

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan nama *individual cognitive constructivist theory* dan Vygotsky dalam teorinya yang disebut *socialcultural constructivist theory* (Yaumi & Hum, 2013:41). Menurut Suparno, paham konstruktivistik pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya.

Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif tempat terjadinya proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru. Seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus – menerus. Konstruksi berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba – tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta – fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Thobroni & Mustofa, 2013:107).

Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup. Konstruktivisme melandasi pemikirannya bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang given dari alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri. Setiap kita akan menciptakan hukum dan model mental kita sendiri, yang kita pergunakan untuk menafsirkan dan menerjemahkan pengalaman. Belajar,

dengan demikian semata – mata sebagai suatu proses pengaturan model mental seseorang untuk mengakomodasi pengalaman – pengalaman baru (Suyono & Hariyanto, 2014:105). Sedangkan, belajar dalam pandangan konstruktivisme betul – betul menjadi usaha individu dalam mengkonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Konstruktivisme merupakan jalur alami perkembangan kognitif. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa siswa datang ke ruang kelas dengan membawa ide – ide, keyakinan, dan pandangan yang perlu diubah atau dimodifikasi oleh seorang guru yang memfasilitasi perubahan ini, dengan merancang tugas dan pertanyaan yang menantang seperti membuat dilema untuk diselesaikan oleh peserta didik (Yaumi & Hum, 2013:42).

Dari keterangan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa teori konstruktivisme memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya (Thobroni & Mustofa, 2013:107). Sementara itu Driver and Bell dalam Hamzah (2008) mengemukakan karakteristik pembelajaran konstruktivisme sebagai berikut (Suyono & Hariyanto, 2014:106):

- a) Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan,
- b) Belajar harus mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa,
- c) Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar, melainkan dikonstruksi secara personal,
- d) Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi lingkungan belajar,
- e) Kurikulum bukanlah sekadar hal yang dipelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber.

Terdapat sejumlah prinsip – prinsip pemandu dalam konstruktivisme (Suyono & Hariyanto, 2014:107).

- a) Belajar merupakan pencarian makna. Oleh sebab itu pembelajaran harus dimulai dengan isu – isu yang mengakomodasi siswa untuk secara aktif

mengkonstruksi makna.

- b) Pemaknaan memerlukan pemahaman bahwa keseluruhan (*wholes*) itu sama pentingnya seperti bagian – bagiannya. Sedangkan bagian – bagian harus dipahami dalam konteks keseluruhan. Oleh karenanya, proses pembelajaran berfokus terutama pada konsep – konsep primer dan bukan kepada fakta – fakta yang terpisah.
- c) Supaya dapat mengajar dengan baik, guru harus memahami model – model mental yang dipergunakan siswa terkait bagaimana cara pandang mereka tentang dunia serta asumsi – asumsi yang disusun yang menunjang model mental tersebut.
- d) Tujuan pembelajaran adalah bagaimana setiap individu mengkonstruksi makna, tidak sekadar mengingat jawaban apa yang benar dan menolak makna milik orang lain.

Pendidikan pada fitrahnya memang antardisiplin, satu – satunya cara yang meyakinkan untuk mengukur hasil pembelajaran adalah melakukan penilaian terhadap bagian – bagian dari proses pembelajaran, menjamin bahwa setiap siswa akan memperoleh informasi tentang kualitas pembelajarannya.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Istilah sejarah dirunut dari kata *syajaratun* (bahasa Arab) yang berarti pohon kayu. Istilah ini membawa kecenderungan pengertian sejarah sebagai suatu silsilah, asalusul, pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa yang berkesinambungan. Istilah sejarah juga dapat dirunut dari kata *historia* (bahasa Yunani Kuno) yang kemudian berkembang menjadi *history* (bahasa Inggris).

Istilah *historia* atau *history* mengandung pengertian belajar dengan bertanya-tanya (Sjamsuddin, 2007:2) Kata sejarah dalam Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu, yang diambil dari kata *syajarah*. Kata *syajarah* masuk kedalam bahasa Melayu setelah akulturasi cukup panjang (asimilasi dalam kebudayaan) dengan kebudayaan Indonesia juga dengan kebudayaan Islam semenjak abad ke-13. Pada abad inilah, secara konvensional disepakati bahwa investasi dan diskoveri berjalan dialektis, yang pada gilirannya melahirkan realitas bahasa yang sampai kini dijadikan bahasa *lingua franca* oleh bangsa Indonesia (Abdillah, 2012:11)

Pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang ditujukan untuk melangsungkan persiapan, pelaksanaan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi sejarah. Peserta didik dituntut untuk tidak menjadi manusia yang melupakan sejarah bangsanya sendiri. Terdapat banyak pengertian tentang pembelajaran, diantaranya yaitu pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang telah dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik (Briggs, dan Wagner dalam Rosdiani, 2014:73).

Pendapat lain tentang pengertian dari pembelajaran yaitu menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala, (2011:62) pembelajaran merupakan kegiatan guru yang telah terprogram dalam desain instruksional, dimana tujuannya adalah untuk membuat proses belajar menjadi lebih aktif, dan menekankan pada tersedianya sumber belajar (Briggs, dan Wagner dalam Rosdiani, 2014:73). Selanjutnya pembelajaran menurut Rosemary mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah siklus belajar yang menggabungkan cara siswa memperoleh pengetahuan yang baru dimana dengan adanya pengetahuan yang baru itu mereka membuatnya bermakna. Siswa harus diminta untuk menentukan bagaimana mereka akan menggunakan ide-ide baru dan menggambarkan implikasi potensi menerapkan ide-ide baru. Dengan kata lain, untuk memaksimalkan pembelajaran, siswa harus menyelesaikan seluruh siklus belajar (Rosemary, 2013: 235).

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses komunikasi yang memiliki sifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan guru, fungsinya adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Maellaro, 2013:235). Pembelajaran juga merupakan sebuah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk peserta didik. Melalui kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat memperoleh serta memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang mempunyai tujuan yaitu untuk memberikan pengetahuan sehingga dapat diproses dan dikembangkan.

Pembelajaran bukan hanya seperangkat konsep atau prinsip. Pembelajaran juga tidak semata-mata diharapkan untuk membantu siswa memenuhi tuntutan studi formal dan tantangan dalam kehidupan mereka di luar studi ini, tetapi juga untuk

memenuhi permintaan untuk pembelajaran yang sedang berlangsung sendiri. Dalam proses pembelajaran seorang guru memegang peranan penting, oleh karena itu guru perlu memahami dengan baik situasi dan kondisi siswa ketika menerima pelajaran (Light, Cox, dan Calkins, 2009:46).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas terkait pengertian dari pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi aktif yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa. Dimana dalam proses pembelajaran tersebut diharapkan siswa memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan. Dalam pembelajaran guru mentransfer pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didiknya sehingga siswa dapat memahami dan mengerti tentang apa yang dijelaskan oleh gurunya.

Belajar sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut sebagai pemikiran historis, yang memiliki tujuan untuk membangun suatu konsentrasi yang cerdas, dari masa lampau kemudian dapat diambil kegunaannya. Semua peristiwa-peristiwa dalam sejarah merupakan peristiwa yang benar-benar terjadi serta dapat dibuktikan kebenarannya melalui fakta-fakta sejarah. Para sejarawan telah banyak yang memberikan pendapatnya tentang pengertian sejarah, diantaranya yaitu sejarah merupakan (1) jumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kenyataan disekitar kita, (2) merupakan cerita tentang perubahan-perubahan dan sebagainya, serta (3) merupakan suatu ilmu yang memiliki tugas untuk menyelidiki tentang perubahan dan sebagainya (Hamiddan dan Madjid, 2014:7).

Selain pendapat di atas terdapat pendapat lain tentang pengertian sejarah, bahwa sejarah merupakan rekonstruksi dari masa lampau. Jangan dibayangkan bahwa membangun kembali masa lalu itu adalah untuk kepentingan masalah itu sendiri; karena hal tersebut merupakan kuarianisme dan bukan sejarah. Juga jangan pula di bayangkan bahwa sejarah itu sebagai masalah yang jauh. Seorang sejarawan amerika mengatakan bahwa, sejarah itu ibarat orang yang naik kereta tapi menghadap ke belakang. Ia dapat melihat kebelakang, kesamping kanan dan juga kiri. Satu-satunya kendala adalah ia tidak bisa melihat ke depan (Kuntowijoyo, 2013:14).

Amelia (2014:48) beberapa indikator terkait dengan pembelajaran sejarah

tersebut yaitu :

- a) Pembelajaran sejarah memiliki tujuan, substansi, dan sasaran pada segi-segi yang bersifat normatif;
- b) Nilai dan makna sejarah diarahkan pada kepentingan tujuan pendidikan dari pada akademik atau ilmiah murni,
- c) Aplikasi pembelajaran sejarah bersifat pragmatik, sehingga dimensi dan substansi dipilih dan disesuaikan dengan tujuan, makna, dan nilai pendidikan yang hendak dicapai yakni sesuai dengan tujuan pendidikan,
- d) Pembelajaran sejarah secara normatif harus relevan dengan rumusan tujuan pendidikan nasional,
- e) Pembelajaran sejarah harus memuat unsur pokok: instruction, intellectual training, dan bertanggung jawab pada masa depan bangsa,
- f) Pembelajaran sejarah tidak hanya menyajikan pengetahuan fakta pengalaman kolektif dari masa lampau, tetapi harus memberikan latihan berpikir kritis dalam memetik makna dan nilai dari peristiwa sejarah yang dipelajarinya.

Mempelajari sejarah betapapun sederhananya, peserta didik haruslah menggunakan ingatan, imajinasi, kekuatan penalaran, serta penilaiannya dalam mengumpulkan, memeriksa, dan mengkorelasikan fakta dalam menarik kesimpulan, menimbang bukti, dan dalam pembentukannya. Pendapat umum yang harus dipelajari hanya untuk sementara dan lebih atau kurang mungkin bukan sebagai benar atau salah. Singkatnya, studi sejarah seharusnya dapat memberi pengetahuan yang sangat diperlukan sebagai dasar untuk memahami dunia nyata (Cruse, 2011:4).

Dalam mempelajari sejarah terdapat beberapa manfaat yang akan diperoleh yaitu pembelajaran sejarah dapat memberikan nilai edukatif, inspiratif, interaktif, dan rekreatif. Pembelajaran sejarah dapat membuat seseorang menjadi lebih bijak dalam menghadapi romantika kehidupan. Tidak jarang orang menggunakan sejarah sebagai alat politik sebagai sarana untuk melegitimasi kekuasaannya dan menyingkirkan lawan politiknya. Artinya sejarah itu sangat penting untuk dipelajari dan sekaligus sejarah merupakan guru dalam kehidupan. Tanpa belajar sejarah, seseorang tidak akan mampu untuk memahami keadaan saat ini. Sebab apa yang terjadi saat ini merupakan hasil atau proses yang telah terjadi pada masa lalu (Hamiddan dan

Madjid, 2011:50).

Sasaran hasil dari pelajaran sejarah meliputi:

- a) Kesadaran sejarah, sosio- kultural membangkitkan kesadaran historis yang kemudian akan membentuk kesadaran nasional, kesediaan dalam berkorban,
- b) Nasionalisme, yaitu memiliki rasa kebangsaan serta cinta tanah air, kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, dan patriotisme,
- c) Memiliki kecakapan akademik, memberikan bimbingan, serta memiliki pengetahuan yang luas (Aman, 2011: 45).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar menyajikan teori tentang fakta-fakta sejarah yang terkesan kering, namun disini pembelajaran sejarah juga harus menekankan pada pemahaman yang memiliki tujuan untuk membentuk atau mengembangkan karakter peserta didik dengan menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dan dapat dihubungkan dengan kehidupan masa sekarang. Oleh karena itu proses pembelajaran sejarah harus dilakukan dengan baik, karena pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah yang baik.

2.1.2.1 Metode Belajar Sejarah

Metode pembelajaran adalah langkah operasional atau implementatif dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan berfungsinya suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*away in achieving something*” (Sanjaya, 2010).

Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik. Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Sudjana (2005:76) berpendapat bahwa metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian

yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu.

Pendekatan bersifat aksiomatis yaitu pendekatan yang sudah jelas kebenarannya, sedangkan metode bersifat prosedural yaitu pendekatan dengan menerapkan langkah-langkah. Metode bersifat prosedural maksudnya penerapan dalam pembelajaran dikerjakan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap yang dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pelajaran. Metode pembelajaran dilakukan secara teratur dan bertahap dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan tertentu dibawah kondisi yang berbeda.

Terdapat berbagai jenis metode pembelajaran salah satunya metode *storytelling* yang merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tantanga apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan informasi dengan cara komunikasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan. Pengalaman yang diperoleh anak pada saat mulai belajar membaca akan melekat pada ingatannya.kebiasaan nak merasa dipaksasaat ia belajar membaca.Namun dengan storytelling pengalaman berbeda akan dirasakan oleh anak. Melalui storytelling seorang anak akan belajar membaca tanpa perlu merasakan dipaksa untuk melakukannya (Maya, 2017:14-15).

Storytelling dalam pengertian mendongeng dapat diartikan sebagai cabang dari ilmu sastra yang paling tua seklaigus yang terbaru. Perilaku manusia nampaknya mempunyai implus yang dibawa sejak lahir untuk menceritakan perasaan dan pengalaman-pengalaman yang mereka alami melalui bercerita, cerita dituturkan agar menciptakan kesan pada dunia. Mereka mengekspresikan keinginan-keinginan, dan harapan-harapan dalam cerita-cerita sebagai usaha menerangkan dan saling mengerti satu sama lain.

Storytelling Merupakan suatu proses kreatif anak-anak dalam perkembangannya, senantiasa mengaktifkan aspek intelektual dan aspek kepekaan

serta daya berimajinasi anak (Siswanto, 2020:37). Menurut Echols *Storytelling* terdiri atas dua kata yaitu *story* yang berarti cerita dan *telling* yang berarti penceritaan penggabungan dua kata tersebut berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Menurut Joseph Frank yang dikutip oleh Asfandiyar, *Storytelling* merupakan salah satu cara efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), *social* dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak (Nira, 2016:67).

Storytelling dengan media buku digunakan pencerita untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan terhadap anak. Banyak yang tidak menyadari bahwa cara mengajar kepada anak dapat menimbulkan kesan tidak menyenangkan pada saat mula mengenal buku. Kegiatan *storytelling* merupakan kegiatan komunikasi tatap muka yang sifatnya dua arah. Komunikasi tersebut terjadi antara guru dengan siswa. Guru bertindak sebagai *storyteller*, sedangkan siswa sebagai audience. Walaupun guru berlaku sebagai *storyteller* dan banyak mendominasi komunikasi, tetapi guru harus memperhatikan pesan-pesan yang disampaikan anak-anak baik yang berupa kata-kata ataupun bukan. Komunikasi dalam bercerita dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik dikelas maupun luar kelas, dalam keterampilan berbicara peserta didik harus memperhatikan bahasa yang baik untuk digunakan dalam hal berbicara. Karena berbicara merupakan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dengan bahasa, seseorang bisa dikatakan bisa berbicara jika sudah bisa berbahasa (Sihabuddin, 2019:13).

Keunggulan dari metode *storytelling* disebabkan karena dongeng sangat dekat dengan kehidupan manusia. Bishop dan Kimball menyebutkan bahwa dongeng merupakan kesenian yang tua dan senantiasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa lebih mudah mempelajari suatu pengetahuan yang disampaikan dengan cara yang inofatif, Dongeng merupakan salah satu strategi efektif yang dilakukan oleh guru untuk menanamkan pendidikan karakter pada siswanya. Hal ini dikarenakan siswa cenderung menyukai metode mendongeng yang diceritakan dengan baik dan penuh inspirasi, dongeng juga mengandung sebuah nilai luhur budi pekerti dan ajaran moral. Salah satu nilai moral sosial yang terkandung yaitu bekerjasama (Intan, 2018:232-233).

Jenis-Jenis *Storytelling* Dalam menyampaikan *storytelling* ada berbagai macam jenis cerita yang dapat dipilih oleh pendongeng untuk didongengkan kepada audience. Sebelum acara *storytelling* dimulai, biasanya pendongeng telah mempersiapkan terlebih dahulu jenis cerita yang akan disampaikan agar pada saat mendongeng nantinya dapat berjalan lancar. *Storytelling* dapat digolongkan kedalam berbagai jenis. Namun hal ini, peneliti membatasi beberapa jenis tersebut dalam:

a) *Storytelling* Pendidikan

Dongeng pendidikan adalah dongeng yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak. Misalnya, menggugah sikap hormat kepada orangtua.

b) Fabel Fabel adalah dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat bicara seperti manusia. Cerita-cerita fable sangat luwes, digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Misalnya dongeng kancil, kelinci dan kura-kura.

Manfaat *Storytelling* Berbicara mengenai *storytelling* sungguh banyak manfaatnya, yaitu untuk membantu pembentukan pribadi, moral dan sosial menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fatasi, memacu kemampuan verbal dan merangsang kecerdasan emosi (Filiani, 2016:67).

Manfaat *storytelling* tak hanya untuk anak-anak tetapi juga bagi orang yang mendongengkannya. Dari proses *storytelling* kepada anak ini banyak manfaat yang dapat dipetik Menurut Josette Frank yang dikutip oleh Asfandiyar, seperti halnya orang dewasa, anak-anak memperoleh pelepasan emosional melalui pengalaman fiktif yang tidak pernah mereka alami dalam kehidupan nyata. *Storytelling* ternyata merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek pengetahuan, perasaan serta penghayatan anak anak. Banyak sekali manfaat yang bias kita peroleh melalui dongeng antara lain penanaman nilai-nilai, mampu melatih daya konsentrasi, dan mendorong anak menyukai buku serta merangsang minat baca anak.

Tahap *Storytelling* Bunanta menyebut ada tiga tahap dalam *storytelling*, yaitu persiapan sebelum acara *storytelling* dimulai, saat prose *storytelling* berlangsung, hingga kegiatan *storytelling* selesai. Maka untuk mengetahui lebih

jelas berikut ini uraian langkah-langkah tersebut:

a) Persiapan sebelum *storytelling*

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah memilih judul buku yang menarik dan mudah diingat, studi linguistic membuktikan bahwa judul mempunyai kontribusi terhadap memori cerita. Melalui judul audience maupun pembaca akan memanfaatkan latar belakang pengetahuan untuk memproses isi cerita secara menarik (Musrifoh, 2017).

b) Saat *storytelling* berlangsung

Saat terpenting dalam proses *storytelling* adalah pada saat *storytelling* berlangsung. Saat akan memasuki sesia acara *storytelling*, pendongeng harus menunggu kondisi hingga audience simak untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Acara *storytelling* dapat dimulai dengan menyapa audience atau menyapa dengan sapaan yang menarik perhatian audience.

Beberapa faktor yang menunjang berlangsungnya proses *storytelling* antara lain, kontak mata, mimik wajah, gerak tubuh, suara, gerakan dan alat peraga. Ketika proses *storytelling* sudah selesai dilaksanakan, tibalah saatnya bagi pendongeng untuk mengevaluasi cerita. Maksudnya pendongeng menanyakan kepada *audience* tentang inti cerita yang telah disampaikan dan nilai-nilai yang dapat diambil. Melalui cerita tersebut kita dapat belajar tentang apa saja. Setelah itu pendongeng dapat mengajak audience untuk gemar membaca buku yang menarik dengan adanya nilai-nilai yang positif dan sesuai dengan usia dan perkembangan psikologis anak-anak.

2.1.2.2 Media Belajar Sejarah

Kata media berasal dari bahasa latin Medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar (Harto, 2012:9).

Media adalah semua bentuk perantara (perangkat) untuk menunjang tercapainya kompetensi dasar yang dibelajarkan yang dapat memberikan rangsangan kepada alat indera, digunakan untuk menyebarkan idea atau informasi untuk disampaikan kepada penerima sehingga pesan-pesan yang disampaikan

dapat diterima dengan jelas, mudah dimengerti dan konkret (Muslich, 2009:138).

Media sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru dalam menggunakan kata-kata atau kalimat. Pada alat bantu atau media pendidikan meliputi segala sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian tujuan pendidikan (Rusmaini, 2011:97).

Pengertian media dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memungkinkan seseorang memperoleh membentuk kompetensi ketrampilan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Di sana semua komponen pembelajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran dilaksanakan. Belajar merupakan proses interaktif di mana 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* [WNCP], 2006).

Pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang di mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Aqib, 2013:49). Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-holistik yang menempatkan peserta didik sebagai sumber dari kegiatan. Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang dapat diasumsikan dapat mempermudah peserta didik mempelajari sesuatu lewat berbagai macam media seperti bahan- bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru, yang awalnya sebagai sumber belajar, berubah peran sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Chotimah dan Fathurhaman, 2018:35).

Proses pembelajaran dapat didukung dengan adanya sebuah media. 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. Dengan demikian media pembelajaran mempunyai fungsi membuat siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkannya sehingga berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Rakhmawati, 2013;5-6).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengaktifkan komunikasi antar pendidik, peserta didik – siswi, dan bisa memberikan pengalaman yang nyata dapat menumbuhkan kegiatan mandiri di kalangan peserta didik.

Menurut (Djamarah dan Zain, 2010;121) media atau sumber belajar secara garis besarnya, terdiri atas dua jenis yaitu:

- a) Media atau sumber belajar yang dirancang, yaitu media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang dan dikembangkan sebagai komponen sistem intruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- b) Media atau sumber belajar yang dimanfaatkan, yaitu media dan sumber belajar yang tidak di desain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya yang ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Klasifikasi jenis media bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, bahan, serta cara pembuatannya.

Dilihat dari jenisnya, Asra dan Sumiati (2007; 3) menyatakan bahwa media dibagi menjadi:

- a) Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau yang mempunyai kelainan dalam pendengaran (Sudjana dan Rivai, 2003; 3-4).

- b) Media visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual atau media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti film rangkai, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.

Ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu (Sudjana dan Rivai, 2003:3-4).

Sedangkan dilihat dari daya liputnya, menurut Djamarah dan Zain (2010:121) media dibagi menjadi:

- a) Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak. Contohnya: televisi dan radio.
- b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini biasanya membutuhkan tempat dan ruang yang khusus. Contohnya: film dan *sound slide*.
- c) Media untuk pengajaran individual. Media ini digunakan dan pengajaran melalui komputer.

Salah satu media belajar yang efektif adalah menggunakan Wayang memiliki macam-macam fungsi diantaranya sebagai media informasi, media Pendidikan dan media hiburan (Gunarjo, 2011:20). Wayang golek saat ini lebih dominan sebagai seni pertunjukan rakyat, yang memiliki fungsi yang relevan dengan kebutuhan-kebutuhan masyarakat lingkungannya, baik kebutuhan spiritual maupun material. Hal ini dapat kita lihat dari beberapa kegiatan di masyarakat misalnya ketika ada perayaan baik hajatan (pesta kenduri) dalam rangka khitanan, pernikahan dan lain-lain sering diiringi dengan pertunjukan wayang golek. Sejak 1920-an, pertunjukan wayang golek diiringi oleh sinden.

Saat ini wayang golek banyak diinovasikan, salah satu yang sangat berpengaruh adalah ketika wayang golek sarana baru untuk Pendidikan yaitu, digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Para guru harus mulai kreatif dalam menciptakan suatu media-media baru untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dan suatu tanggapan yang baik dari siswa. Wayang dapat dijadikan suatu alternatif bagi guru sebagai suatu media untuk meningkatkan minat belajar siswa (Oktavianti, 2014; 65-70).

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan

minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan anatara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan audio visual untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual bisa berupa: (a) gambar representasi seperti gambar lukisan atau gambar yang menunjukkan bagaimana suatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik pada tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka (Aryad, 2013:19).

Media wayang golek merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia media wayang golek dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Namun dengan perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik minat belajar siswa. Media wayang dapat diciptakan dengan bahan-bahanyang mudah (Oktavianti, 2014:43). Guru dapat membuat kemasan cerita yang menarik perhatian siswa pada materi pelajaran.

Penggunaan wayang sebagai media pembelajaran dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran wayang golek digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk cerita. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Arsyad, 2015 : 10).

Media wayang yaitu seni kerajinan yang masih erat kaitannya dengan keadaan sosiokultural dan religi bangsa Indonesia. Media wayang digunakan karena menarik bagi peserta didik untuk proses pembelajaran, selain melestarikan

budaya khususnya Jawa dan memelihara kebudayaan tradisional dengan baik (Nanda, 2011).

Media wayang juga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Media wayang merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia media wayang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Media wayang adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berupa cerita yang terbuat dari kertas berbentuk gambar kartun atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakkannya (Pringgawidagda, 2002:5).

Jadi penggunaan media wayang golek diharapkan siswa lebih tertarik memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Cara yang digunakan hendaknya sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini permasalahan yang timbul adalah kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal. Dari masalah tersebut peneliti menggunakan wayang sebagai media pembelajaran sistem gerak pada manusia untuk menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi pelajaran.

2.1.2.3 Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata “hasil” dan “belajar”. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Tim Penyusun Pusat Bahasa, KBBI, 2007 hlm 408) .

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan

pembelajaran atau tujuan instruksional (Abdurrahman, 1999 : 252).

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan” (Usman, 2000 : 27).

Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja” (Subrata, 1995 : 249).

Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan. Untuk lebih memperjelas Mardianto (2012 : 186) memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar:

- a) Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
- b) Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
- c) Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
- d) Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
- e) Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.
- f) Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tekhnik dan

sebagainya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Purwanto, 2002 : 82). Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2004 : 3). Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 3-4) Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Menurut Slameto (2003;54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

- 1) Faktor internal terdiri dari:

- a) Faktor jasmaniah yang berkaitan dengan kondisi pada organ-organ tubuh manusia yang berpengaruh pada kesehatan

manusia.

- b) Faktor psikologis yang berkaitan dengan perasaan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, merumuskan pikiran dan pendapat serta mengambil tindakan.

2) Faktor eksternal terdiri dari:

- a) Faktor keluarga yaitu peran didikan keluarga terhadap siswa yang dapat mempengaruhi belajar siswa.
- b) Faktor sekolah yaitu lingkungan sekolah seperti fasilitas, guru dan atribut lain yang dapat mempengaruhi belajar siswa
- c) Faktor masyarakat yaitu peran lingkungan seperti teman-teman dan orang-orang di sekitar tempat tinggal.

Menurut Muhibbin Syah (2011;63), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

- a) Aspek fisiologis yaitu sesuatu yg berkaitan dengan faal, misalnya bibir, hidung, bentuk ketua, raut muka, tampang, rambut, warna kulit, aksesoris yg dipakai (kacamata, tas, sepatu, sandang, topi), jenis kelamin, serta usia.
- b) Aspek psikologis aspek yang berkaitan dengan emosi dan perasaan seseorang mengenai apa yang dialaminya.

2) Faktor eksternal meliputi:

- a) Faktor lingkungan sosial yaitu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang atau kelompok untuk dapat melakukan sesuatu tindakan serta perubahan-perubahan perilaku setiap individu. Lingkungan sosial yang kita kenal antara lain lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya, dan lingkungan tetangga.
- b) Faktor lingkungan nonsosial yaitu faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik seperti keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber dan sebagainya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh

Sudjana dan Rivai (2001:39) faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi yang mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.

Menurut Sabri (2010:50) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal:

- 1) Faktor internal siswa
 - a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
 - b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
- 2) Faktor-faktor eksternal siswa
 - a) Faktor lingkungan siswa Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
 - b) Faktor instrumental Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Implementasi penggunaan media wayang terhadap pembelajaran telah dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu yang relevan sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian ini, berikut beberapa hasil penelitian yang relevan:

1. Adha Dyah Ikasari (2014) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Wayang Kulit terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa

Jawa di Kelas V SD Negeri Brongkol Godean Yogyakarta. Hasil Penelitian menunjukkan skor rata-rata tes sebelum menggunakan media wayang kulit sebesar 63,92 berbeda jauh dengan skor rata-rata tes sesudah menggunakan media wayang kulit yaitu 87,74. Pada penelitian yang ini memiliki kesamaan pada variabel penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan media wayang sebagai media pembelajaran, namun berbeda pada mata pelajaran yang diajarkan, jenis wayang yang dipilih dan subjek penelitiannya.

2. Siwi Utaminingsih (2012) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan Kulon Progo. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 61,2 berbeda jauh dengan skor rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 75,6. Pada penelitian ini memiliki persamaan pada variabel yang akan diteliti yaitu menggunakan media audio visual, namun memiliki perbedaan pada jenis media yang digunakan dan subjek penelitiannya berbeda.
3. Rochima Fauqa Muamalah, Mega Desi Ambarwati, Muhammad Fauzi, Ishmatun Naila (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan media wayang golek terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas 5 sekolah dasar merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti dan populasi atau sampel menurut Sugiono. Penelitian ini menggunakan Pre Eksperimental dengan jenis One Group Pretest posttest Design. Berdasarkan hasil normalitas dari data analisis spss dengan Kolmogorov- Smirnov Test dengan Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0,93 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,34 lebih besar dari 0,05 ($0,34 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan berdistribusi normal. Pada uji homogenitas hasil pretest dan posttest sebesar 0,768. Karena nilai sig. $0,768 > 0,05$ maka dapat disimpulkan varians data adalah homogen. bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Sebab: Nilai p value $< 0,05$ (95 % kepercayaan). Mean: -0,6. Bernilai negatif: Artinya terjadi kecenderungan

perbedaan sesudah perlakuan. Sehingga dapat dinyatakan adanya pengaruh penggunaan wayang golek terhadap penggunaan wayang golek terhadap kemampuan bercerita siswa sekolah dasar.

2.3 Kerangka Konseptual

Pada akhir-akhir ini banyak sekali siswa yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi terhadap kegiatan belajar mengajar, sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu penelitian ini lebih fokus mengarahkan penelitian ini pada konsentrasi siswa atau menyimak materi yang dibahas oleh guru.

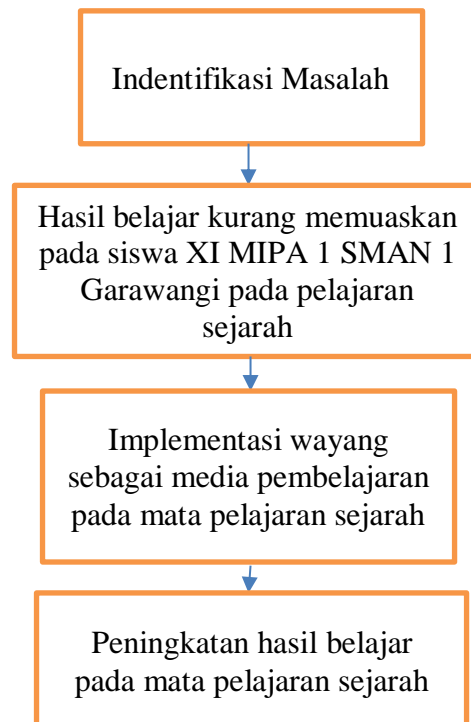
Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama kali dilakukan oleh manusia dan merupakan keterampilan dasar yang mempengaruhi pada perkembangan berbicara membaca, dan menulis siswa. Melalui pembelajaran menyimak cerita atau materi, diharapkan siswa dapat memahami isi materi yang diceritakan dan dapat mengembangkan keterampilan menyimak siswa. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan menyimak yang bagus. Kebanyakan siswa merasa tidak berminat dan sulit berkonsentrasi pada mata pelajaran sejarah yang dianggap membosankan dan membuat siswa mengantuk. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran menyimak cerita.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita adalah dengan media wayang golek. Media wayang berisi tentang berbagai macam karakter dan tokoh seperti Prabu Dasamuka Rahwana, Shri Batara Rama Wijaya dan Dewi Shintawati dalam cerita Ramayana. Dengan gambaran tersebut, peneliti mengemas karakter dan tokoh yang disesuaikan dengan keadaan zaman sekarang, seperti tokoh Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, KH. Agus Salim dan sebagainya.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan media wayang golek sangat mudah. Guru hanya perlu menceritakan sebuah cerita atau peristiwa pada masa lalu dan memperagakan atau menunjukkan media wayang golek yang sesuai dengan tokoh yang sedang diceritakan. Penggunaan media wayang golek akan menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam menyimak cerita

atau materi dengan begitu siswa dapat lebih memahami isi materi yang disimakinya.

Bagan 2.I
Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Penelitian

Ho :Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan wayang terhadap tingkat hasil belajar siswa.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan wayang terhadap tingkat hasil belajar siswa.