dan P.K. Poerwantana.1987.*Pengantar Ilmu Sejarah*. Bina Aksara.hlm. 4

Ibid. hlm. 1

Ibid.

Dinda Intan Pramesti Putri. 2011. *Etnografi Seni Pertunjukan Wayang Beber. Tradisi Lama yang Kembali Hidup di Tengah Ibukota Jakarta (Studi Kasus: Komunitas Wayang Beber Metropolitan)*. Depok: Universitas Indonesia Press. hlm. 18

Samekto. 1976. *Ikhtisar Sejarah Bangsa Inggris*. Jakarta: Sastra Budaya. Hlm. 214

Muhammad Basri. 2013. *Sejarah Amerika*. Bandar Lampung: Universitas Lampung Press. Hlm. 189-190

Julius Siboro. 2012. *Eropa Dari Masa Menjelang Perang Dunia I Sampai Masa Antarbelleum*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. Hlm 45

Samekto. *Op.Cit.*, hal. 230

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

Giana, Nova. 2010. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw : Studi Pada Siswa Kelas X SMAN I Natar Lampung Selatan 2010/2011*. Bandar Lampung: Universitas Lampung. Halaman 17

Hayati, Himmah. 2010. *Skripsi Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.. Halaman 16

Ibid.

Nova Giana. *Op.Cit.*, hal. 17

Bloom dalam Sudjana (2006) hasil belajar kognitif
Tersedia di <http://elearning.milaulas.com/mod/page/view.php?id=23i>

www.geocities.com/guruvala, diakses tanggal 19 September 2014

Tim Depdiknas. 2013. *Kategori Penilaian kognitif siswa*. Lampung: Depdiknas Bandar Lampung. hlm. 2